



**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *DISCORD* SEBAGAI MEDIA  
KOMUNIKASI OLEH 7 ORANG GENERASI Z DI PERUMAHAN  
CITRARAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG**

**SKRIPSI**

**CHRISANDY DHAMMAWAN SUHARTA  
20210400010**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG  
2025**



**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *DISCORD* SEBAGAI MEDIA  
KOMUNIKASI OLEH 7 ORANG GENERASI Z DI PERUMAHAN  
CITRARAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**CHRISANDY DHAMMAWAN SUHARTA**  
**20210400010**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG**



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang

Nama : Chrisandy Dhammadwan Suharta

NIM : 20210400010

Fakultas : Fakultas Sosial dan Humaniora

Skripsi ini disetujui pada tanggal 05 juli 2025

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

Kaprodi

  
Widha Seni H., M.A. Journalism  
NUPTK. 3733774675230262

  
Tia Nurapriyanti, S.Sos. I., M.IKom  
NIDN. 031004820



## SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos. I., M.IKom  
Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa:

Nama : Chrisandy Dhammadwan Suharta  
NIM : 20210400010  
Fakultas : Fakultas Sosial dan Humaniora  
Program Studi : Program Studi Ilmu Komunikasi  
Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang

Dinyatakan layak untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 05 Juli 2025

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi,

Dosen Pembimbing,

  
Tia Nurapriyanti, S.Sos. I., M.IKom  
NIDN. 031004820

  
Widhia Seni H., M.A. Journalism  
NUPTK. 3733774675230262



## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Chrisandy Dhammadwan Suharta

NIM : 20210400010

Fakultas : Fakultas Sosial Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Pemanfaatan Media Sosial Discord sebagai Media  
Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan  
CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai  
bagian persyaratan yang diperlukan untuk meperoleh gelar Strata Satu (S-1)  
pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora,  
Universitas Buddhi Dharma.

Tim Pengaji,

1. Ketua Pengaji : **Dr. Lilie Suratminto, M.A**

NIDK: 88754300017

2. Pengaji I : **Dr. Serius Zebua, S.Pd., M.Pd., CPS., CCLS (**

NUPTK: 6150771672130363

3. Pengaji II : **Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.IKom**

NIDN: 0401018307

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora  
Universitas Buddhi Dharma

**Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum**  
NIDN. 0418128601

FAKULTAS  
SOCIAL DAN HUMANIORA

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul "Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang" merupakan asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan atau disebarluaskan kepada orang lain, kecuali dengan jelas saya cantumkan sebagai referensi penulisan skripsi ini melalui pencantuman penulisnya dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 05 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Chrisandy Dhammadwan Suharta

NIM: 20210400010

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pemanfaatan media sosial *Discord* sebagai sarana komunikasi Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang serta motif di balik penggunaannya. Dengan metode kualitatif deskriptif studi kasus terhadap tujuh informan, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan *Discord* digunakan tidak hanya untuk komunikasi sehari-hari, tetapi juga hiburan, koordinasi, dan pembangunan komunitas digital. Fitur seperti *voice channel*, *text channel*, dan *server* dinilai fleksibel serta terorganisir. Pemilihan *Discord* selaras dengan teori Uses and Gratifications karena mampu memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, integrasi sosial, dan ekspresi diri. Kendala yang muncul antara lain gangguan teknis, isu keamanan, dan keterbatasan popularitas. Disimpulkan bahwa *Discord* berperan penting sebagai media komunikasi modern dan interaktif bagi Generasi Z sesuai karakteristik media baru.

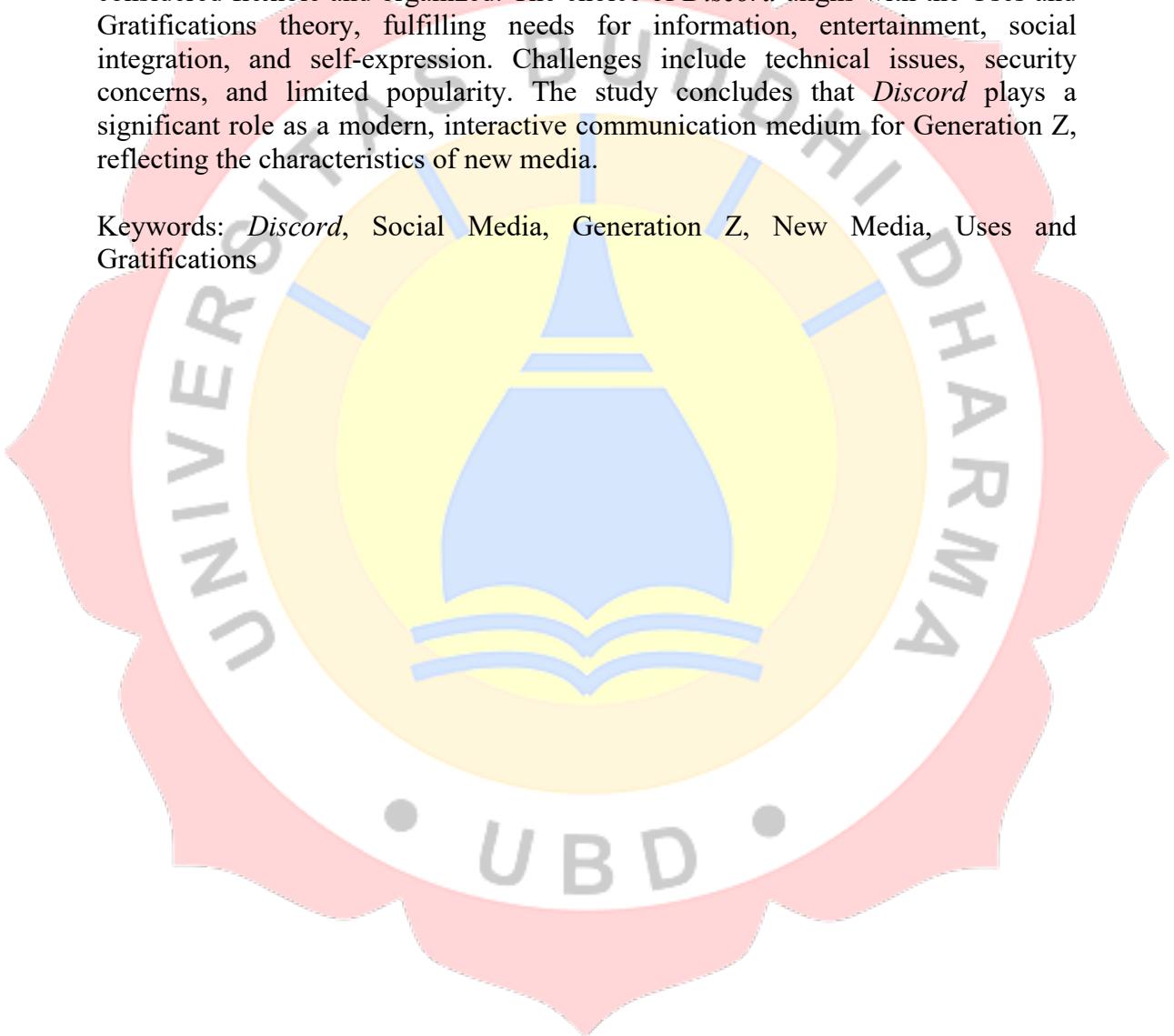
Kata kunci: *Discord*, Media Sosial, Generasi Z, New Media, Uses and Gratifications



## ABSTRACT

This study aims to examine how Generation Z in CitraRaya Timur, Tangerang, utilize *Discord* as a communication platform and the motives behind its use. Using a qualitative descriptive case study with seven informants, data were collected through interviews, observation, and documentation, then analyzed with source triangulation. Findings show that *Discord* is used not only for daily communication but also for entertainment, coordination, and building digital communities. Features such as *voice channels*, *text channels*, and *servers* are considered flexible and organized. The choice of *Discord* aligns with the Uses and Gratifications theory, fulfilling needs for information, entertainment, social integration, and self-expression. Challenges include technical issues, security concerns, and limited popularity. The study concludes that *Discord* plays a significant role as a modern, interactive communication medium for Generation Z, reflecting the characteristics of new media.

Keywords: *Discord*, Social Media, Generation Z, New Media, Uses and Gratifications



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN JUDUL DALAM

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI ..... i

SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR ..... ii

LEMBAR PENGESAHAN ..... iii

PERNYATAAN ORISINALITAS ..... iv

ABSTRAK ..... v

ABSTRACT ..... vi

DAFTAR ISI ..... vii

**BAB I PENDAHULUAN** ..... 1

1.1 Latar Belakang ..... 1

1.2 Rumusan Masalah ..... 3

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian ..... 4

1.3.1 Manfaat Teoretis ..... 4

1.3.2 Manfaat Praktis ..... 4

1.4 Kerangka Konseptual ..... 4

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA** ..... 6

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu ..... 6

2.2 Kerangka Teoritis ..... 8

2.2.1 Komunikasi ..... 8

2.2.2 Media Baru (New Media) ..... 9

2.2.3 Media Sosial ..... 10

2.2.4 Discord ..... 12

2.2.5 Fitur Discord ..... 12

2.2.6 Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan (Uses and Gratifications) ..... 17

2.2.7 Manfaat Discord ..... 18

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN** ..... 20

3.1 Pendekatan Penelitian ..... 20

3.2 Metode Penelitian ..... 20

3.3 Subjek dan Objek Penelitian ..... 20

3.4 Teknik Pengumpulan Data ..... 21

3.5 Teknik Analisis Data ..... 21

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	22
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>23</b>
4.1 Gambaran Umum Subjek/Objek Penelitian .....	23
4.1.1 Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang.....	23
4.2 Hasil Penelitian.....	28
4.2.1 Temuan.....	28
4.3 Pembahasan .....	40
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>42</b>
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	45
DAFTAR WIRAYAT HIDUP .....	46
KARTU BIMBINGAN .....	47
LAMPIRAN BUKTI TURNITIN .....	48
PANDUAN PERTANYAAN WAWANCARA .....	49
TRANSKRIP HASIL WAWANCARA.....	50

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lain dengan tujuan mencapai pemahaman bersama. komunikasi bukan hanya sekadar pertukaran informasi, tetapi juga mencakup proses membangun makna, hubungan, dan koordinasi. Dalam era digital yang terus berkembang, komunikasi mengalami perubahan signifikan yang mempengaruhi masyarakat, khususnya generasi muda, dalam berinteraksi.

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi komunikasi mengalami perubahan signifikan yang mempengaruhi masyarakat, khususnya generasi muda, dalam berinteraksi. Transformasi ini ditandai dengan munculnya *new media* atau media baru yang telah mengubah pola komunikasi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan efisien tanpa memerlukan pertemuan tatap muka. Menurut McQuail (2011)<sup>1</sup>, media baru memiliki karakteristik keterhubungan, akses individual, interaktivitas, penggunaan yang beragam, dan keberadaan yang tersebar luas. Ini menjadikannya sangat relevan bagi generasi yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi internet serta meningkatnya aksesibilitas perangkat digital turut mempercepat proses adaptasi generasi muda terhadap berbagai *platform* komunikasi daring. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997–2012. Generasi Z sebagaimana digambarkan oleh Tapscott (2009)<sup>2</sup> merupakan *digital natives* yang terbiasa dengan teknologi sejak lahir. Mereka lebih menyukai komunikasi yang instan, visual, serta ruang berekspresi yang fleksibel dan komunitatif. Dalam konteks

<sup>1</sup> McQuail, D. (2011). Teori komunikasi massa (E. Mulyana & A. Solatun, Penerj., ed. ke-6). Jakarta: Salemba Humanika.

<sup>2</sup> Tapscott, D. (2009). Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing the World. New York: McGraw Hill.

ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana berbagi informasi, tetapi juga berperan sebagai ruang sosial dinamis yang membentuk pola pikir, perilaku, serta identitas digital mereka.

Sebagai salah satu bentuk dari media baru, Media sosial merupakan *platform* digital yang memungkinkan individu untuk saling berbagi, berdiskusi, dan membangun jejaring sosial melalui berbagai bentuk konten seperti teks, gambar, suara, dan video. Kaplan dan Haenlein (2010)<sup>3</sup> mendefinisikan media sosial sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologis dan teknologi Web 2.0, yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten buatan pengguna. Sementara itu, menurut Rulli Nasrullah (2015)<sup>4</sup>, media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.

Salah satu bentuk media baru yaitu *platform* media soial yang populer di kalangan Generasi Z adalah *Discord*. Awalnya *Discord* dikenal sebagai aplikasi komunikasi untuk komunitas *gaming*. *Discord* kini telah berkembang menjadi *platform* media komunikasi multifungsi yang digunakan oleh berbagai kelompok untuk berkomunikasi, berbagi informasi, membangun jejaring, hingga mempererat relasi sosial. Boyd dan Ellison (2007)<sup>5</sup> menjelaskan bahwa media sosial memungkinkan individu membentuk profil, berinteraksi, dan membangun jaringan sosial dalam lingkungan digital. Konsep yang sangat selaras dengan fitur-fitur utama *Discord* seperti *server tematik*, *voice channels*, dan ruang diskusi interaktif.

*Discord* memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk menciptakan komunitas digital yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Bagi Generasi Z, *Discord* menjadi *platform* media sosial favorit karena memiliki keunggulan dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti pesan teks, suara, maupun video dalam satu *platform* terpadu. Lebih dari sekadar alat komunikasi, *Discord* menjadi media

<sup>3</sup> Kaplan, A.M. and Haenlein, M. (2010) Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.

<sup>4</sup> Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

<sup>5</sup> Boyd, d. m., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230.

interaktif juga berperan sebagai ruang pertukaran ide, diskusi kelompok, bahkan media pembentukan identitas digital.

Fenomena penggunaan *Discord* dikalangan Generasi Z ini terjadi di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang, di mana *Discord* digunakan oleh kalangan muda sebagai sarana komunikasi dan penguatan jejaring sosial. Mereka memanfaatkannya untuk membangun komunitas daring, berbagi informasi, hingga mempererat hubungan antar individu. Di balik berbagai manfaatnya, *Discord* juga memiliki kelemahan, seperti risiko kecanduan digital. Oleh karena itu, penting untuk memahami secara lebih dalam bagaimana *Discord* dimanfaatkan oleh Generasi Z.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *Discord* digunakan sebagai media komunikasi oleh Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang. Kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran *Discord* dalam membentuk pola interaksi sosial, memperkuat solidaritas komunitas, serta mendukung pengembangan identitas digital generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap literatur media digital, tetapi juga terhadap pemahaman dinamika komunikasi sosial di era modern.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan *Discord* sebagai media komunikasi oleh Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang?
2. Apa saja motif Generasi Z dalam memilih *Discord* sebagai media komunikasi sehari-hari?

### **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **Tujuan Penelitian**

1. Analisa pemanfaatan *Discord* sebagai media Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten, Tangerang.
2. Menginformasikan motif Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang dalam memilih *Discord* sebagai media komunikasi sehari-hari.

#### **Manfaat Penelitian**

##### **1.3.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya media sosial.

##### **1.3.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi masyarakat yang membaca mengenai Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya.

### **1.4 Kerangka Konseptual**

Kerangka konseptual merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar - dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakangi penelitian ini. Dalam kerangka pemikiran ini penulis akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kerangka konseptual ini disusun berdasarkan tinjauan pustaka atau garis besar jalan alur logika kita. Berdasarkan latar belakang penelitian, kajian teori dan fokus penelitian yang telah penulis uraikan sebelumnya, maka kerangka pemikiran tertuang kedalam bagan sebagai berikut:

**BAGAIMANAKAH PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *DISCORD* SEBAGAI  
MEDIA KOMUNIKASI OLEH 7 ORANG GENERASI Z DI PERUMAHAN  
CITRARAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG**

**TUJUAN PENELITIAN**

1. Mengetahui bentuk pemanfaatan *Discord* sebagai media komunikasi oleh Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang
2. Mengetahui motif Generasi Z dalam memilih *Discord* sebagai media komunikasi

**TEORI**

1. Teori New Media
2. Teori Media Sosial
3. Teori Sosial
4. Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan (Uses and Gratifications)

**PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *DISCORD* SEBAGAI MEDIA  
KOMUNIKASI OLEH 7 ORANG GENERASI Z DI PERUMAHAN  
CITRARAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG**

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Penelitian Terdahulu**

Kajian penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil - hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Skripsi “Discord sebagai Media Komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya” (2022)

Penelitian hasil Gilang Aista Wahyu Utomo yang berjudul “Discord sebagai Media Komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya” Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana genomena dan makna penggunaan Discord sebagai media komunikasi oleh Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Surabaya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan penggunaan Discord oleh Gen Z didasari oleh kebutuhan komunikasi jarak jauh, hiburan, aktivitas produktif, dan pembelajaran dan pengalaman pengguna Discord mencerminkan keberagaman makna, tergantung pada konteks individu, seperti keterbatasan jarak, rekomendasi, dan kebutuhan produktivitas.

2. Jurnal “Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM” (2024)

Hasil penelitian Arizal Saepul, Ali Alamsyah Kusumadinata, Koesworo Setiawan yang berjudul “Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media komunikasi kelompok dalam membentuk kohesivitas tim pengembang komunitas KEEP CALM. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan Discord digunakan untuk

membangun interaksi dan komunikasi yang intensif melalui fitur seperti voice chat, text chat, dan sharing screen, Aplikasi ini berkontribusi pada terciptanya kohesivitas kelompok yang memberikan dampak positif seperti rasa nyaman, aman, saling memiliki, dan tanggung jawab dan Namun, kohesivitas yang tinggi dapat memicu anggota untuk menghindari konflik dan mengurangi sikap kritis terhadap pendapat.

### 3. Jurnal "Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi oleh Mahasiswa Magang di Masa Pandemi COVID-19 di SKILVUL" (2019)

Penelitian hasil Alexander Hutagaol, Grace J. Waleleng, Stefi H. Harilama yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi oleh Mahasiswa Magang di Masa Pandemi COVID-19 di SKILVUL" Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana fitur dalam aplikasi Discord digunakan oleh mahasiswa magang untuk berkomunikasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan fitur Discord sangat efektif untuk komunikasi, terutama fitur text sebagai fitur yang paling sering digunakan (lebih dari 60%). Gambar atau foto lebih banyak dimanfaatkan untuk informasi, tetapi juga berperan sebagai hiburan dan dokumentasi. Voice chat mendukung komunikasi yang lebih jelas namun terkadang menyebabkan noise atau memerlukan persetujuan waktu bersama. Discord terbukti menjadi media komunikasi yang baik meskipun terdapat kendala seperti kebutuhan internet stabil.

### 4. Jurnal "Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya" (2023)

Penelitian hasil Isna Faila Sufah, Nizaria Kusumastuti, Nanda Attaya yang berjudul "Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Discord sebagai sarana dan membantu para gamers. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan Discord membantu gamers dalam menyusun strategi, berkomunikasi, dan

meningkatkan koordinasi tim melalui fitur seperti voice chat, screen sharing, dan teks.

## 5. Jurnal "Pola Komunikasi Masyarakat dalam Sosial Media Discord" (2024)

Penelitian hasil Isna Faila Sufah, Nizaria Kusumastuti, Nanda Attaya yang berjudul "Pola Komunikasi Masyarakat dalam Sosial Media Discord". Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi masyarakat dalam sosial media Discord. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan Discord memiliki pola komunikasi yang unik, interaktif, dan terstruktur melalui fitur server dan channel. Platform ini memfasilitasi ekspresi bebas, penyebaran informasi, dan penyelesaian konflik dalam komunitas. Etika komunikasi tergantung pada masing-masing komunitas, dan gaya komunikasi dipengaruhi oleh usia serta pengalaman digital pengguna.

## 2.2 Kerangka Teoritis

### 2.2.1 Komunikasi

Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan atau informasi dari satu pihak (komunikator) kepada pihak lain (komunikan) melalui suatu media tertentu dengan tujuan untuk menciptakan pemahaman yang sama.

Tujuan Komunikasi:

1. Menyampaikan informasi, agar pihak lain memahami isi pesan.
2. Mempengaruhi orang lain, mengubah sikap, pendapat, atau perilaku.
3. Membangun hubungan sosial, menjaga interaksi dan ikatan antar individu/kelompok.
4. Memberikan hiburan, menciptakan suasana menyenangkan.
5. Membantu pengambilan keputusan, mempermudah koordinasi dan penyelesaian masalah, juan untuk menciptakan pemahaman yang sama.

Fungsi Komunikasi:

1. Fungsi Informatif, memberikan pengetahuan atau data.
2. Fungsi Persuasif, membujuk atau memengaruhi tindakan.
3. Fungsi Regulatif, mengatur perilaku sesuai aturan atau kesepakatan.
4. Fungsi Integratif, mempererat hubungan sosial dan solidaritas.
5. Fungsi Hiburan, menciptakan kegembiraan atau relaksasi.

Unsur Komunikasi

Menurut Harold Lasswell (1948) ada unsur-unsur penting dalam proses komunikasi yang saling berkaitan yaitu:

1. Komunikator (Who Says)
2. Pesan (What In)
3. Media (Which Channel)
4. Komunikan (To Whom)
5. Efek (With What Effect)

### 2.2.2 Media Baru (New Media)

Teori media baru merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy<sup>6</sup>, yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat dua pandangan, pertama yaitu pendangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy memandang World Wide Web (WWW) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat.

Media baru yaitu bentuk media berbasis digital yang memungkinkan interaksi dua arah, partisipasi aktif, serta fleksibilitas dalam berkomunikasi. Media baru mencakup berbagai platform yang dibangun di atas teknologi internet dan Web 2.0,

---

<sup>6</sup> Lévy, P. (2001). *Cyberculture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memungkinkan pengguna menjadi produsen sekaligus konsumen konten (prosumen). Menurut McQuail (2011)<sup>7</sup>, media baru memiliki karakteristik keterhubungan, akses individual, interaktivitas, penggunaan yang beragam, dan keberadaan yang tersebar luas. Media baru berbeda dari media tradisional yang bersifat satu arah. Media baru menekankan keterlibatan aktif pengguna, baik dalam konsumsi maupun produksi informasi. Salah satu bentuk media baru yaitu media sosial.

Salah satu bentuk nyata media baru adalah *Discord*, platform digital yang kini banyak dimanfaatkan oleh Generasi Z sebagai sarana komunikasi. *Discord* menyediakan fitur interaktif seperti teks, suara, dan video yang memungkinkan komunikasi dua arah dan interaktivitas, sesuai dengan ciri khas media baru menurut Pierre Levy dan McQuail.

Dalam penelitian mengenai Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang, *Discord* digunakan untuk membangun komunikasi komunitas yang lebih efisien dan fleksibel. Pengguna dapat membuat saluran khusus untuk berbagi informasi, berdiskusi, atau menyelenggarakan pertemuan daring. Penggunaan *Discord* ini mencerminkan pergeseran pola komunikasi dari tradisional ke digital, di mana masyarakat lokal dapat tetap terhubung dan berinteraksi secara aktif, memperkuat konsep media baru sebagai alat pembentuk komunitas dan kecerdasan kolektif di era digital.

### 2.2.3 Media Sosial

#### Pengertian Media Sosial

Kaplan & Haenlein (2010)<sup>8</sup> mendefinisikan media sosial sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi teknologi Web 2.0 dan memungkinkan penciptaan serta pertukaran konten yang dibuat pengguna (*user-*

<sup>7</sup> McQuail, D. (2011). Teori komunikasi massa (E. Mulyana & A. Solatun, Penerj., ed. ke-6). Jakarta: Salemba Humanika.

<sup>8</sup> Kaplan, A.M. and Haenlein, M. (2010) Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59-68.

*generated content).* Rulli Nasrullah (2015)<sup>9</sup> menambahkan bahwa media sosial adalah medium yang memfasilitasi representasi diri, interaksi, kerja sama, dan pembentukan jejaring sosial secara virtual.

#### Tujuan Media Sosial:

1. Memudahkan komunikasi jarak jauh secara real-time.
2. Menyebarluaskan informasi secara cepat dan luas.
3. Menjadi sarana promosi atau branding personal/organisasi.
4. Menyediakan ruang ekspresi dan kreativitas.
5. Membentuk komunitas berbasis minat atau tujuan tertentu.

#### Fungsi Media Sosial:

1. Fungsi Komunikatif, menyampaikan pesan dan berdialog.
2. Fungsi Informasi, menyediakan berita dan data terkini.
3. Fungsi Promosi, memasarkan produk, jasa, atau gagasan.
4. Fungsi Hiburan, memberikan konten yang menghibur.
5. Edukasi, menjadi sarana pembelajaran daring.

#### Unsur Media Sosial:

1. Pengguna (User), individu atau organisasi yang mengakses media sosial.
2. Konten (Content), teks, gambar, audio, atau video yang dibagikan.
3. Platform, aplikasi atau situs web yang digunakan (contoh: Discord, Instagram).
4. Interaksi (Interaction), aktivitas komunikasi seperti komentar, like, atau berbagi.
5. Jaringan (Network), hubungan antar pengguna yang saling terhubung.
6. Fitur Teknologi, layanan yang mendukung interaksi, seperti live streaming, chat, dan story.

---

<sup>9</sup> Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media.

## 2.2.4 Discord

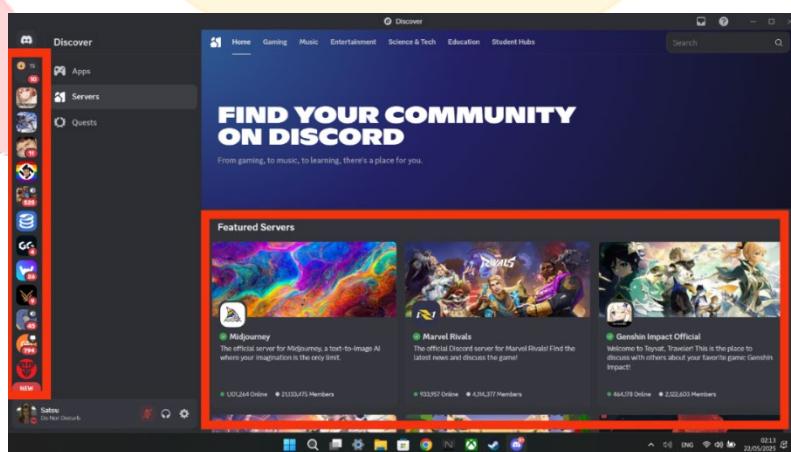
*Discord*<sup>10</sup> adalah sebuah platform media sosial yang dirancang oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy, yang pertama kali diluncurkan pada 13 Mei 2015. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan utama untuk memudahkan komunikasi, baik melalui pesan teks, suara, maupun panggilan video. Meskipun berbasis teknologi yang kompleks, *Discord* menawarkan pengalaman yang sederhana dan nyaman, terutama bagi komunitas dan teman-teman yang ingin berinteraksi secara efektif. *Discord* memungkinkan penggunanya untuk saling berkirim pesan dan berkomunikasi secara individu, dalam grup, maupun *di server*. Selain itu, aplikasi ini mendukung berbagai fitur seperti percakapan daring, berbagi foto, dokumen, file, hingga video streaming, menjadikannya alat komunikasi yang serbaguna dan efisien.

## 2.2.5 Fitur Discord

Beberapa fitur yang tersedia di Discord sebagai berikut:

1. Server

*Discord* memungkinkan pengguna membuat atau bergabung ke *server*, yaitu ruang virtual yang berfungsi sebagai komunitas daring. Setiap *server* dapat memiliki tema atau tujuan tertentu, seperti diskusi, *gaming*, atau kerja sama tim.

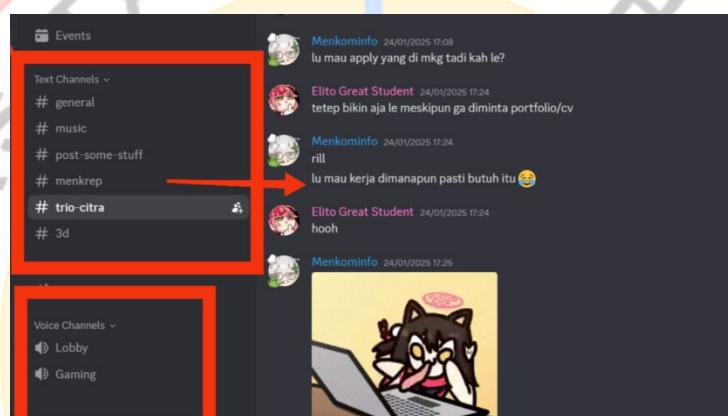


---

<sup>10</sup> Gilang Aista Wahyu Utomo. (2022). Discord sebagai Media Komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

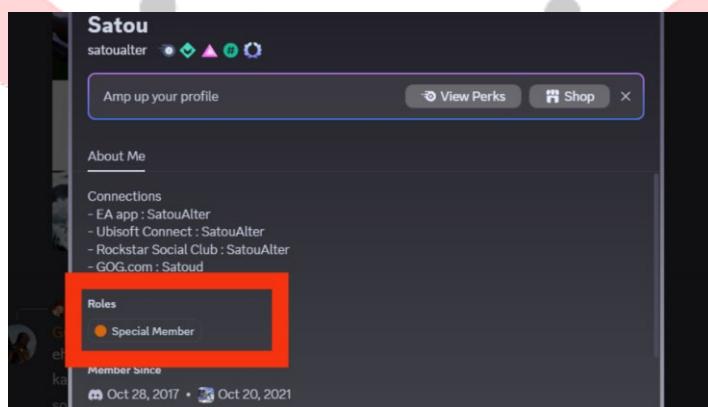
## 2. Saluran (Channels)

- 1) Saluran Teks: Untuk diskusi berbasis teks, berbagi tautan, gambar, dokumen, dan lainnya.
- 2) Saluran Suara: Untuk percakapan audio langsung dengan anggota lainnya.
- 3) Saluran Video/Streaming: Untuk panggilan video atau berbagi layar secara langsung.



## 3. Role dan Izin (Roles & Permissions)

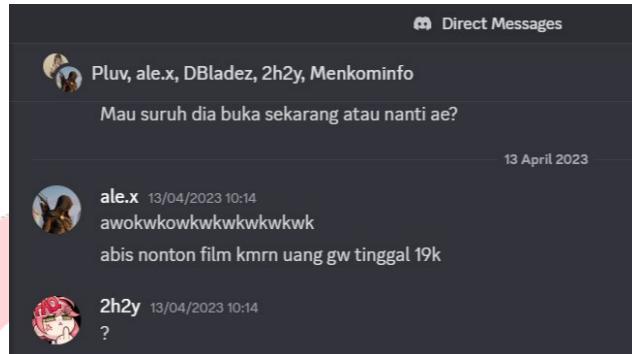
*Administrator* dapat membuat *roles* (peran) untuk mengatur izin akses anggota dalam *server*, seperti mengelola saluran, menghapus pesan, atau memoderasi pengguna.



#### 4. Direct Messages (DM)

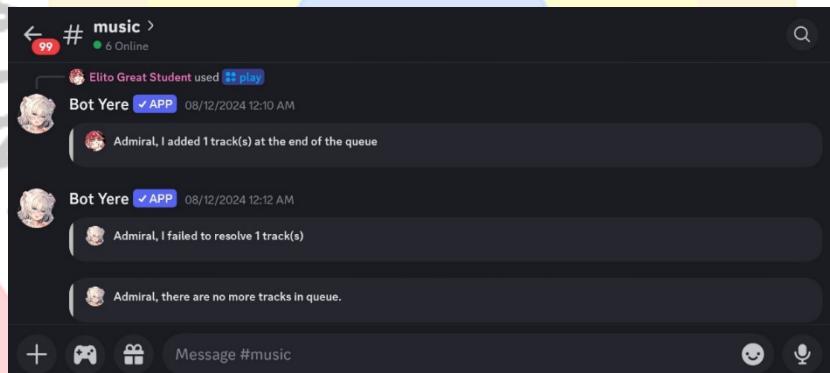
Fitur untuk komunikasi pribadi antara dua atau lebih pengguna di luar server.

DM memungkinkan pengiriman teks, file, atau panggilan suara dan video.



#### 5. Bot Otomatis

*Discord* mendukung penggunaan bot yang dapat diprogram untuk menjalankan berbagai fungsi, seperti menyambut anggota baru, memutar musik, memoderasi server, atau menyelenggarakan polling.



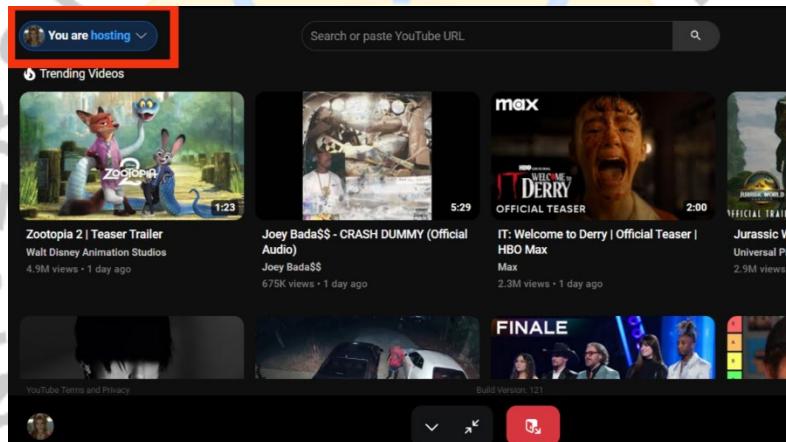
#### 6. Panggilan Suara dan Video

Pengguna dapat melakukan panggilan suara atau video secara individu atau grup. *Discord* juga mendukung pengaturan latar belakang virtual dalam video call.



## 7. Berbagi Layar (Screen Sharing)

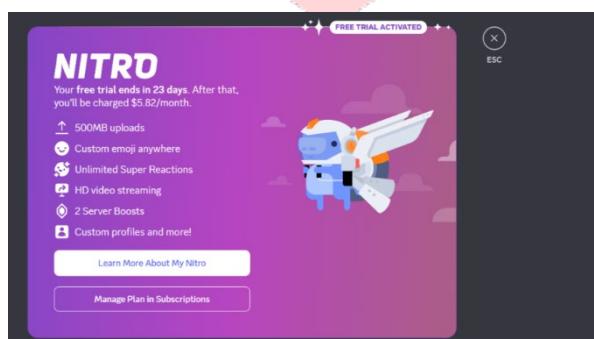
Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berbagi layar komputer mereka dalam obrolan suara atau video, yang berguna untuk presentasi, tutorial, atau bermain game bersama.



## 8. Nitro

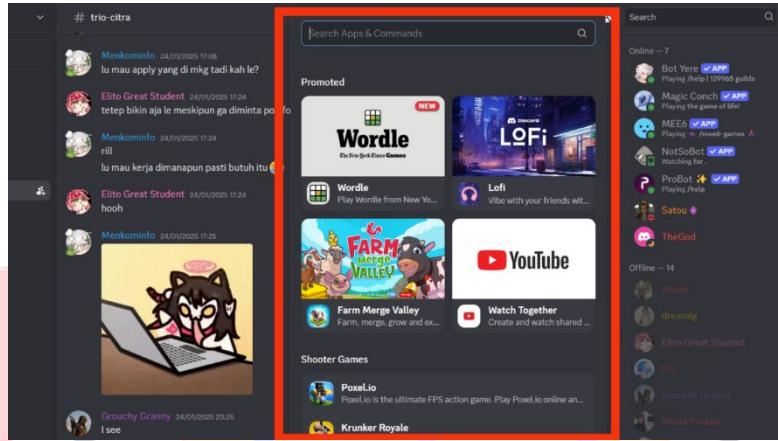
Layanan berlangganan premium yang menawarkan fitur tambahan, seperti:

- 1) Emotikon kustom.
- 2) Kualitas video lebih tinggi.
- 3) Peningkatan kapasitas unggahan file.
- 4) Akses ke *server* dengan level peningkatan lebih tinggi.



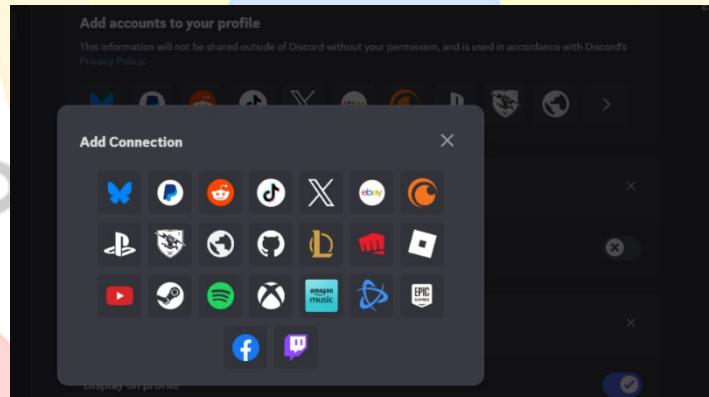
## 9. Aktivitas dalam Server

*Discord* memiliki fitur aktivitas bersama seperti permainan interaktif atau berbagi streaming musik langsung di dalam server.



## 10. Integrasi dengan Aplikasi Lain

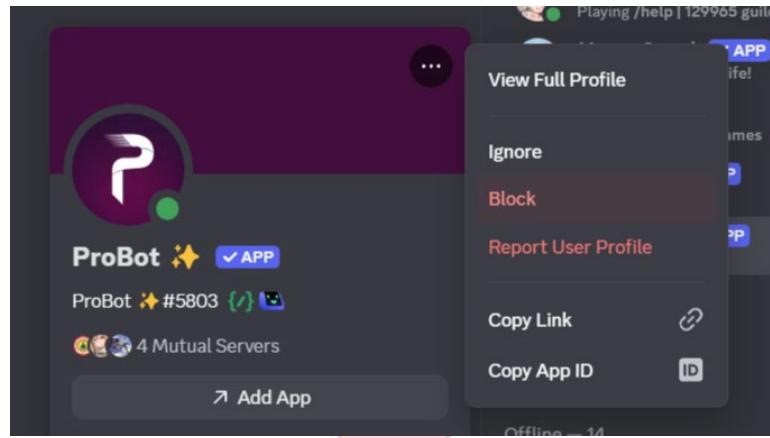
*Discord* dapat diintegrasikan dengan platform lain, seperti Spotify, YouTube, Twitch, dan Steam, dan lain-lain untuk memperkaya pengalaman pengguna.



## 11. Keamanan dan Privasi

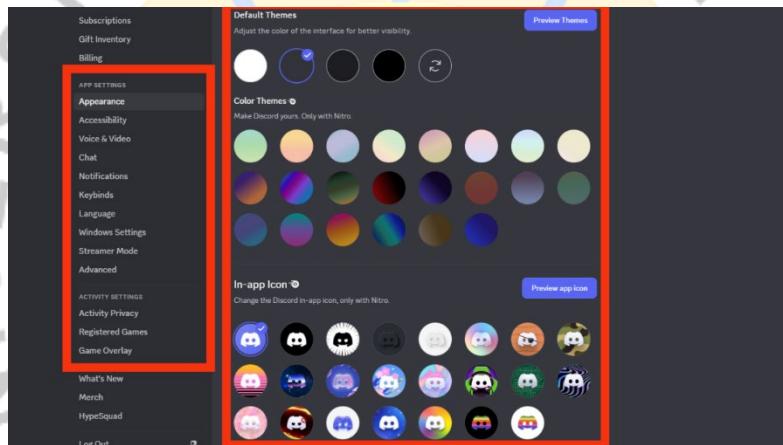
*Discord* dilengkapi dengan fitur moderasi dan pengaturan privasi, seperti:

- 1) Blokir pengguna.
- 2) Pengaturan undangan server yang aman.
- 3) Laporkan aktivitas mencurigakan.



## 12. Tema dan Penyesuaian

Pengguna dapat menyesuaikan pengalaman *Discord* mereka dengan tema, tata letak, dan pengaturan pemberitahuan sesuai preferensi.



### 2.2.6 Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan (Uses and Gratifications)

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan atau Uses and Gratifications Theory (UGT) merupakan salah satu teori dalam ilmu komunikasi yang menekankan pada peran aktif audiens dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Teori ini pertama kali dikembangkan oleh Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch pada tahun 1970-an. Dalam konteks penelitian ini, teori Uses and Gratifications digunakan untuk memahami alasan dan motif Generasi Z dalam memilih dan menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi.

Platform *Discord* menyediakan berbagai fitur yang dapat memenuhi beragam kebutuhan komunikasi, hiburan, dan sosial bagi generasi *digital natives*.

Penggunaan *Discord* oleh Generasi Z tidak hanya sebatas alat komunikasi, tetapi juga menjadi media untuk:

1. Menyalurkan ekspresi diri melalui *chat*, *voice call*, dan *video call*.
2. Berinteraksi dengan komunitas yang memiliki minat sama (komunitas virtual).
3. Memenuhi kebutuhan informasi terkait topik tertentu.
4. Mengisi waktu luang atau mencari hiburan melalui konten digital dan percakapan santai.

Dengan demikian, teori ini membantu peneliti dalam menganalisis bagaimana *Discord* digunakan, motif yang mendasarinya, serta bentuk kepuasan yang dirasakan oleh para pengguna di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang.

### 2.2.7 Manfaat *Discord*

*Discord* sebagai *platform* komunikasi berbasis internet memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam mendukung interaksi sosial dan kolaborasi komunitas daring. Sejak awal pengembangannya, *Discord* dirancang untuk memfasilitasi komunikasi real-time yang efektif, terutama dalam konteks komunitas yang memiliki minat atau tujuan bersama.

*Discord* mempermudah komunikasi kelompok secara fleksibel. Fitur *voice channel*, *text channel*, dan *video call* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi sesuai kebutuhan, baik secara formal maupun informal. Kemampuan untuk berkomunikasi secara sinkron (*real-time*) maupun asinkron (*tertunda*) menjadikan *Discord* sebagai alat komunikasi yang adaptif dalam berbagai situasi, seperti diskusi kelompok, pertemuan daring, atau koordinasi kegiatan.

*Discord* mendukung pembentukan dan pengelolaan komunitas virtual. Dengan adanya fitur seperti pembuatan *server*, pengaturan peran (*roles*), dan kanal-kanal khusus, pengguna dapat menciptakan ruang digital yang terstruktur dan sesuai

dengan tujuan komunitasnya. Hal ini memperkuat rasa kepemilikan dan keterlibatan anggota dalam komunitas.

*Discord* mendorong kolaborasi dan efisiensi dalam komunikasi. Penggunaan bot, integrasi dengan layanan lain, serta kemampuan berbagi file atau layar (*screen sharing*), memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam satu ruang digital tanpa harus berpindah *platform*. Ini sangat bermanfaat dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun proyek komunitas.

*Discord* menciptakan ruang yang inklusif dan bebas hambatan geografis. Berkat konektivitas internet, siapa pun dapat bergabung dan berpartisipasi dalam komunitas *Discord* dari mana saja. Ini membuka peluang interaksi lintas daerah bahkan lintas negara, memperluas jaringan sosial dan wawasan pengguna.

Dalam penelitian mengenai Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang, manfaat *Discord* terbukti mendukung komunikasi komunitas secara efektif. Fitur seperti *server*, *channel*, *voice call*, *video call*, dan *roles* digunakan untuk diskusi, menyampaikan informasi, serta menyelenggarakan pertemuan daring. Generasi Z memanfaatkan fleksibilitas *Discord* untuk tetap terhubung tanpa hambatan waktu dan tempat. Selain itu, *Discord* menciptakan ruang komunikasi yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital, sejalan dengan tujuan media baru yang mendorong interaktivitas dan kolaborasi.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk menggambarkan secara mendalam dan menyeluruh mengenai pemanfaatan media sosial *Discord* sebagai media komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang. Penelitian kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti mengamati, menggali, dan menginterpretasikan makna dari perilaku komunikasi yang dilakukan oleh subjek dalam konteks sosial yang alami.

#### **3.2 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Studi kasus digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena penggunaan *Discord* oleh Generasi Z dalam lingkungan yang spesifik dan terbatas, yaitu di kawasan Perumahan CitraRaya Timur. Metode ini relevan untuk mengeksplorasi secara holistik dinamika komunikasi, motivasi, serta pengalaman pengguna *Discord*.

#### **3.3 Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek Penelitian adalah anggota Generasi Z (lahir antara tahun 1997–2012) yang tinggal di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang, dan aktif menggunakan *platform Discord*.

Objek Penelitian adalah aplikasi *Discord* dan interaksi sosial melalui *platform Discord*, termasuk bagaimana mereka memanfaatkan fitur-fitur *Discord* dalam komunikasi sehari-hari.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik:

1. Wawancara: Teknik utama untuk mendapatkan data primer dari informan. Wawancara dilakukan secara langsung tatap muka dan online untuk menggali pengalaman, motivasi, dan persepsi para pengguna *Discord*.
2. Observasi: Melakukan pengamatan terhadap aktivitas komunikasi di platform *Discord*, baik secara langsung maupun melalui rekaman aktivitas pada *server* komunitas.
3. Dokumentasi: Pengumpulan data sekunder berupa tangkapan layar (*screenshot*), deskripsi kanal, atau aktivitas dalam *server Discord* sebagai bahan pendukung.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan fokus pada triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari berbagai informan untuk memastikan konsistensi dan keabsahan informasi.

Dalam penelitian ini, data utama diperoleh melalui wawancara mendalam dengan tujuh informan yang merupakan Generasi Z pengguna *Discord* di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang. Setiap jawaban dari informan kemudian dibandingkan satu sama lain untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta pola tertentu terkait pemanfaatan *Discord* sebagai media komunikasi.

Selain itu, data dari wawancara juga dikonfirmasi dengan hasil observasi aktivitas informan di *Discord*, serta dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) atau catatan penggunaan aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memperkuat validitas informasi sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.

Dengan menggunakan triangulasi sumber, peneliti dapat memastikan bahwa data yang terkumpul benar-benar mencerminkan realitas yang terjadi di lapangan, sekaligus meminimalisir subjektivitas dari satu informan saja. Teknik ini juga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat dan

komprehensif mengenai bagaimana *Discord* dimanfaatkan sebagai media komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang.

### **3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi Penelitian: Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang.

Waktu Penelitian: Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Juni 2025.

