

Pemanfaatan *Platform* Discord sebagai Media Komunikasi Komunitas Virtual *StudyStream*

Maureen Teresa Jennifer¹, Yulita Daru Priliantari²

Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi dan Sekretari Tarakanita (STARKI)^{1,2}
Kompleks Billy & Moon, Pondok Kelapa, Jakarta Timur 13450

e-mail : 2023141013@starki.id¹, e-mail : yulita.daru@starki.id²

Abstract

The increasing number of virtual communities, driven by the growth of social media, has made communication platforms essential in supporting the communication process. StudyStream, a virtual learning community, utilizes Discord to facilitate interaction among its members. This research aims to examine the communication process within the StudyStream virtual community through the Discord platform. The study employs a qualitative method with a case study approach. Data was collected through observations of communication processes on the StudyStream Discord platform and interviews with three active members of the community. The findings indicate that Discord supports communication through a high speed of feedback, influenced by member characteristics, various forms of messages that accommodate different preferences, varying perceptions of message personalization among recipients, and English as the primary language fostering cultural exchange. The study results show that Discord can enhance the effectiveness of message delivery within virtual communities. Additionally, contextual factors and user perceptions play a significant role in the communication process.

Keywords: Discord Platform, Virtual Community, Communication, Media Richness Theory, StudyStream

Abstrak

Peningkatan jumlah komunitas virtual yang didorong oleh pertumbuhan media sosial, menjadikan *platform* atau media komunikasi menjadi hal yang penting dalam mendukung proses berkomunikasi. Salah satunya *platform* Discord yang digunakan oleh komunitas *StudyStream*, sebuah komunitas belajar virtual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi di komunitas virtual *StudyStream* melalui *platform* Discord. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi proses komunikasi di *platform* Discord *StudyStream* dan melakukan wawancara kepada tiga informan yang merupakan anggota aktif komunitas *StudyStream*. Temuan menunjukkan bahwa *platform* Discord mendukung komunikasi melalui kecepatan umpan balik yang cenderung tinggi dan didukung oleh faktor karakteristik anggota, beragam bentuk pesan yang mengakomodasi preferensi yang berbeda, persepsi penerima pesan yang bervariasi mengenai personalisasi pesan, dan bahasa Inggris sebagai bahasa utama yang mendorong pertukaran budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *platform* Discord dapat mendukung efektivitas penyampaian pesan dalam komunitas virtual. Selain itu, faktor kontekstual dan persepsi pengguna juga memainkan peran penting dalam proses komunikasi.

Kata Kunci : *Platform Discord*, Komunitas Virtual, Komunikasi, Teori Kekayaan Media, *StudyStream*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan media sosial telah mengubah cara individu berinteraksi dan membangun komunitas virtual. Jumlah pengguna media sosial terus meningkat hingga mencapai 63,9% dari populasi dunia pada Februari 2025 (Kemp, 2025), media sosial kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. *Platform* digital memungkinkan pengguna untuk saling bertukar informasi, berkomunikasi lintas batas geografis, dan berpartisipasi dalam berbagai forum diskusi. Media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi saja, melainkan juga menjadi wadah terbentuknya komunitas berbasis minat dan tujuan bersama, dan memperkuat koneksi sosial dalam dunia digital yang semakin dinamis.

Berbagai komunitas terbentuk untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat pengguna di dunia virtual. Komunitas virtual sendiri terbentuk karena adanya interaksi intens antara pengguna internet dengan pengguna lainnya dalam suatu forum diskusi yang menyerap nilai-nilai dan budaya tertentu (Eriyanto, 2021). Sekumpulan pengguna internet tidak dapat dianggap sebagai sebuah komunitas virtual tanpa komunikasi yang dilakukan secara berkelanjutan (Kozinets, 2010). Setiap komunitas virtual berbeda dan memiliki ciri khas masing-masing. Misalnya komunitas Jakarta Pogo *Raiders* (JPR) yang dibentuk oleh para pemain *game* Pokemon Go dengan tujuan untuk saling berbagi informasi terbaru terkait Pokemon Go (Pradhana, 2021). *Platform* Discord juga dianggap dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar di komunitas Neo Historia dan Ruang Belajar yang memiliki fokus dan minat pada topik pembelajaran masing-masing (Huda, 2022). Menurut para *gamers*, *platform* Discord adalah media komunikasi yang dapat dioptimalkan untuk berbagai kebutuhan selain bermain *game* meskipun memiliki pengaturan yang cukup rumit bagi para pengguna baru (Juliansyah & Febryanti, 2024).

Media sosial telah menjadi bagian yang melekat dari kehidupan modern, dengan masing-masing *platform* memiliki karakteristik unik yang memenuhi kebutuhan penggunanya. Di antara berbagai *platform* ini, Discord muncul sebagai salah satu yang paling menarik, terutama karena kemampuannya dalam membangun komunitas yang erat melalui fitur komunikasi audio dan visual yang canggih. Berdasarkan data terbaru, *platform* Discord memiliki 150 juta pengguna aktif bulanan pada Februari 2025 (Kemp, 2025). *Platform* ini awalnya populer di kalangan *gamer*, karena fitur-fitur yang mendukung komunikasi selama bermain *game*. Berbeda dengan media sosial pada umumnya, salah satu kemampuan *platform* Discord yang digemari para *gamers* adalah bahwa *platform* ini dapat memfasilitasi pengguna untuk menampilkan visual dan audio secara bersamaan. Fitur ini dianggap sangat sesuai bagi kebutuhan *gamers* terutama pada saat melaksanakan turnamen (Juliansyah & Febryanti, 2024). Ada sekitar 43.005 komunitas publik dengan berbagai kategori yang dapat ditemukan. Komunitas *gaming* mendominasi sebanyak 22.650 *server*, diikuti dengan komunitas hiburan sebanyak 12.665 *server*, dan komunitas edukasi, saintek, dan musik secara berurutan (Discord, 2025).

StudyStream sebagai salah satu komunitas belajar virtual menggunakan *platform* Discord untuk memfasilitasi kebutuhan interaksi antar anggota dalam komunitas. Komunitas *StudyStream* dibentuk dengan tujuan untuk menyediakan lingkungan kerja dan belajar yang produktif bagi para pelajar dan para profesional muda di seluruh dunia. Meskipun popularitas komunitas *StudyStream* menurun seiring dengan berakhirnya pandemi dan kembalinya aktivitas fisik secara normal, komunitas ini masih diminati banyak pelajar dan pengguna aktif di *platform* Discord hingga saat ini.

Platform Discord menyediakan berbagai fitur komunikasi seperti teks, suara, dan video yang memungkinkan *feedback* langsung di antara anggota, sehingga memungkinkan diskusi dan komunikasi yang lebih dinamis (Jamaly dkk., 2025). Selain itu, keanekaragaman kanal

komunikasi yang tersedia memberikan fleksibilitas bagi anggota untuk memilih bentuk pesan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan konteks mereka (Juliansyah & Febryanti, 2024). Fitur pembagian saluran (*category*) memungkinkan personalisasi pesan karena percakapan dikelompokkan berdasarkan topik atau kepentingan spesifik, memastikan pesan terkirim ke audiens yang relevan sesuai minat mereka. Variasi bahasa juga didukung oleh *chatbot* yang dapat berfungsi sebagai penerjemah. *Chatbot* seperti ini membantu komunikasi lintas bahasa antarpengguna dari seluruh dunia untuk berkomunikasi (Huda, 2022). Discord telah menjadi sebuah *platform* yang penting bagi para anggota untuk berkomunikasi, berinteraksi, berbagai motivasi, dan belajar bersama di komunitas *StudyStream*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses komunikasi pada komunitas virtual *StudyStream* melalui *platform Discord*.

KAJIAN PUSTAKA

Media Sosial

Istilah "*social media*" atau media sosial pertama kali muncul pada tahun 1994 di Tokyo, dalam konteks media *online* bernama Matisse. Istilah media sosial mencakup berbagai *platform online* seperti *blog*, jaringan bisnis, forum, *microblog*, berbagi foto, ulasan produk, *social bookmarking*, *social gaming*, *social network* (SN), berbagi video, dan dunia virtual. Definisi media sosial telah berkembang dan dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: *Virtual Communities* (VC), *Social Networks* (SN), dan *Social Media* (SM). Sebelum tahun 2010, media sosial difokuskan pada alat untuk menghubungkan orang-orang dengan minat yang sama, tetapi setelah tahun 2010, fokusnya bergeser ke pembuatan dan berbagi konten oleh pengguna (Aichner dkk., 2021). Banyak dari media sosial terbaru difokuskan pada komunikasi seluler. Sifat teknologi yang dinamis dan terus berkembang ini telah membantu media sosial menyebar luas ke sebagian besar dunia (Lipschultz, 2023).

Eriyanto (2021) menekankan bahwa media sosial adalah platform yang menghubungkan pengguna internet dan memungkinkan mereka berbagi konten, pendapat, pengalaman, dan nilai-nilai tanpa keterikatan pada lokasi tertentu. Pengguna terhubung satu sama lain melalui jaringan yang dibentuk oleh media sosial, bukan karena mereka berada di lokasi yang sama. *Platform Discord* dalam penelitian ini merupakan media sosial yang digunakan oleh *StudyStream* untuk menghubungkan anggota komunitas tanpa memandang lokasi mereka.

Media Richness Theory

Media Richness Theory (MRT) dikembangkan oleh Daft & Lengel (Shahbaznezhad dkk., 2021). Teori ini muncul dari kebutuhan untuk memahami bagaimana berbagai jenis media komunikasi dapat mempengaruhi efektivitas penyampaian informasi dalam organisasi. Daft dan Lengel mengamati bahwa beberapa media lebih efektif daripada yang lain dalam mengurangi ambiguitas dan ketidakpastian dalam komunikasi. Mereka mengembangkan konsep "*richness*" atau kekayaan media untuk menggambarkan kapasitas media dalam menyampaikan informasi yang kompleks dan nuansa emosional.

Tujuan utama dari MRT adalah membantu organisasi memilih media komunikasi yang paling efektif sesuai dengan kompleksitas tugas atau pesan yang akan disampaikan. Daft & Lengel (Shahbaznezhad dkk., 2021) berpendapat bahwa media yang lebih kaya diperlukan untuk tugas-tugas yang kompleks dan ambigu, sementara tugas-tugas yang lebih sederhana dapat disampaikan melalui media yang kurang kaya, misalnya pertemuan tatap muka dianggap sebagai media yang sangat kaya karena memungkinkan umpan balik langsung, isyarat non-

verbal, dan nuansa emosional. Sebaliknya, memo atau email dianggap sebagai media yang kurang kaya karena terbatas pada teks dan tidak menyediakan umpan balik langsung.

Teori *media richness* memiliki empat unsur utama (Cao dkk., 2021), yaitu:

1. Kecepatan Memberikan Umpan Balik
Media yang kaya harus mampu memberikan umpan balik secara cepat dan instan. Ini berarti pesan-pesan dapat diterima dan direspon dengan cepat, memungkinkan komunikasi dua arah yang efektif. Percakapan tatap muka atau panggilan video, misalnya, memungkinkan pertukaran informasi secara *real-time*.
2. Beragam Saluran Komunikasi
Media yang lebih kaya menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan pesan, termasuk saluran visual, audio, dan bahasa tubuh. Beragam saluran ini membantu dalam mengurangi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman. Pertemuan tatap muka, contohnya, tidak hanya menggunakan kata-kata, tetapi juga ekspresi wajah, gestur, dan nada suara.
3. Personalisasi Pesan
Media yang kaya mampu menyampaikan nuansa personal dan emosional dari pengirim pesan. Ini berarti bahwa pesan tidak hanya berisi informasi, tetapi juga mencerminkan kepribadian dan emosi pengirim, yang penting untuk interaksi sosial yang efektif.
4. Variasi Bahasa
Media yang kaya mendukung penggunaan bahasa formal dan informal, serta adanya berbagai ekspresi linguistik lainnya. Fleksibilitas ini penting untuk menyesuaikan cara komunikasi dengan konteks dan audiens yang berbeda.

MRT telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan perilaku komunikasi. Teknologi yang terus berkembang telah memperluas penerapan teori ini ke berbagai konteks. Penelitian terbaru lebih menekankan persepsi subjektif individu terhadap media, yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, pengetahuan tentang media, dan faktor sosial. Integrasi teknologi "*lean*" seperti teks dalam media yang lebih kompleks dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas komunikasi. Teori ini menunjukkan fleksibilitas dengan terus beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dan perubahan dalam perilaku komunikasi, menghadapi lanskap media yang dinamis (Ishii dkk., 2019).

Meskipun MRT menyediakan kerangka kerja yang bermanfaat untuk memahami pemilihan media dalam komunikasi, teori ini juga menghadapi kritik dan tantangan. Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang tidak konsisten dengan prediksi teori tersebut, mengindikasikan bahwa efektivitas media juga dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti budaya organisasi dan norma sosial. Persepsi pengguna terhadap media dapat memengaruhi cara mereka menggunakannya, yang pada gilirannya dapat memengaruhi efektivitas komunikasi (Ishii dkk., 2019).

Komunitas Virtual

Internet dan media sosial secara drastis telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, menciptakan interaksi yang lebih dinamis dan mendorong terbentuknya komunitas virtual. (Widyaningrum, 2021). Komunitas virtual adalah kelompok dan/atau individu yang berinteraksi di internet berdasarkan kepentingan bersama dan mengikuti norma atau peraturan yang telah disepakati bersama sebagai panduan berinteraksi dengan sesama anggota (Widyaningrum, 2021). Internet menghapus hambatan ruang dan waktu, memungkinkan individu untuk berinteraksi dari berbagai lokasi dan lintas identitas, yang pada akhirnya melahirkan fenomena komunitas virtual.

Menurut Kozinets (dalam Eriyanto, 2021), komunitas virtual adalah sekumpulan pengguna internet yang bukan hanya bermain sebagai individu, tetapi juga melakukan diskusi publik yang dapat diakses oleh pengguna lainnya dan memungkinkan partisipasi mereka. Komunitas ini harus bertahan dalam periode yang lama dengan frekuensi diskusi yang tinggi dan melibatkan perasaan anggota komunitas, seperti dukungan timbal balik, kepercayaan, dan pengungkapan. Selain itu, harus ada jaringan hubungan pribadi atau keterikatan sosial di antara anggota untuk mempertahankan kelangsungan komunitas tersebut.

Salah satu komunitas virtual yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah *StudyStream*. *StudyStream* adalah sebuah komunitas virtual yang menawarkan pengalaman belajar atau bekerja kolaboratif bagi para pelajar dan profesional muda di seluruh dunia. *StudyStream* menggunakan beberapa *platform* seperti Discord, *website*, dan aplikasi *mobile* agar ruang virtual yang produktif tersebut dapat diakses lebih mudah oleh seluruh pengguna dan anggota komunitas. Siapa pun dapat menjadi bagian dari *StudyStream* hanya dengan membuat akun di *platform* Discord dan menggunakan link undangan untuk bergabung dalam komunitas atau bergabung melalui *website* maupun aplikasi *StudyStream* secara gratis.

Ciri khas dari *StudyStream* adalah *Study Rooms* (ruang-ruang belajar) yang selalu buka sepanjang waktu. Di *Study Rooms*, para anggota dapat berkumpul bersama-sama untuk fokus secara *real-time*, saling mendorong akuntabilitas, dan meningkatkan produktivitas. *Study Rooms* dapat menampung maksimal 25 anggota. *Study Rooms* juga dibagi menjadi 2 jenis yaitu *Focus Channel* dan *Cam Only Channel*. Pada *Focus Channel*, pengguna tidak diharuskan untuk menyalakan kamera. Namun, pada *Cam Only Channel*, pengguna diwajibkan menyalakan kamera atau akan dikeluarkan secara paksa jika setelah tiga kali (3x) peringatan tidak kunjung menyalakan kamera juga. *Study Rooms* menawarkan pengalaman seperti belajar di perpustakaan yang tenang secara *online*, penggunaan mikrofon dimatikan agar masing-masing pengguna dapat tetap fokus pada pekerjaannya masing-masing.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus berfokus pada satu subjek tertentu yang dipilih sebagai kasus untuk dianalisis secara mendalam dengan tujuan mengungkap realitas di balik fenomena tersebut. Penggunaan studi kasus diharapkan dapat menggali apa yang tidak terlihat agar dapat dijadikan pengetahuan yang tampak (Assyakurrohim dkk., 2022).

Observasi secara berkala telah dilakukan mulai 21 Desember 2024 sampai 17 Februari 2025 di komunitas *StudyStream* melalui *platform* Discord. Peneliti berpartisipasi menggunakan *platform* Discord untuk berinteraksi dengan anggota komunitas dan menggunakan fitur-fitur yang ditawarkan selama observasi berlangsung. Setiap sesi observasi dilakukan, hasilnya dicatat dan digunakan untuk merekam pengamatan dan temuan peneliti. Selain itu, dengan memberikan perintah pada *chatbot* yang ada di *StudyStream*, peneliti dapat mengumpulkan data-data seperti rincian status dan profile komunitas serta anggota yang ada di dalamnya. Pada sesi-sesi observasi partisipatif yang dilakukan, peneliti juga menemukan percakapan-percakapan terdahulu yang relevan dan dapat digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini.

Sejumlah tiga informan dipilih secara *purposive* sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu berdasarkan akumulatif waktu aktif anggota di *StudyStream* mencapai lebih dari 50 jam. Anggota yang aktif dipilih karena karena mereka memiliki pengalaman lebih mendalam dalam menggunakan *platform* Discord, terutama terkait kecepatan *feedback*, variasi saluran komunikasi, personalisasi pesan, dan variasi bahasa. Setelah semua data hasil wawancara,

observasi, dan analisis dokumen terkumpul, selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis secara tematik untuk menemukan tema dan pola yang diharapkan berdasarkan teori MRT.

Triangulasi data juga digunakan untuk menguji validitas data dalam penelitian ini. Triangulasi merupakan metode dalam penelitian kualitatif yang bertujuan untuk memeriksa serta memastikan validitas data dengan menganalisisnya dari berbagai sudut pandang (Vera Nurfajriani dkk., 2024). Triangulasi teori dilakukan untuk membandingkan hasil penelitian yang telah dirangkum dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan untuk menghindari subjektivitas peneliti terhadap kesimpulan yang diperoleh (Susanto dkk., 2023). Dalam penelitian ini, triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil yang diperoleh dengan temuan dari penelitian-penelitian terdahulu. Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh mengenai topik yang dikaji melalui analisis kesamaan dan perbedaan antara hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan dan analisis data wawancara, *platform* Discord berperan penting dalam mendukung komunikasi antar anggota komunitas virtual *StudyStream* melalui:

Kecepatan Memberikan Umpan Balik

Media yang kaya menurut MRT (Cao dkk., 2021) adalah media yang dapat menerima dan memberikan umpan balik dengan cepat dan instan. Umpan balik dikatakan cepat apabila memungkinkan komunikasi dua arah yang efektif, seperti percakapan tatap muka atau panggilan video yang memungkinkan pertukaran informasi secara *real-time*. Kecepatan umpan balik di *platform* Discord umumnya tinggi, pengguna dapat menerima pesan baru dalam hitungan detik hingga beberapa menit, tergantung pada masing-masing pengguna.

Hasil wawancara dengan informan kedua, ditemukan bahwa waktu untuk memberikan umpan balik terhadap pesan cenderung lambat, hal ini disebabkan karena perbedaan zona waktu dan jadwal aktivitas tiap anggota. Umpan balik cenderung sedikit lambat, tetapi hal ini tidak menjadi kendala dalam interaksi *real-time* karena interaksi terjadi saat kedua belah pihak sedang *online*, yang berarti selalu ada seseorang yang online di berbagai jam. *Platform* media sosial seperti Discord memungkinkan interaksi antar anggota terjadi tanpa harus berada di tempat yang sama (*face-to-face*). Informan pertama juga menambahkan bahwa respon lebih cepat diterima ketika adanya kesamaan minat dan latar belakang dengan anggota komunitas lainnya. Sedangkan topik di luar pengetahuan dan minat para anggota akan mendapat respon lebih lambat karena keterbatasan informasi yang dimiliki. Meskipun selalu ada anggota yang *online* disaat yang sama, hal ini juga tidak menjamin umpan balik yang cepat terutama pada forum diskusi berbasis teks.

Semua informan mengungkapkan bahwa mereka menjadi lebih aktif di komunitas ketika menerima umpan balik yang cepat. Ketika pertanyaan atau pesan direspon dengan cepat, anggota merasa didengar dan diperhatikan, yang dapat meningkatkan keterikatan mereka dengan komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa *platform* Discord memiliki tingkat *richness* yang cukup tinggi, sehingga lebih efektif dalam membangun keterlibatan di dalam komunitas. Ketika anggota merasakan respons yang cepat, mereka lebih cenderung berkontribusi secara aktif, yang memperkuat keberlanjutan komunitas (Rheingold, 2000).

Beberapa anggota mungkin memiliki pandangan yang berbeda dan merasa terganggu

terhadap umpan balik yang cepat. Perbedaan kebiasaan komunikasi yang kemungkinan dipengaruhi oleh budaya dapat memanifestasikan diri dalam interaksi di *StudyStream*. Pengalaman informan ketiga menunjukkan bahwa anggota dari India memiliki kecenderungan lebih responsif dan aktif dalam percakapan berdasarkan pengamatannya. Mereka terus-menerus melanjutkan obrolan secara personal karena kebiasaan dan kebudayaan dari negara asal mereka, bahkan sampai mengirim pesan berulang atau bertanya banyak hal. Anggota dari Indonesia memiliki kecepatan respon yang relatif sedang—tidak terlalu cepat, tetapi juga tidak lambat. Pengamatan informan ketiga ini diamini oleh informan pertama, yang juga merasakan hal serupa. Informan pertama menilai bahwa asal negara seseorang memang berpengaruh pada cara mereka berkomunikasi dalam komunitas. Apa yang dianggap sebagai respon yang wajar atau sopan mungkin berbeda antarbudaya, sehingga memengaruhi seberapa cepat seseorang merasa perlu atau diharapkan untuk membalas pesan.

Beragam Saluran Komunikasi

Discord merupakan salah satu *platform* media sosial yang ‘kaya’ karena mampu menyediakan berbagai cara untuk menyampaikan pesan. Pada teori MRT (Cao dkk., 2021), media yang lebih kaya dapat mengurangi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman terhadap pesan yang berusaha disampaikan. Fitur *voice channel* pada *platform* Discord memungkinkan pengguna dapat melihat ekspresi wajah, gestur, dan nada suara pengguna lainnya serta berbicara langsung untuk berkomunikasi. Sedangkan fitur *text channel* hanya dapat menyampaikan pesan dalam bentuk teks, foto/gambar, emoji, stiker, dan GIF. *StudyStream* tentunya mengoptimalkan penggunaan kedua fitur ini ke dalam komunitasnya untuk menciptakan ekosistem belajar kolaboratif yang dinamis. Berdasarkan wawancara dengan informan kedua, variasi saluran komunikasi di *StudyStream* lebih terstruktur dan didorong oleh tujuan yang jelas. Pemisahan saluran berdasarkan fungsinya ini membantu para anggota tetap produktif. *Platform* lain seperti WhatsApp cenderung mencampur semuanya dan terkadang membuat pengguna terganggu.

Semua informan sepakat bahwa ada aktivitas yang lebih cocok menggunakan saluran komunikasi tertentu. Saluran video—tanpa audio—seperti *Focus Rooms* yang didedikasikan untuk menciptakan suasana tenang dianggap efektif untuk tetap fokus pada sesi belajar masing-masing. Saluran audio dan video seperti *Study Pods* lebih efektif untuk diskusi langsung, *brainstorming*, penjelasan tutorial, dan diskusi akademik yang interaktif. Sementara itu, saluran teks lebih disukai untuk berbagi informasi, diskusi mendalam yang membutuhkan waktu untuk berpikir, dan komunikasi awal saat belum terlalu mengenal anggota lain. Penelitian yang dilakukan oleh Musheke & Phiri (2021) juga mengindikasikan bahwa pemilihan media komunikasi yang tepat dapat berkontribusi pada kelancaran efisiensi komunikasi dalam sebuah kelompok. Adanya berbagai saluran komunikasi ini memungkinkan anggota *StudyStream* untuk memilih media yang paling sesuai dengan jenis aktivitas belajar atau interaksi yang ingin mereka lakukan.

Meskipun *platform* Discord memberikan banyak pilihan bagi pengguna untuk mengirimkan pesan sesuai dengan preferensi masing-masing, pemahaman dan pemanfaatan fitur *channels* tidak selalu merata di kalangan pengguna. Ketidapahaman mengenai fungsi dan tujuan beberapa saluran yang ada di *StudyStream* diakui oleh sejumlah pengguna. Hal yang

serupa juga ditemukan pada penelitian Juliansyah & Febryanti (2024), *platform* Discord memiliki fitur dan pengaturan yang kompleks, sehingga dapat membingungkan bagi pengguna baru.

Gambar 1 Beberapa anggota yang kebingungan



Sumber: Tangkapan layar *StudyStream* melalui *platform* Discord

Hal ini menunjukkan bahwa mungkin ada kebutuhan untuk sosialisasi atau panduan yang lebih jelas mengenai fungsi dan manfaat dari setiap jenis saluran yang tersedia di *StudyStream*. Terlalu banyak pilihan saluran komunikasi terkadang dapat membuat beberapa anggota merasa kewalahan atau terdistraksi, sehingga beberapa pengguna memilih untuk fokus hanya pada beberapa saluran yang sesuai dengan gaya belajar atau kebutuhan mereka.

Personalisasi Pesan

Platform media sosial seperti Discord menyediakan fitur personalisasi seperti notifikasi berdasarkan minat, misalnya pengingat untuk tetap menyalakan kamera pada *cam only channel*, pengingat untuk minum air dan tetap terhidrasi, serta pengingat untuk memperbaiki postur duduk. Penerapan fitur *mention* dan *tagging* yang dilakukan oleh *StudyStream* membuat pesan lebih terarah dan personal karena disesuaikan dengan kebutuhan setiap anggota. Informan ketiga juga cenderung lebih dapat memberikan reaksi pada pesan yang *me-mention* dirinya. Fitur ini terbukti membuat para anggota lebih terlibat di dalam komunitas dan membuat pengalaman belajar lebih menarik.

Informan pertama menyebutkan bahwa ada tahapan yang harus dilalui sebelum akhirnya dapat berkomunikasi secara personal dengan anggota lainnya. Pesan umum/formal biasanya digunakan di awal interaksi sebagai bentuk kesopanan terhadap lawan bicara, dan interaksi berkembang dari umum menjadi lebih personal. Pesan yang umum biasanya berupa dukungan dan pertanyaan seputar studi. Pesan yang personal memiliki sentuhan personal seperti berbagi perjuangan, keberhasilan, atau saran. Informan kedua merasakan bahwa pesan yang dipersonalisasi membuat para anggota merasa lebih terhubung dan dekat karena percakapan terasa lebih tulus dan relevan, tidak hanya seputar akademik tetapi juga dukungan sebagai individu. Percakapan menjadi lebih nyata dan bermakna sehingga menciptakan hubungan

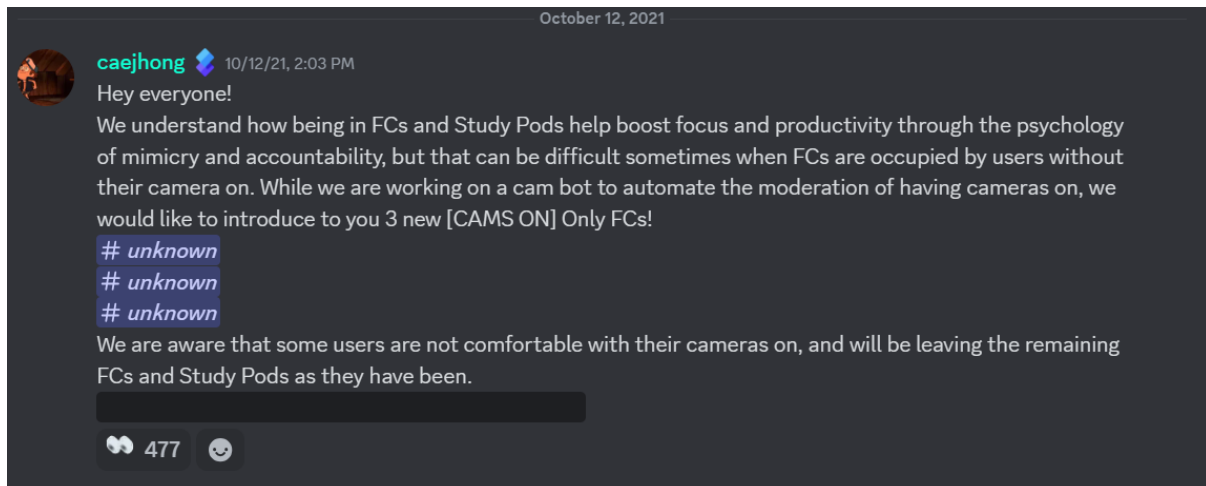
yang lebih kuat. Menurut Eriyanto (2021), kelangsungan sebuah komunitas virtual sangat bergantung pada keterikatan sosial di antara anggota. *StudyStream* sebagai sebuah komunitas adalah tempat yang ideal bagi para anggotanya untuk saling berbagi perasaan, pengalaman, dan tantangan yang dihadapi selama proses belajar dan bekerja. Keterikatan sosial yang terbentuk dari interaksi personal ini menjadikan komunitas virtual bukan hanya sekadar ruang diskusi, tetapi juga lingkungan yang dapat memberikan dukungan sosial yang berarti.

Pengalaman personalisasi pesan di *StudyStream* dapat menjadi subjektif dan bergantung pada interaksi individu dalam komunitas. Meskipun ada fitur dan potensi untuk personalisasi, tidak semua anggota merasakan tingkat personalisasi yang sama dalam komunikasi mereka di *platform* Discord. Ini dapat dipengaruhi oleh seberapa aktif mereka dalam membangun hubungan personal, jenis kanal komunikasi yang mereka gunakan, dan dengan siapa mereka berinteraksi. Misalnya, informan kedua merasa interaksi menjadi lebih personal ketika lawan bicara tersenyum ke kamera. Semua informan juga setuju bahwa pesan personal, terutama yang dikirim oleh individu yang dikenal, menciptakan koneksi yang lebih kuat. Media sosial mempermudah komunikasi lintas batas, memungkinkan pengguna menjaga hubungan dan berbagi kehidupan secara *real-time* (Hang, 2024). Studi lain juga menunjukkan bahwa alat komunikasi berbasis obrolan seperti yang dimiliki platform Discord memiliki peran penting dalam mempererat hubungan, mengurangi jarak, serta menciptakan koneksi dan kebersamaan antarindividu (Heinrich dkk., 2022). Anggota-anggota di *StudyStream* dapat menjadi lebih dekat bahkan berteman baik karena Discord memungkinkan interaksi yang tidak terbatas oleh waktu dan lokasi.

Variasi Bahasa

Pada *Focus Channels* di *StudyStream*, para anggota memiliki opsi untuk menyalakan atau mematikan kamera selama sesi belajar berlangsung. Pada unggahan lama dari pengelola *StudyStream*, menyalakan kamera saat berada di *Focus Channels* dan *Study Pods* dapat membantu meningkatkan fokus dan produktivitas anggota melalui psikologi mimikri dan akuntabilitas. Penggunaan kamera memperbolehkan anggota lain untuk melihat ekspresi nonverbal, termasuk gestur dan mimik wajah. Fleksibilitas media menjadi penting untuk menyesuaikan cara komunikasi dengan konteks dan audiens yang berbeda (Cao dkk., 2021). Fitur saluran video seperti yang dimiliki platform Discord memungkinkan komunikasi yang lebih transparan, di mana anggota komunitas *StudyStream* merasa lebih bertanggung jawab terhadap tugas mereka karena ada “kehadiran sosial” yang lebih kuat. Komunitas virtual mampu bertahan dalam periode yang lama karena adanya frekuensi interaksi yang tinggi (Eriyanto, 2021), dan menyalakan kamera berkontribusi pada meningkatkan keterlibatan anggota dalam komunitas.

Gambar 5 Pengumuman diluncurkannya *cam only channels*



Sumber: Tangkapan layar *StudyStream* melalui *platform* Discord

StudyStream menetapkan bahasa Inggris sebagai bahasa utama yang digunakan untuk berkomunikasi di dalam komunitas. Informan ketiga menyampaikan bahwa keragaman bahasa memberikan dampak positif karena anggota dapat saling mempelajari istilah baru. Keanekaragaman ini juga membuat komunikasi di dalam komunitas lebih kaya, beragam, dan berwarna. Interaksi antar anggota menjadi lebih menyenangkan, memungkinkan pertukaran budaya dan sudut pandang, serta melihat dari perspektif budaya yang berbeda. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh sebagian besar anggota, tetapi tantangan tetap muncul, terutama terkait pemahaman *slang*, istilah-istilah teknis dan ilmiah yang kompleks, atau bagi mereka yang kurang fasih berbahasa Inggris. Keberagaman bahasa di *StudyStream* juga melahirkan saluran komunikasi khusus berbahasa tertentu untuk mengatasi potensi hambatan komunikasi. Komunitas dengan keberagaman bahasa yang tinggi seperti *StudyStream* lebih efektif ketika menggunakan berbagai saluran komunikasi. Namun, pesan instan menjadi pilihan utama karena lebih fleksibel dan mudah diakses (Taylor, 2022).

Pengalaman berkomunikasi dengan bahasa yang berbeda di komunitas *StudyStream* memberikan beragam kesan bagi para anggotanya. Informan pertama merasa tertantang dan bahkan malu ketika berinteraksi dengan individu yang tidak menggunakan bahasa utama komunitas, sehingga mereka berusaha menjawab sebisa mungkin atau beralih menggunakan pesan teks jika kesulitan berbicara. Informan kedua merasa seperti berkomunikasi dalam bahasa ibu sendiri, lingkungan komunitas yang saling mendukung dan penuh pengertian membuat berkomunikasi dalam bahasa yang berbeda lebih lancar. Bagi informan ketiga berinteraksi dengan bahasa lain menjadi kesempatan yang menarik untuk belajar bahasa baru, termasuk *slang* dan gaya komunikasi daring dari berbagai negara. Menurut Taylor (2022), anggota komunitas yang memiliki kemampuan bahasa lebih luas dan berperan sebagai penghubung komunikasi, membantu meningkatkan pemahaman dan memperkuat hubungan antar anggota.

Informan ketiga menyebutkan bahwa *StudyStream* tidak memiliki alat penerjemah khusus yang disediakan komunitas untuk membantu para anggota yang kurang mahir berbahasa Inggris. Informan ketiga juga menyampaikan bahwa *platform* Discord sendiri sebenarnya

memiliki kemampuan penerjemahan yang mungkin dapat diimplementasikan menggunakan *modal* atau *chatbot*, namun *StudyStream* tidak menggunakan fitur tersebut secara resmi di komunitas mereka. Meskipun tidak ada alat penerjemah yang terintegrasi ke komunitas, informan kedua merasakan bahwa anggota lainnya berperan besar dalam membantu mengatasi perbedaan bahasa ini, seperti mengulang atau menjelaskan kembali maksud pesan.

Media sosial telah melahirkan pola komunikasi baru, seperti penggunaan emoji, singkatan, dan konten visual yang mempengaruhi interaksi di dunia maya (Anuashok dkk., 2024). Informan kedua menjelaskan bahwa penggunaan emoji, stiker, dan GIF di *StudyStream* dapat membantu memperjelas maksud pesan, terutama dalam situasi di mana ekspresi wajah lawan bicara tidak terlihat. Meskipun terdapat pandangan bahwa emoji, stiker, dan GIF dapat berkontribusi pada kejelasan pesan dalam situasi tertentu, fungsi utama dari penggunaan elemen visual yang dirasakan oleh informan ketiga cenderung lebih mengarah pada ekspresi diri dan menciptakan suasana komunikasi yang lebih santai dan tidak terlalu formal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini mengungkap bahwa *platform* Discord sebagai media komunikasi memiliki peran yang penting dalam mendukung komunikasi komunitas virtual *StudyStream*, khususnya dalam menyediakan kecepatan umpan balik, beragam saluran komunikasi, tingkat personalisasi pesan, dan variasi bahasa. Melalui kecepatan umpan balik yang tinggi, anggota dapat berkomunikasi secara *real-time* menggunakan teks, suara, dan video, menciptakan diskusi yang lebih dinamis. Keberagaman saluran komunikasi, seperti *Focus Rooms* untuk belajar bersama dan *Study Chats* untuk berbagi sumber pembelajaran, memberikan fleksibilitas bagi anggota dalam menyesuaikan metode komunikasi sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, anggota dapat menyesuaikan cara mereka berkomunikasi, baik melalui pesan umum maupun interaksi yang lebih personal. Dalam hal bahasa, *StudyStream* menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama, tetapi tetap menyediakan kanal khusus bagi anggota yang ingin berkomunikasi dalam bahasa lain, mendukung pertukaran budaya dan komunitas lintas negara.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mendukung *Media Richness Theory* (MRT) dalam konteks komunitas virtual. *Platform* Discord memenuhi empat elemen MRT, yaitu kecepatan *feedback*, beragam saluran komunikasi, personalisasi pesan, dan variasi bahasa, yang menjadikannya media yang "kaya" dalam mendukung interaksi sosial daring. Namun, efektivitas kekayaan media ini sangat bergantung pada pemahaman dan adaptasi pengguna dalam mengelola komunikasi virtual yang kompleks.

Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pengelola komunitas *StudyStream*:

1. Sosialisasi Fitur

Mengingat adanya kebingungan sebagian anggota terhadap fungsi berbagai kanal komunikasi, pengelola komunitas dapat meningkatkan upaya sosialisasi melalui panduan yang lebih jelas, tutorial singkat, atau sesi penjelasan berkala mengenai tujuan dan manfaat

setiap kanal. Hal ini dapat membantu anggota memanfaatkan fitur *platform* Discord secara lebih optimal sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. Mendorong interaksi yang lebih personal

Meskipun interaksi umum memiliki peran dalam komunitas, pengelola dapat memfasilitasi kegiatan atau fitur yang mendorong interaksi yang lebih personal antar anggota. Misalnya, pembentukan kelompok belajar kecil berdasarkan minat atau tujuan studi yang lebih spesifik, atau sesi pengenalan terstruktur untuk anggota baru.

3. Penguatan Moderasi

Menanggapi keluhan terkait pesan *spam* dan gangguan, pengelola komunitas perlu memperkuat sistem moderasi dan memberikan edukasi kepada anggota mengenai perilaku daring yang bertanggung jawab dan saling menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Aichner, T., Grünfelder, M., Maurer, O., & Jegeni, D. (2021). Twenty-Five Years of Social Media: A Review of Social Media Applications and Definitions from 1994 to 2019. Dalam *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* (Vol. 24, Nomor 4, hlm. 215–222). Mary Ann Liebert Inc. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0134>
- Anuashok, A., Gupta, V., Tyagi, T., Agarwal, T., Reddy, R., & Rout, A. (2024). A Study on the Impact of Social Media on Modern Communication. *International Journal for Multidisciplinary Research (IJFMR)*, 6(2). www.ijfmr.com
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Cao, D., Meadows, M., Wong, D., & Xia, S. (2021). Understanding consumers' social media engagement behaviour: An examination of the moderation effect of social media context. *Journal of Business Research*, 122, 835–846. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2020.06.025>
- Discord. (2025, Maret). *Find Your Community on Discord*. <https://discord.com/servers>
- Eriyanto. (2021). *Metode Netnografi*. PTRemajaRosdakarya.
- Hang, L. (2024). The Impact of Social Media on Modern Communication: Evolution and Future Prospects. *Global Media Journal*, 72(22), 471–473. <https://doi.org/10.36648/1550-7521.22.72.471>
- Heinrich, E., Thomas, H., & Kahu, E. R. (2022). An exploration of course and cohort communication spaces in Discord, Teams, and Moodle. *Australasian Journal of Educational Technology*, 2022(28), 107–120. <https://moodle.org/>
- Huda, M. B. (2022). Pemanfaatan Discord sebagai Alternatif Media Pembelajaran secara Daring. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 19(2), 659–667.

- Ishii, K., Lyons, M. M., & Carr, S. A. (2019). Revisiting media richness theory for today and Future. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 124–131. <https://doi.org/10.1002/hbe2.138>
- Jamaly, farullah, Muadz Muhammad, H., Dwi Cahyani, I., Fatwa Anbiya, B., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., & Walisongo Semarang, U. (2025). Potensi Discord sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan JTekpend*, 5(1).
- Juliansyah, F., & Febryanti, S. N. (2024). Persepsi Gamer terhadap Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Alternatif. *JIIP*, 7(2), 1648–1658.
- Kemp, S. (2025). *Digital 2025: Global Overview Report*. <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
- Lipschultz, J. H. (2023). *Social Media Communication: Concepts, Practices, Data, Law and Ethics (4th ed.)*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003281924>
- Musheke, M., & Phiri, J. (2021). The Effects of Effective Communication on Organizational Performance Based on the Systems Theory. *Open Journal of Business and Management*, 9, 659–671. <https://doi.org/10.4236/ojbm.2021.92034>
- Pradhana, Y. (2021). Pemanfaatan Virtual Community Sebagai Media Komunikasi Kelompok Game Pokemon Go (JPR) Melalui Media Sosial. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 200–214.
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading Electronic Frontier*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7105.001.0001>
- Shahbaznezhad, H., Dolan, R., & Rashidirad, M. (2021). The Role of Social Media Content Format and Platform in Users' Engagement Behavior. *Journal of Interactive Marketing*, 53, 47–65. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2020.05.001>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 53–61.
- Taylor, D. (2022). The Influence of Language Diversity on Virtual Team Communication: Overcoming Barriers and Leveraging Benefits. *Management international*, 25(spécial), 18. <https://doi.org/10.7202/1086409ar>
- Vera Nurfajriani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, W., Negeri, U. I., Fatah, R., & Abstract, P. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Komunikatif*, 10(2), 141–152. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i2.3457>