

**Analisis Pola Komunikasi Digital dalam Bermain *Point Blank* Komunitas
Mecca di Platform *Discord***



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Disusun Oleh:

Nizar Ihsan Ghiffari

21321119

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Analisis Pola Komunikasi Digital dalam Bermain Point Blank Komunitas Mecca di Platform *Discord*

Oleh:

Nizar Ihsan Ghiffari
21321119

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal: 18 September 2025

Mengetahui
Dosen Pembimbing Skripsi



Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.

NIDN. 0509118601

الجامعة الإسلامية
الاسلامية
الاندونيسية

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis Pola Komunikasi Digital dalam Bermain Point Blank Komunitas Mecca di Platform *Discord*

Disusun oleh:
Nizar Ihsan Ghiffari
21321119

Telah Diuji dan disahkan oleh Dosen Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 2 Oktober 2025

Dosen Penguji :

Ketua : Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.
NIDN. 0509118601

Anggota :

Anggi Arif Fudin Setiadi S.I.Kom., M.I.Kom ()
NIDN. 0511119003

البعثة الإسلامية
الاستاذة الانيسية

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Dr. Anis Habibbi, M.Comms
NIDN. 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nizar Ihsan Ghiffari

Nomor Mahasiswa 21321119

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini, saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 8 Mei 2025


METERAI
TEMPEL
10000
44ANX151360854
Nizar Ihsan Ghiffari

21321119

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamiin. Segala puji bagi Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul *Analisis Pola Komunikasi Digital dalam Bermain Point Blank Komunitas Mecca di Platform Discord* ini dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi komunikasi pemasaran yang berlandaskan prinsip-prinsip Islam dalam industri kecantikan, dan diharapkan dapat memberi kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya pemasaran berbasis nilai Islami.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini. :

1. Dr. Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, yang telah memberikan dukungan serta kemudahan fasilitas akademik selama masa studi.
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi, atas bimbingan, arahan, kesabaran, serta dedikasi waktu dan tenaga dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu, dukungan, dan pelayanan akademik selama masa perkuliahan
4. Keluarga dan kerabat yang selalu membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	2
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	3
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	9
ABSTRAK.....	10
ABSTRACT	11
BAB I PENDAHULUAN.....	12
A. LATAR BELAKANG	12
B. RUMUSAN MASALAH.....	17
C. TUJUAN PENELITIAN	18
D. MANFAAT PENELITIAN	18
E. TINJAUAN PUSTAKA	18
F. KONSEP MATERI.....	21
1. Pola Komunikasi.....	21
2. Percakapan Digital	26
3. Komunitas Virtual.....	29
4. Relasi Kuasa	32
5. Budaya Komunikasi Digital.....	33
6. Komunikasi Digital.....	35
7. Discord.....	38
8. Computer Mediated Communication (CMC)	39
G. METODE PENELITIAN	41
1. Jenis Penelitian.....	41
2. Lokasi Penelitian.....	41
3. Metode Pengumpulan Data.....	42
4. Analisis Data	43
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	44
A. Profil Komunitas Discord Mecca.....	44
1. Sejarah	44
2. Logo Komunitas Mecca	45
3. Visi dan Misi komunitas Mecca.....	45

4. Struktur Keanggotaan Komunitas Mecca	46
B. Kegiatan Komunitas Mecca	46
BAB III HASIL TEMUAN	48
1. Profile Narasumber	48
2. Discord Sebagai Media Penunjang Komunikasi Komunitas Mecca	49
a. Discord sebagai Sarana Koordinasi Strategis dan Komunikasi	53
b. Discord sebagai Ruang Sosial Virtual	55
c. Ragam Bentuk Komunikasi Digital dan Fitur yang Digunakan	56
3. Bentuk Komunikasi Digital	57
4. Fitur Discord	59
5. Proses Komunikasi di Komunitas Mecca di Discord Sebagai Media Penunjang Permainan Point Blank	61
a. Komunikasi Dua Arah dan Umpan Balik	62
6. Etika Umpan Balik dalam Dinamika Tim	64
7. Pengelolaan Interupsi dalam Komunikasi Saat Permainan	65
8. Pengelolaan Kesalahpahaman dalam Komunikasi saat Permainan	67
a. Penggunaan Strategi dalam Permainan Point Blank pada Komunitas Mecca	69
b. Peran Kepimpinan Komunikatif dalam Tim	73
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	81
A. Analisis Data	81
1. Pola Komunikasi Komunitas Mecca	82
2. Relasi Kuasa dalam Permainan <i>Point Blank</i> di Komunitas Mecca : Pemilihan Leader	84
3. Discord Sebagai Infrastruktur Komunikasi Komunitas Mecca	86
4. Pengelolaan Komunikasi Internal: Interupsi dan Respons Timbal Balik	90
B. Pembahasan	92
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Keterbatasan Penelitian	95
C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	100
Lampiran 1. Draft Wawancara	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Komunitas Mecca di dalam discord	17
Gambar 2. 1 Logo komunitas Mecca	45
Gambar 2. 2 Struktur Keanggotaan Komunitas Mecca.....	46
Gambar 3. 1 Evaluasi dengan Fitur Share Screen.....	60
Gambar 3. 2 Fitur Channel dan Role	61
Gambar 3. 3 Percakapan dalam Permainan.....	66
Gambar 4. 1 Bentuk pola komunikasi pada komunitas Mecca.....	83
Gambar 4. 2 Room Channel.....	88

ABSTRAK

Nizar Ihsan Ghiffari, 21321119 (2025). Analisis Pola Komunikasi Digital dalam Bermain Point Blank Komunitas Mecca di Platform Discord (Skripsi Sarjana). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi digital dalam permainan Point Blank pada komunitas Discord Mecca serta memahami bagaimana platform Discord dimanfaatkan dalam proses komunikasi antarpemain. Komunikasi digital telah menjadi elemen krusial dalam membentuk dinamika interaksi di komunitas game online, terutama pada permainan kompetitif seperti Point Blank yang menuntut koordinasi tim secara real-time. Komunitas Discord Mecca menjadi objek penelitian karena keaktifannya dalam memanfaatkan fitur-fitur komunikasi seperti voice chat untuk koordinasi selama permainan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Mecca menggunakan pola roda yang dimana di mana In-Game Leader (IGL) menjadi pusat komunikasi dan strategi tanpa bersifat otoriter. Komunikasi digital memegang peran sentral dalam dinamika komunitas Mecca, baik dalam mendukung performa permainan maupun membentuk pola interaksi sosial yang kompleks. Di luar sesi permainan, komunikasi bersifat lebih cair dan partisipatif, memperlihatkan relasi kuasa yang terbentuk secara kolektif berdasarkan pengalaman dan kemampuan. Pemanfaatan platform Discord untuk proses komunikasi digital pada komunitas Mecca, Discord berperan sebagai infrastruktur sosial utama yang memfasilitasi komunikasi sinkron dan asinkron melalui fitur-fitur seperti voice channel, text channel, dan sistem role. Interaksi yang berlangsung menciptakan kohesi sosial digital dan kedekatan emosional antarpengguna, meskipun dilakukan tanpa kehadiran fisik.

Kata kunci: *Komunikasi digital, Discord, komunitas virtual, Point Blank, pola komunikasi, game online*

ABSTRACT

Nizar Ihsan Ghiffari, 21321119 (2025). An Analysis of Digital Communication Patterns in Playing Point Blank within the Mecca Community on the Discord Platform (Undergraduate Thesis). Communication Science Study Program, Faculty of Social Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia.

This research aims to analyze the patterns of digital communication in the game Point Blank within the Discord community of Mecca and to understand how the Discord platform is utilized in the communication process among players. Digital communication has become a crucial element in shaping the dynamics of interaction within online gaming communities, especially in competitive games like Point Blank that require real-time team coordination. The Mecca Discord community was chosen as the research object due to its active use of communication features such as voice chat for in-game coordination. This study employs a descriptive qualitative method with data collection techniques including in-depth interviews, observation, and documentation. The results show that the Mecca community applies a wheel pattern of communication, where the In-Game Leader (IGL) becomes the center of communication and strategy without being authoritarian. Digital communication plays a central role in the dynamics of the Mecca community, both in supporting game performance and in shaping complex patterns of social interaction. Outside of gameplay sessions, communication becomes more fluid and participatory, reflecting power relations that are collectively formed based on experience and ability. The use of the Discord platform in the digital communication process within the Mecca community positions Discord not merely as a communication tool, but as a primary social infrastructure that facilitates both synchronous and asynchronous communication through features such as voice channels, text channels, and role systems. The interactions that occur build strong digital social cohesion and emotional closeness among users, even in the absence of physical presence.

Keywords: *Digital communication, Discord, virtual community, Point Blank, communication patterns, online games*

BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Games adalah bentuk aktivitas atau hiburan interaktif yang dirancang untuk memberikan sensasi menyenangkan sekaligus menantang kepada para pemainnya. Namun, game tidak hanya sarana hiburan semata, tetapi juga memiliki beragam manfaat lain yang sering kali tidak disadari. Salah satu manfaatnya adalah meningkatkan kemampuan kognitif, seperti daya ingat, konsentrasi, dan kecepatan berpikir, terutama melalui game yang melibatkan strategi atau pemecahan teka-teki. Selain itu, game juga melatih keterampilan problem-solving dengan menghadirkan tantangan yang membutuhkan pemikiran kritis, analisis situasi, serta pengambilan keputusan yang cepat dan tepat.

Game sendiri dapat dimainkan secara fisik seperti permainan tradisional atau olahraga. Namun seiring berkembangnya teknologi digital, game dapat diakses secara online melalui perangkat elektronik seperti komputer, ponsel dan konsol, yang biasa kita sebut sebagai game online. Menurut (Fadila et al., 2022), game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang secara real time melalui jaringan internet. Game online harus dimainkan dalam suatu jaringan internet atau Local Area Network (LAN). Game online pertama kali ditemukan pada tahun 1970-an, ketika jaringan komputer mulai memungkinkan interaksi antara pemain di lokasi berbeda.

Menurut (Sagara & Masykur, 2020), game online terdapat beberapa jenis seperti MMORPG (massively Multiplayer online Role Playing Game), MMORTS (Massively Multiplayer online Real Time Strategy), MMOFPS (Massively Multiplayer online First Person Shooter). MMORPG yaitu jenis game online yang dimana cara bermainnya memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti di dunia nyata yang bertujuan membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. MMORTS adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai. Terakhir, MMOFPS adalah jenis game yang biasanya mengandung banyak kekerasan karena disini jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata didalam permainannya seperti handgun, pedang, dan senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan. Pada penelitian ini game yang akan diteliti bergenre MMOFPS yaitu Point Blank.

Point Blank merupakan salah satu game online bergenre First Person Shooter (FPS) yang pertama kali dirilis pada tahun 2008. Game ini masuk ke Indonesia melalui platform Gemscool dan dengan cepat menjadi salah satu game favorit para penggemar FPS di Tanah Air. Gemscool sendiri adalah platform publisher gim online Indonesia yang populer pada 2010-an, dikenal lewat gim seperti *Point Blank* dan *Lost Saga*. Dikelola oleh PT Kreon, Gemscool sempat memiliki jutaan pengguna, namun akhirnya tutup pada 31 Maret 2021 karena penurunan pemain dan persaingan industri. Oleh karena itu, pengelolaan Point Blank di Indonesia mengalami beberapa kali perpindahan. Setelah sebelumnya dikelola oleh Gemscool, hak operasional game ini berpindah ke Garena, sebelum akhirnya diambil alih oleh Zepetto, sebuah perusahaan pengembang dan penerbit game asal Korea Selatan. Popularitas Point Blank terus bertahan di berbagai negara, termasuk Indonesia, berkat gameplay-nya yang cepat, penuh aksi, dan mampu memberikan pengalaman bermain yang seru dan menegangkan.

Salah satu daya tarik utama Point Blank adalah sistem kustomisasi senjata yang luas. Pemain dapat memilih berbagai jenis senjata, seperti senapan serbu, shotgun, hingga sniper, serta melakukan modifikasi untuk meningkatkan performa. Selain itu, game ini juga menawarkan pilihan karakter dengan kemampuan dan latar belakang yang unik, yang semakin memperkaya pengalaman bermain. Dari segi grafis, meskipun sederhana dibandingkan game FPS modern, visual Point Blank cukup menarik dengan desain peta yang variatif, mulai dari lokasi perkotaan hingga gudang rahasia.

Dalam permainan Point Blank terdapat dua tim yang saling bertarung dalam berbagai mode permainan. Para pemain dapat memilih untuk bergabung dalam salah satu dari dua tim utama yaitu Free Rebels (Pemberontak) dan CT-Force (Pasukan Anti-Terrorisme). Free Rebels adalah tim yang bertugas untuk menghadapi CT-Force dalam berbagai mode permainan. Free rebels dikenal dengan gaya bermain yang agresif dan taktis, sehingga sangat menarik bagi pemain yang menyukai gaya permainan yang ofensif dan penuh dengan aksi. Sedangkan, CT-Force adalah tim yang berlawanan dengan Free Rebels yang berperan sebagai pasukan khusus menjaga keamanan dari ancaman pemberontakan. CT-Force mengandalkan strategi defensive dan taktik yang terorganisir untuk menghadapi Free Rebels. CT-Force menggambarkan ketertiban dan profesionalisme sehingga sangat menarik bagi pemain yang menyukai peran sebagai pelindung dan ahli taktik dalam pertempuran.

Tugas-tugas dari peran diatas tergantung dengan mode apa yang akan dimainkan. Seperti mode Deathmatch yang dimana dari dua peran tersebut fokus mengalahkan pemain tim lawan sebanyak mungkin sehingga salah satu dari tim lawan meraih poin tertinggi yang telah ditentukan sebelum permainan dimulai. Kemudian, mode Bomb Mission yang dimana

tim Free Rebels bertugas untuk menanam bom di lokasi tertentu dan melindunginya hingga meledak, sedangkan CT-Force bertugas untuk mencegah Free Rebels menanam bom atau menjinakan bom jika sudah ditanam. Lalu dalam mode Escape Free Rebels bertugas melarikan diri dari zona tertentu sambil menghadapi serangan dari CT-Force yang mencoba mencegah Free rebels. Dan ada mode Destroy Mission yang dimana Free Rebels bertugas untuk menghancurkan target yang dijaga oleh CT-Force.

Point Blank memiliki sistem leveling dimana pemain mendapatkan pengalaman (EXP) dari setiap pertandingan yang dimainkan hingga akhir. Semakin tinggi level yang diraih, semakin banyak fitur dan keuntungan yang dapat diakses oleh pemain. Fitur-fitur ini meliputi akses ke senjata tertentu dengan performa lebih tinggi, server permainan khusus yang biasanya memiliki tingkat persaingan lebih ketat, serta perlengkapan tambahan seperti skin senjata, granat, atau item eksklusif lainnya. Selain itu, pemain dapat bergabung atau membuat clan, yaitu komunitas kecil yang terdiri dari pemain-pemain yang memiliki tujuan sama, seperti bermain secara tim atau bersaing dalam turnamen. Dalam clan, pemain dapat berlatih bersama untuk meningkatkan kerja sama tim, berbagi strategi, dan menghadapi tantangan dari clan lain dalam mode Clan War.

Namun, Point Blank juga memiliki kekurangan, salah satunya seperti tingginya jumlah cheater yang menggunakan program ilegal seperti wallhack dan aimbot, yang dapat merusak pengalaman bermain. Selain itu, sistem permainan cenderung mengarah ke pay-to-win, di mana beberapa senjata dan item premium memberikan keuntungan yang signifikan bagi pemain yang membelinya, sehingga terasa kurang adil bagi pemain gratisan. Dari segi teknis, grafis Point Blank tergolong ketinggalan zaman dibandingkan game FPS modern lainnya, meskipun masih cukup baik untuk game dengan spesifikasi ringan. Dan juga Point Blank tidak memiliki fitur voice chat yang dimana hal ini dapat menyulitkan pemain untuk saling berkomunikasi. Oleh karena itu, kehadiran aplikasi Discord ini sangat membantu untuk para pemain berkomunikasi.

Menurut (Huda, 2022) Discord merupakan suatu aplikasi untuk mendukung proses interaksi dan komunikasi yang populer di kalangan para gamers. Secara lebih detail, discord merupakan sebuah aplikasi komunikasi virtual yang bisa memfasilitasi para penggunanya untuk berkomunikasi secara lancar dengan berbagai aktivitas pendukung, seperti misalnya memiliki kualitas suara yang lebih jernih dan dapat digunakan untuk membentuk suatu komunitas yang disebut sebagai server, saling berkirim percakapan teks, mengirim gambar dengan jernih, mengirim pesan audio, mengirim video dan juga berbagi tangkapan layar. Oleh karena itulah aplikasi ini memiliki keunggulan yang memang digunakan untuk mendukung hal tersebut.

Terbentuknya Discord bermula dari keinginan Jason Citron untuk menciptakan sebuah game. Namun, game yang dia buat tidak diterima oleh pasar dan akhirnya tidak memiliki peminat yang banyak. Karena kenyataan ini, Jason Citron memiliki ide untuk membuat sebuah protokol voice over internet (VoIP) yang mudah digunakan dan tidak mengganggu sistem yang digunakan untuk bermain game. Usaha Jason berhasil, karena Discord dapat digunakan untuk membantu para gamer berkomunikasi satu sama lain melalui berbagai fitur yang tersedia di dalamnya. Cermati.com (4 Januari 2023).

Dilansir pada laman Trends.tribunnews.com (30 Desember 2023), Fitur-fitur ini seperti Server Discord, yang memungkinkan pengguna membuat atau bergabung dengan komunitas sesuai keinginan mereka. Setiap server dapat memiliki berbagai channel tersendiri yang terdiri dari dua jenis: teks dan suara. Channel teks digunakan untuk mengirim pesan teks, gambar, video, dan lain-lain, sedangkan Channel suara digunakan untuk berbicara dengan pengguna lain melalui mikrofon. Selain itu ada juga fitur Bot Discord yang dapat ditambahkan secara mudah ke server agar pengguna dapat menggunakan fitur tambahan seperti permainan atau musik.

Discord merupakan aplikasi komunikasi yang memiliki beragam fitur menarik dan mudah diakses oleh pengguna. Aplikasi ini tersedia di berbagai platform, termasuk iOS, Android, Windows, dan lainnya, sehingga memungkinkan pengguna untuk tetap terhubung kapan saja dan di mana saja. Salah satu keunggulan utama Discord adalah kemudahan dalam bergabung ke server. Pengguna hanya perlu menggunakan tautan undangan untuk masuk ke komunitas atau grup yang diinginkan tanpa perlu proses yang rumit. Dalam server yang dibuat, pengguna memiliki kendali penuh atas berbagai aspek pengaturan, seperti mengatur preferensi notifikasi agar sesuai dengan keinginan mereka. Selain itu, setiap anggota dalam server dapat diberikan nama pengguna atau peran yang berbeda, sehingga menciptakan sistem yang lebih terorganisir dan mudah dikelola. Liputan6.com (29 Desember 2023).

Discord kini telah menjadi salah satu platform komunikasi terpopuler di dunia, menarik perhatian jutaan pengguna di berbagai belahan dunia. Dikutip dari laman helplama.com (Maret 2024), pada tahun 2023, aplikasi ini mencatatkan angka pengguna aktif yang luar biasa, yaitu sekitar 154 juta orang, dengan total sekitar 563 juta akun yang terdaftar. Angka ini menunjukkan betapa besar dampak dan popularitas Discord dalam dunia digital, tidak

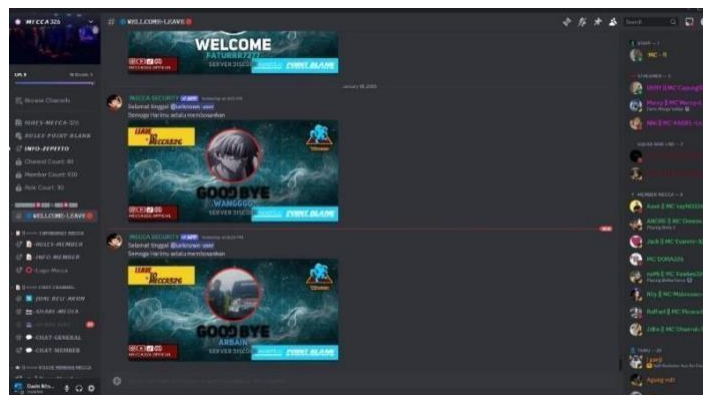
hanya di kalangan gamer, tetapi juga di kalangan berbagai komunitas, tim profesional, dan organisasi yang memanfaatkan platform ini untuk berkomunikasi secara lebih efisien. Pada tahun 2025, diperkirakan Discord akan terus mengalami pertumbuhan yang signifikan, dengan sekitar 26,5 juta pengguna aktif harian. Ini mencerminkan tingkat pertumbuhan pengguna aktif harian yang mencolok, yaitu sebesar 18,86% dibandingkan dengan tahun sebelumnya, yang semakin menunjukkan betapa Discord berhasil menarik dan mempertahankan penggunanya.

Dengan berbagai fitur-fitur yang ditawarkan oleh Discord ini, tentu saja Discord menjadi pilihan untuk tempat berkumpul berbagai komunitas-komunitas virtual dan jugtempat mencari pertemanan. Tak hanya komunitas para gamers, mulai dari komunitas belajar daring, komunitas seni, atau hanya beberapa orang yang sekedar ingin ngobrol saja yang kerap menggunakan aplikasi Discord ini. Komunitas virtual manapun dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh Discord, seperti komunitas Mecca yang dimana menggunakan fitur voice chat-nya yang nantinya akan diteliti dalam penelitian ini.

Komunitas Mecca merupakan salah satu komunitas aktif dalam platform Discord yang beranggotakan pemain-pemain game Point Blank dari berbagai daerah. Dalam komunitas ini, struktur komunikasi dan interaksi antar anggota tidak hanya terpusat pada teknis permainan, tetapi juga pada pengelolaan komunitas yang dijalankan secara kolektif. Salah satu bentuk praktik kolektif tersebut dapat terlihat dalam proses pemilihan ketua komunitas. Tidak seperti organisasi formal yang memiliki sistem hierarkis baku, komunitas Mecca memilih pemimpinnya melalui musyawarah atau kesepakatan bersama antar anggota. Hal ini mencerminkan nilai-nilai demokratis dan kesetaraan yang dijunjung dalam komunitas, di mana suara setiap anggota dianggap penting dalam pengambilan keputusan. Ketua komunitas yang terpilih bukan hanya sekedar simbol administratif, tetapi berfungsi sebagai fasilitator komunikasi, penghubung antar anggota, dan penjaga harmoni dalam interaksi digital sehari-hari.

Komunitas Mecca berawal dari kebiasaan tiga orang bermain Point Blank bersama dan keinginan untuk merasakan permainan yang lebih serius dan kompetitif. Alih-alih bergabung dengan clan yang sudah ada, mereka membentuk komunitas sendiri yang bebas, solid, dan sesuai visi mereka. Nama "Mecca" dipilih sebagai simbol tempat berkumpulnya pemain yang ingin berkembang dan bersaing sehat. Kini, Mecca telah menjadi komunitas yang menjunjung tinggi semangat kompetisi, kerja sama, dan kekeluargaan lintas daerah.

Untuk memfasilitasi komunikasi dan koordinasi antaranggota, komunitas Mecca menggunakan platform Discord sebagai pusat aktivitas digital mereka. Discord tidak hanya menjadi ruang berkumpul secara virtual, tetapi juga berfungsi sebagai media utama dalam membentuk dinamika komunikasi strategis maupun sosial di dalam komunitas. Gambar berikut merupakan tangkapan layar dari tampilan server Discord komunitas Mecca yang memperlihatkan bagaimana struktur kanal-kanal komunikasi mereka terbentuk dan diorganisasi.



Gambar 1. 1 Komunitas Mecca di dalam discord

(Sumber : <https://discord.gg/mecca-326>)

Gambar diatas merupakan tangkapan layar dari komunitas *Mecca* di platform Discord. Terlihat di sebelah kiri dari tampilan server ini merupakan masing-masing channel teks dan audio. Terdapat berbeda-beda nama channel dengan kegunaanya masing-masing, seperti channel “*welcome – leave*” yang dimana gunanya untuk menyapa anggota yang baru bergabung dan ucapan selamat tinggal untuk anggota yang meninggalkan komunitas dan ada juga channel “*voice member*” yang gunanya untuk para anggota saling berkomunikasi satu sama lain.

Di sebelah kanan tampilan dari server ini terlihat daftar nama-nama anggota komunitas Mecca. Daftar ini menampilkan semua anggota yang telah tergabung di server. Dari daftar tersebut dapat terlihat jika anggota sedang aktif maupun sedang tidak aktif. Terlihat berbagai peran-peran dalam server ini sesuai dari tingkatannya dalam server ini, contohnya peran “*staff*” dimana peran ini menjadi salah satu pengurus dari komunitas dan kemudian ada peran *streamer* dimana anggotanya adalah seorang “*streamer*” dan masih banyak peran-peran lainnya.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian di atas dapat di rumuskan permasalahannya sebagai berikut :

- a. Bagaimana Pola Komunikasi Digital dalam Bermain *Point Blank* pada Komunitas Mecca di platform Discord
- b. Bagaimana pemanfaatan platform Discord untuk proses komunikasi digital pada komunitas Mecca

3. TUJUAN PENELITIAN

- a. Mengetahui Pola Komunikasi Digital dalam Bermain Point Blank pada Komunitas Discord Mecca
- b. Menganalisis Pemanfaatan Platform Discord untuk proses komunikasi digital pada komunitas Mecca

4. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, diantaranya:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan menambah referensi bagi peneliti-peneliti lain yang mempelajari pemahaman komunikasi yang terus berkembang, terutama dalam penggunaan aplikasi-aplikasi yang populer di era saat ini.

- b. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan penelitian ini pembaca dapat memberikan informasi tentang bagaimana sebuah kelompok para gamer berkomunikasi dalam aplikasi discord.

5. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Agung Rahmat Lukito (2022) dengan judul "Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)" berasal dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Singaperbangsa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas game online Forza Horizon 4, khususnya pada grup Discord ARMI. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan etnografi virtual yang melibatkan lima orang subjek utama yang berperan sebagai pengurus atau ketua dalam grup Discord tersebut. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang berkembang di dalam komunitas ini terbentuk melalui interaksi antara dua pihak atau lebih, yang mencakup baik proses pengiriman maupun penerimaan pesan. Pola komunikasi yang terjalin berlangsung secara efektif, memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh seluruh anggota komunitas.

2. Penelitian kedua, Jade Putra Raihan (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Pola Komunikasi Grup Discord PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord" dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi di dalam grup Discord PUBG.INDO.FUN. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan observasi partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk di dalam grup tersebut adalah pola komunikasi multi arah, di mana para anggota bertindak sebagai komunikator dan komunikan secara bergantian. Interaksi berlangsung secara dialogis, memungkinkan anggota untuk saling bertukar pikiran secara bebas. Pola komunikasi multi arah ini terlihat dari aktivitas anggota, seperti mencari rekan bermain dan mendapatkan respons dari anggota lain, membentuk percakapan yang terbuka dan dinamis. Penetapan pola komunikasi ini diperkuat oleh hasil pengamatan langsung peneliti terhadap aktivitas di dalam grup Discord PUBG.INDO.FUN.
3. Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ihsan Revansa Septya Cahyonugroho (2024) dari Universitas Semarang, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan judul skripsi "Peran Komunikasi Virtual dalam Membangun Kinerja Tim Bermain Game Online pada Grup Discord Hangouts" mengkaji peran penting komunikasi virtual dalam menciptakan kerja sama dan semangat untuk meningkatkan kinerja tim dalam permainan online. Dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa komunikasi virtual berfungsi sebagai komponen esensial untuk memberikan saran dan tips konstruktif, yang memungkinkan anggota tim untuk lebih memahami alur permainan, mengatasi tantangan, dan meningkatkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, komunikasi virtual, khususnya melalui platform Discord, memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja tim virtual, seperti pada grup Hangouts, dalam bermain game online secara bersama-sama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan tujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana peran komunikasi virtual melalui platform Discord dalam membangun kinerja tim dalam konteks komunikasi dalam permainan game online.

4. Penelitian keempat yang dilakukan oleh Bagas Ramadhani (2024) dari Universitas Muhammadiyah Malang, Program Studi Ilmu Komunikasi, dengan judul skripsi "Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (Studi pada Tim di Channel Discord: Chroma)" mengkaji dinamika pola komunikasi yang terjadi di antara pemain game Valorant pada berbagai tahap permainan. Dalam penelitiannya, dijelaskan bahwa pola komunikasi antar pemain mengalami perubahan pada setiap tahapan permainan. Pada tahap pertama, komunikasi antar pemain menggunakan pola bintang dengan komunikasi terbuka. Pola yang sama juga diterapkan pada tahap kedua. Namun, pada tahap ketiga dan kelima, pola komunikasi beralih menggunakan pola roda. Sementara itu, pada tahap keempat dan keenam, pola komunikasi kembali menggunakan pola bintang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan tujuan utama untuk menganalisis pola komunikasi yang terbentuk di channel Discord Chroma antara pemain dalam permainan daring Valorant.

Persamaan antara penelitian ini dengan keempat penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian terhadap pola komunikasi yang terbentuk dalam komunitas game online melalui platform Discord. Penelitian Agung Rahmat Lukito (2022), Jade Putra Raihan (2018), Ihsan Revansa (2024), dan Bagas Ramadhani (2024) semuanya meneliti bagaimana interaksi antar anggota komunitas gamer dibangun secara digital, baik dalam bentuk komunikasi dua arah maupun multi arah. Keempat penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif, yang juga diterapkan dalam penelitian ini, untuk menggali secara mendalam proses komunikasi dalam konteks bermain game online. Selain itu, kesamaan lainnya adalah penggunaan Discord sebagai media utama komunikasi, yang memungkinkan percakapan berlangsung secara sinkron maupun asinkron dalam komunitas tersebut. Penelitian ini juga memiliki fokus yang serupa, yakni mempelajari bagaimana pola komunikasi digital terbentuk dalam komunitas gamer, khususnya dalam permainan Point Blank di komunitas Discord Mecca, serta bagaimana percakapan digital berlangsung melalui fitur voice chat yang memainkan peran penting dalam koordinasi permainan secara real-time.

Namun, perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada fokus kajian dan konteks permainan yang diteliti. Penelitian Agung Rahmat Lukito (2022) mengkaji pola komunikasi dalam komunitas game Forza Horizon 4 di grup Discord ARMI dengan pendekatan etnografi virtual, sementara penelitian ini berfokus pada pola komunikasi dalam komunitas Point Blank di Discord Mecca, dengan penekanan pada interaksi real-time yang terjadi selama sesi permainan. Penelitian Jade Putra Raihan (2018) menyoroti pola komunikasi multi arah di grup Discord PUBG.INDO.FUN, yang memungkinkan percakapan bebas antar anggota, sedangkan penelitian ini lebih

menekankan pada komunikasi intensif dalam tim Point Blank, di mana voice chat memainkan peran krusial dalam koordinasi permainan. Penelitian Ihsan Revansa Septya Cahyonugroho (2024) membahas peran komunikasi virtual dalam membangun kinerja tim di grup Hangouts, yang lebih fokus pada peningkatan kinerja tim, sementara penelitian ini menganalisis pola komunikasi dalam konteks permainan yang lebih terstruktur dan berfokus pada koordinasi selama permainan. Penelitian Bagas Ramadhani (2024) mengenai pola komunikasi dalam tim Valorant mengidentifikasi perubahan pola komunikasi pada setiap tahap permainan, namun penelitian ini lebih terfokus pada bagaimana komunikasi real-time dalam permainan Point Blank berfungsi untuk strategi koordinasi dalam komunitas Discord Mecca. Dengan demikian, perbedaan utama terletak pada konteks permainan yang diteliti dan penggunaan voice chat sebagai elemen kunci dalam penelitian ini.

6. KONSEP MATERI

a. Pola Komunikasi

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain, oleh karena itu komunikasi menjadi peran penting dalam menjalin hubungan dengan manusia lainnya. Komunikasi sendiri adalah proses bertukar informasi antara individu atau bahkan kelompok. Melalui Komunikasi, individu dapat membangun dan menjaga suatu hubungan dengan individu lainnya. Komunikasi dapat mengekspresikan suatu perasaan dan emosi pada individu. Selain itu, komunikasi juga dapat membantu individu dalam membangun dan mengekspresikan identitas sosial mereka.

Proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pesan dari pengirim (*sender*) dan diterima oleh penerima (*receiver*) yang isinya merupakan gagasan, informasi, opini, dan lain-lain. (Yunus & Karundeng, 2021). Pengirim adalah individu yang memiliki pesan untuk disampaikan sedangkan penerima adalah individu yang menerima dan menginterpretasikan pesan. Proses komunikasi pada awalnya pengirim merumuskan pesan dan dikirim ke penerima dengan media yang dipilih. Kemudian pesan diterima lalu penerima menginterpretasikan pesan dan memberikan umpan balik atau *feedback*.

Proses komunikasi sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan simbol kata. Dalam komunikasi verbal, seorang individu atau kelompok dapat menyampaikan informasi melalui ucapan atau perkataan. Sedangkan komunikasi non verbal adalah semua

isyarat yang merupakan bukan sebuah kata-kata. Komunikasi non verbal melainkan menggunakan isyarat fisik, ekspresi wajah, gerakan tubuh, kontak mata ataupun elemen lingkungan untuk menyampaikan sebuah pesan.

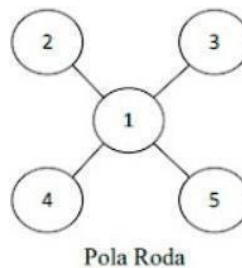
Menurut (Rumengan, 2015), menjelaskan bahwa dalam berkomunikasi ada sebuah pola komunikasi. Pola komunikasi sendiri adalah sistem kompleks yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Dalam konteks ini, pola komunikasi tidak hanya mencakup pengirim dan penerima pesan, tetapi juga melibatkan konteks, saluran, dan umpan balik yang semuanya berperan penting dalam keseluruhan proses komunikasi. Proses ini dirancang untuk mewakili kenyataan dan memungkinkan kesinambungan antara berbagai unsur yang terlibat, sehingga menciptakan suatu jaringan informasi yang terintegrasi.

Menurut Hardjana Andre dalam (Mendrofa & Syafii, 2019), pola komunikasi merupakan suatu sistem yang menghubungkan setiap anggota dalam sebuah kelompok atau organisasi, sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh. Melalui sistem ini, anggota-anggota dapat saling berinteraksi dan menciptakan alur komunikasi yang terstruktur. Pola komunikasi tidak hanya menunjukkan bagaimana hubungan antarindividu terbentuk, tetapi juga mengungkap tingkat keterbukaan antar kelompok serta siapa saja individu yang memiliki peran sentral dalam proses komunikasi tersebut. Dengan kata lain, pola ini menggambarkan arus pertukaran informasi yang berlangsung antar individu, yang secara bertahap membentuk struktur komunikasi tertentu dalam organisasi. Pola jaringan komunikasi ini bersifat dinamis dan dapat berubah-ubah, tergantung pada situasi, kebutuhan, dan tujuan komunikasi dalam kelompok. Oleh karena itu, pemahaman terhadap pola komunikasi menjadi penting untuk melihat bagaimana pengaruh dan interaksi berkembang di dalam sebuah sistem organisasi.

Pola komunikasi berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dengan cara yang jelas dan efektif, serta menciptakan pemahaman yang mendalam di antara individu atau kelompok. Dengan adanya pola komunikasi yang terstruktur, individu dapat lebih mudah mengorganisir pemikiran mereka, menjelaskan ide-ide kompleks, dan memfasilitasi diskusi yang produktif. Proses ini sangat penting dalam berbagai konteks, mulai dari interaksi sosial sehari-hari hingga situasi profesional dan akademik, di mana komunikasi yang efektif dapat menjadi kunci untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut V. Oisiana dalam (Mendrofa & Syafii, 2019) Pola Komunikasi sendiri terdiri dari lima model yaitu:

1. Pola komunikasi Roda

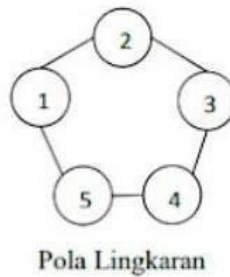


Gambar 1.1 Pola Roda

(Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>)

Pola komunikasi ini menekankan peran sentral seorang pemimpin sebagai poros utama dalam proses penyampaian informasi di dalam kelompok atau organisasi. Dalam pola ini, pemimpin bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan langsung kepada setiap anggota, sementara anggota hanya memberikan umpan balik kepada pemimpin tanpa adanya interaksi antar sesama anggota. Alur komunikasi bersifat dua arah tetapi terbatas, yakni dari pemimpin ke anggota dan sebaliknya, tanpa pertukaran informasi horizontal di antara anggota lainnya. Struktur ini menciptakan sistem komunikasi yang terpusat, di mana pemimpin (A) menjadi titik utama yang menghubungkan dirinya dengan anggota B, C, D, dan E. Meskipun pola ini dapat mempercepat pengambilan keputusan karena kontrol berada pada satu titik, namun terbatasnya interaksi antar anggota dapat menghambat kolaborasi serta menimbulkan ketergantungan tinggi pada efektivitas komunikasi dari pemimpin itu sendiri.

2. Pola komunikasi Lingkaran



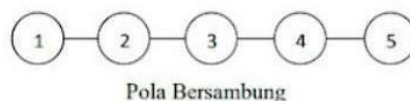
Gambar 1.2 Pola Lingkaran

(Sumber :

<https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>)

Pola komunikasi ini menunjukkan hubungan yang terbuka dan setara antar anggota kelompok, di mana setiap individu bebas memulai percakapan tanpa bergantung pada satu pusat komunikasi. Anggota dapat saling berinteraksi ke segala arah—baik ke kiri maupun kanan—dengan peran komunikator yang dapat berganti-ganti sesuai situasi. Misalnya, A menyampaikan pesan ke B, B meneruskan ke C, dan seterusnya hingga kembali ke A, membentuk siklus komunikasi yang terus mengalir di antara semua anggota. Pola ini mencerminkan struktur komunikasi yang desentralistik dan mendorong partisipasi aktif serta pertukaran informasi yang merata dalam kelompok.

3. Pola komunikasi Bersambung

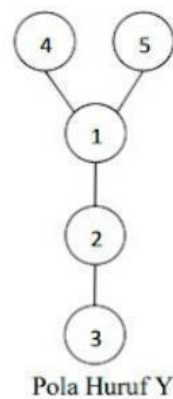


Gambar 1.3 Pola Bersambung

(Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>)

Pola komunikasi bersambung merupakan bentuk komunikasi dalam kelompok di mana setiap anggota hanya dapat menyampaikan pesan kepada anggota yang berada di sebelahnya. Komunikasi berlangsung secara berurutan, dimulai dari A ke B, lalu B ke C, kemudian ke D, dan seterusnya hingga mencapai E. Setiap anggota dalam pola ini berfungsi sebagai penghubung yang meneruskan pesan ke anggota berikutnya. Meskipun memungkinkan semua anggota untuk terlibat, pola ini memiliki kelemahan dalam akurasi penyampaian pesan, terutama bagi anggota yang berada di posisi akhir. Informasi yang disampaikan oleh pemimpin sering kali mengalami distorsi saat sampai ke penerima terakhir, dan kurangnya umpan balik langsung menyebabkan pemimpin tidak mengetahui apakah pesan yang disampaikan benar-benar dipahami dengan tepat oleh seluruh anggota.

4. Pola komunikasi Y



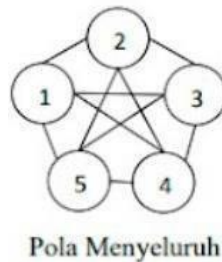
Gambar 1.4 Pola Y

(Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>)

Pola komunikasi ini menggambarkan struktur komunikasi yang sebagian terbuka, di mana tiga anggota inti dalam kelompok dapat saling berinteraksi secara langsung, sementara dua anggota lainnya hanya dapat berkomunikasi dengan satu orang yang berada di sampingnya. Artinya, tidak semua anggota memiliki akses komunikasi yang sama luasnya; sebagian terhubung secara penuh, sementara lainnya memiliki keterbatasan dalam menjangkau anggota lain. Pola ini menciptakan hubungan yang tidak sepenuhnya merata, namun tetap

memungkinkan alur informasi berjalan dengan cukup efektif melalui peran anggota inti sebagai penghubung. Biasanya, pola ini dikenal sebagai pola komunikasi berbentuk huruf Y, karena alur komunikasinya menyerupai percabangan yang mengarah ke satu titik pusat.

5. Pola komunikasi Menyeluruh



Gambar 1.5 Pola Menyeluruh

(Sumber : <https://www.kajianpustaka.com/2023/01/pengertian-jenis-dan-bentuk-pola-komunikasi.html>)

Pola komunikasi ini merupakan jaringan semua saluran, di mana setiap anggota kelompok dapat saling berinteraksi secara bebas dan langsung satu sama lain. Dalam pola ini, tidak ada batasan dalam penyampaian informasi maupun pemberian umpan balik, karena semua anggota memiliki akses komunikasi yang setara. Setiap individu dapat menjadi pengirim maupun penerima pesan, sehingga tercipta alur komunikasi yang terbuka, fleksibel, dan responsif. Pola ini sangat mendukung kerja sama tim, mempercepat pertukaran informasi, dan memperkuat kohesi kelompok karena seluruh anggota terlibat aktif dalam proses komunikasi tanpa perantara atau hambatan struktural.

b. Percakapan Digital

Manusia menggunakan percakapan untuk membangun hubungan antar individu. Baik dalam konteks pribadi atau profesional, percakapan memungkinkan untuk mengembangkan rasa saling pengertian, kepercayaan, dan kedekatan antara orang-orang. Percakapan merupakan kegiatan komunikasi yang melibatkan partisipan lebih dari satu orang yang dimana kegiatannya tidak hanya sekedar pertukaran informasi namun ketika seseorang terlibat dalam sebuah percakapan, maka mereka menjadi bagian dari proses komunikasi itu

sendiri. Hal ini berarti cara dan tujuan pembahasan dalam percakapan, serta bagaimana informasi disampaikan, akan mempengaruhi seberapa baik pesan atau informasi diterima oleh pihak yang menerima. (Hidayat, 2021). Percakapan atau yang biasa disebut dengan dialog juga dapat diartikan sebagai komunikasi yang memiliki tingkat dan kualitas yang tinggi yang dimana mencakup kemampuan mendengarkan dan saling berbagi pandangan dengan satu sama lain. (Sarang, 2022).

Seiring berkembangnya zaman, percakapan tidak hanya dilakukan secara langsung, namun percakapan pada saat ini bisa dilakukan secara tidak langsung. Hal ini dapat terjadi dikarenakan perkembangan zaman yang membuat teknologi digital zaman sekarang semakin canggih. Teknologi digital sendiri adalah sebuah teknologi informasi yang lebih mengutamakan aktivitas digital daripada menggunakan tenaga manusia. (Danuri, 2019) Perkembangan teknologi ini membawa perubahan signifikan pada kualitas dan efisiensi kapasitas data yang dihasilkan dan dikirimkan. Dengan teknologi yang semakin canggih, gambar yang dihasilkan menjadi lebih jernih dan detail karena kualitasnya yang meningkat. Selain itu, proses pengiriman data juga menjadi lebih cepat dan andal, memungkinkan transfer data dalam jumlah besar dengan waktu yang lebih singkat.

Perkembangan-perkembangan ini yang membuat mudahnya mengakses pada alat atau teknologi komunikasi pada saat ini. Platform media sosial dan aplikasi pesan instan memfasilitasi interaksi sosial secara menyeluruh. Orang dapat berkomunikasi dengan teman, keluarga, dan rekan dari berbagai penjuru dunia secara langsung dan real-time dengan menggunakan media sosial. Platform media sosial semakin luas penggunaannya oleh publik. Media sosial sendiri dapat diartikan sebagai kelompok aplikasi yang berbasis internet yang dibuat dengan teknologi web sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran dari konten asli yang dibuat oleh pengguna dan dipublikasikan di media sosial. (Arianto, 2020).

Media sosial berawal dari *classmates.com* yang ditemukan pada 17 November 1995 yang dibuat oleh Randy Conrads. *Classmates* adalah layanan jejaring sosial america yang kemudian diambil alih oleh Conde Nast Publications pada oktober 2006. (Arianto, 2020). Akuisisi ini mencerminkan upaya Conde Nast untuk memperluas cakupan dan basis pengguna mereka di dunia online, dengan memanfaatkan basis pengguna yang ada dari *Classmates.com*. Namun, meskipun awalnya populer, *Classmates.com* kemudian mengalami penurunan popularitas dengan munculnya platform media sosial yang lebih dinamis seperti Facebook, Twitter, dan LinkedIn. Platform-platform ini menawarkan fitur-fitur interaksi

sosial yang lebih komprehensif dan terus berkembang, menarik banyak pengguna dari Classmates.com dan platform serupa lainnya.

Perkembangan ini mencerminkan dinamika cepat dalam industri media sosial dan internet, di mana keberhasilan sebuah platform bisa berubah secara dramatis seiring dengan perubahan tren dan preferensi pengguna. Aplikasi percakapan menjadi pilihan utama untuk melakukan komunikasi secara digital. Aplikasi percakapan menunjang komunikasi kita dalam jaringan. (Monggilo, 2021). Komunikasi sekarang lebih banyak terjadi melalui jaringan sehingga penggunaan aplikasi percakapan menjadi tinggi. Percakapan digital memiliki tiga bentuk :

a) Teksual

Percakapan digital dengan bentuk teksual merupakan percakapan yang berbentuk tulisan tanpa melibatkan komunikasi suara atau visual yang dikirimkan oleh pengirim ke penerima.

b) Pesan suara

Bentuk panggilan suara para pengguna dapat berbicara secara langsung atau *real time*. Pesan suara dapat berbentuk seperti panggilan suara, *voice note* atau rekaman suara.

c) Pesan video

Bentuk pesan ini juga dapat berbicara secara langsung, namun dapat menampilkan dan melihat lawan bicara yang diambil menggunakan kamera perangkat.

Aplikasi percakapan dan media sosial menjadi fundamental dalam berkomunikasi digital. Percakapan digital telah mengubah cara manusia berinteraksi, memungkinkan masyarakat untuk berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu melalui teknologi digital. Kemajuan teknologi ini memungkinkan individu atau kelompok untuk berbicara, berpartisipasi, berbagi, dan membangun jaringan komunikasi online. (Hidayat, 2021). Kemunculan teknologi digital telah mengubah percakapan menjadi lebih instan dalam komunikasi. Percakapan digital adalah aktivitas di mana dua orang atau lebih menggunakan aplikasi percakapan digital untuk berdiskusi tentang suatu masalah, bisa melalui teks, audio, atau video.

c. Komunitas Virtual

Komunitas berasal dari bahasa Latin *communities* yang berarti “kesamaan”. Menurut (Dailami et al., 2023), komunitas dapat dipahami sebagai sebuah kelompok sosial yang terdiri dari beberapa individu atau organisme yang berbagi lingkungan dan memiliki kesamaan dalam berbagai aspek, baik itu ketertarikan, tujuan, maupun nilai-nilai tertentu. Keberadaan komunitas memungkinkan para anggotanya untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman, serta membangun hubungan yang erat berdasarkan kesamaan interest atau values yang dimiliki. Lebih dari sekadar kelompok sosial, komunitas juga mencerminkan rasa kepedulian antaranggota yang lebih dalam dari sekadar hubungan biasa. Dalam komunitas yang kuat, terjalin relasi yang erat, solidaritas, serta rasa memiliki yang tinggi di antara para anggotanya. Individu-individu dalam komunitas sering kali memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko, dan berbagai kondisi lain yang serupa, sehingga menciptakan ekosistem sosial yang mendukung satu sama lain.

Seiring berkembangnya zaman, banyak bermunculan fenomena dalam dunia maya, salah satunya adalah komunitas virtual. Komunitas ini lahir sebagai bentuk komunikasi digital yang memanfaatkan sambungan internet untuk menghubungkan individu dari berbagai lokasi. Menurut D. W. Putri (2016), komunitas virtual merupakan ruang yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama melalui jejaring sosial yang diakses secara daring. Keberadaan komunitas virtual semakin berkembang pesat seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dan media sosial. Berbagai platform seperti forum diskusi, grup media sosial, dan aplikasi pesan instan menjadi wadah utama bagi komunitas ini untuk berbagi informasi, pengalaman, serta membangun hubungan sosial yang erat meskipun tanpa pertemuan fisik.

Komunitas virtual terus berkembang melalui komunikasi yang dimediasi oleh komputer atau dapat disebut sebagai *Computer Mediated Communication (CMC)*. CMC memiliki dua jenis yaitu asinkron dan sinkron. Asinkron (*Delayed Communication*), berarti komunikasi yang tidak memerlukan interaksi secara langsung yang dimana pesan dapat dibaca atau dibalas kapan saja, seperti *email*, *social media* dan forum diskusi. Sedangkan sinkron (*Real-Time Communication*) yaitu komunikasi yang terjadi secara langsung yang dimana pengirim dan penerima dapat berinteraksi dalam waktu nyata, contohnya seperti *online gaming chat*, aplikasi chat dan *video conference*. (Ode & Nurhaliza, 2020)

Komunitas yang berkomunikasi melalui CMC merupakan kelompok-kelompok yang termasuk kedalam beberapa topik tertentu seperti kelompok latihan, kelompok kesehatan, kelompok bisnis dan ada juga kelompok gamers. Pertukaran informasi dalam komunitas virtual tentu mengurangi fisik seperti halnya dalam komunitas di dunia nyata. Hal inilah yang menjadi berbeda antara komunitas virtual dan komunitas nyata. Komunitas nyata merupakan kelompok individu yang memiliki minat hobi yang sama dan melakukan berbagai aktivitas fisik bersama secara langsung seperti bermain bola dan sebagainya. Sedangkan komunitas virtual merupakan kumpulan dari beberapa individu yang tergabung karena memiliki ketertarikan yang sama dan terjalin melalui jaringan media sosial dalam beberapa platform seperti komunitas *gamers online*.

Meskipun banyak interaksi dalam komunitas virtual bersifat tidak sinkron—artinya anggota bisa terlibat kapan saja tanpa harus berada dalam satu waktu yang sama—perkembangan teknologi telah mendorong munculnya tren interaksi sinkron. Interaksi sinkron memungkinkan anggota komunitas untuk berkomunikasi secara real-time, seperti melalui video konferensi, live chat, atau fitur siaran langsung (*live streaming*) di berbagai platform media sosial. Keberadaan interaksi sinkron ini memperdalam pengalaman pengguna dalam komunitas virtual. Dengan komunikasi yang berlangsung secara langsung, anggota komunitas dapat merasakan kehadiran sosial yang lebih nyata, mempercepat alur diskusi, serta memperkuat hubungan emosional antar anggota. Selain itu, interaksi sinkron juga membuka peluang yang lebih besar untuk berkolaborasi secara efektif, misalnya dalam diskusi kelompok, pelatihan daring, webinar, atau bahkan sesi bermain gim bersama (*multiplayer gaming*). Selain itu, interaksi sinkron juga membantu menciptakan rasa kebersamaan yang lebih kuat dalam komunitas virtual. Dalam komunitas berbasis edukasi atau profesional, misalnya, sesi tanya jawab langsung atau lokakarya daring dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta secara lebih mendalam dibandingkan dengan hanya membaca materi secara mandiri. Dalam komunitas sosial atau hobi, interaksi real-time memberikan kesempatan bagi anggota untuk berinteraksi secara spontan, membangun jaringan, serta berbagi pengalaman dengan cara yang lebih dinamis.

Namun, tidak semua forum online dapat disebut sebagai komunitas virtual yang sejati. Beberapa hanya berfungsi sebagai tempat diskusi sementara, di mana orang-orang berbicara tanpa adanya rasa kepemilikan atau keterikatan yang mendalam di antara anggota. Dan ada juga yang interaksi sering kali bersifat sporadis, tanpa adanya hubungan yang berkelanjutan

atau nilai-nilai bersama yang mengikat para pengguna. Agar bisa dianggap sebagai komunitas virtual yang sebenarnya, anggota harus merasa terlibat dan menjadi bagian dari kelompok yang lebih besar. Rasa memiliki (*sense of belonging*) ini tidak muncul secara instan, melainkan melalui proses yang membutuhkan keterlibatan aktif, pengalaman bersama, dan interaksi yang berulang. Dalam banyak kasus, individu mungkin mengalami masa ketidakpastian atau merasa sebagai "orang luar" sebelum mereka benar-benar terhubung dengan komunitas.

Membangun komunitas virtual memiliki banyak manfaat yang signifikan, terutama dalam menciptakan rasa keterikatan yang kuat antara individu dan organisasi. Komunitas yang dibangun dengan nilai-nilai yang relevan dengan audiensnya dapat meningkatkan partisipasi, loyalitas, dan rasa memiliki yang lebih mendalam di antara anggotanya. Ketika individu merasa bahwa komunitas mencerminkan nilai, minat, atau tujuan mereka, mereka cenderung lebih terlibat secara aktif dalam diskusi, berbagi pengalaman, serta mendukung inisiatif yang dijalankan oleh komunitas. Hal ini menciptakan ekosistem yang berkelanjutan, di mana anggota tidak hanya menjadi peserta pasif tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam pengembangan komunitas.

Membangun komunitas virtual yang kuat dan autentik memerlukan lebih dari sekadar teknologi. Ini membutuhkan keaslian, pemahaman tentang audiens, dan pendekatan yang tulus. Semua aspek ini sangat berpengaruh pada bagaimana anggota merasa dihargai dan terlibat. Dengan begitu, komunitas virtual akan terus menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial dan bisnis di era digital, memberikan ruang untuk inovasi, kolaborasi, dan pertumbuhan yang berkelanjutan. Menciptakan komunitas yang inklusif dan suportif tidak hanya bermanfaat bagi anggota, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan masyarakat secara keseluruhan.

Melalui interaksi di media sosial, orang bisa mengekspresikan pikiran, ide, dan perasaan mereka. Setiap orang memiliki kesempatan untuk berbagi pandangan dan pengalaman tentang dunia mereka, yang memperkaya perspektif komunitas. Selain itu, komunitas virtual ini juga menjadi tempat dukungan emosional. Dalam masa sulit, orang dapat menemukan teman atau kelompok yang siap mendengarkan dan berbagi pengalaman serupa. Dengan demikian, media sosial tidak hanya sekadar alat komunikasi, tetapi juga sarana untuk membangun solidaritas dan pemahaman di antara individu.

Secara keseluruhan, keterlibatan dalam komunitas virtual melalui media sosial mencerminkan keinginan manusia untuk terhubung, baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Ini menciptakan ruang di mana hubungan antarindividu bisa tumbuh dan berkembang, meskipun dalam konteks yang berbeda dari interaksi langsung.

d. Relasi Kuasa

Relasi kuasa disebut dengan hubungan simbiosis mutualisme yang mana satu sisi berpengaruh dan sisi lainnya dipengaruhi. Hubungan antara relasi dan kuasa tidak hanya berlaku pada satu kalangan individu dengan individu lainnya, melainkan merata dan dapat dirasakan oleh semua manusia. Relasi kuasa merupakan dua komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Relasi kuasa bersifat dari bawah ke atas yang mana objek yang dikuasi bekerja untuk pengendali kuasa. Objek kuasa secara sadar menjalankan tujuan pencapaian serta batasan sesuai ideologi pengendali kuasa.. (Jumiati et al., 2024).

Relasi kuasa dalam dunia komunikasi merujuk pada hubungan kekuasaan yang terjadi dalam interaksi komunikasi antara individu atau kelompok. Menurut Michel Foucault, kekuasaan tidak hanya dimiliki oleh otoritas tertentu, tetapi tersebar dan hadir dalam setiap hubungan sosial. Foucault menekankan bahwa kekuasaan bukanlah sesuatu yang statis atau terpusat, melainkan dinamis dan ada di mana-mana dalam jaringan relasi sosial. Ia juga menegaskan bahwa kekuasaan dan pengetahuan saling terkait; tidak ada pengetahuan tanpa kekuasaan, dan sebaliknya, kekuasaan selalu melibatkan produksi dan distribusi pengetahuan. (Negara, 2020)

Menurut (Luhukay, 2023), Dalam konteks komunikasi, relasi kuasa dapat memengaruhi bagaimana pesan disampaikan, diterima, dan ditafsirkan. Misalnya, dalam komunikasi organisasi, terdapat hierarki antara atasan dan bawahan yang menciptakan ketimpangan dalam penyampaian dan penerimaan pesan. Atasan memiliki otoritas lebih besar dalam menentukan kebijakan, memberikan instruksi, dan mengontrol alur informasi. Sering kali, karyawan di posisi lebih rendah merasa enggan untuk menyampaikan kritik atau pendapat yang berbeda karena takut akan konsekuensi, seperti kehilangan jabatan atau peluang promosi. Contohnya, dalam rapat perusahaan, seorang manajer dapat lebih dominan dalam berbicara dan menentukan arah diskusi, sementara karyawan bawahan mungkin hanya menerima informasi tanpa banyak memberikan masukan.

Di era digital, platform media sosial juga menunjukkan ketimpangan dalam relasi kuasa. Ketimpangan ini semakin diperkuat oleh sistem algoritma yang dirancang untuk memprioritaskan konten dengan tingkat interaksi tinggi, yang sering kali berasal dari akun dengan jumlah pengikut besar, seperti influencer dan selebritas digital. Akibatnya, individu atau kelompok dengan akses terbatas ke sumber daya digital memiliki peluang lebih kecil untuk bersuara dan mendapatkan perhatian. Selain itu, dominasi influencer dalam membentuk opini publik dapat menciptakan bias informasi, di mana tren dan isu yang berkembang lebih banyak ditentukan oleh kepentingan komersial atau pribadi, bukan berdasarkan keberagaman perspektif. Hal ini membuat komunikasi di media sosial menjadi kurang inklusif, di mana hanya pihak-pihak dengan kekuatan digital yang dapat secara signifikan memengaruhi wacana publik.

e. Budaya Komunikasi Digital

Media merupakan sarana yang sangat penting bagi manusia untuk dapat saling berkomunikasi dan berinteraksi. Komunikasi yang dilakukan melalui media seperti internet, smartphone, dan media sosial disebut sebagai komunikasi digital. Dalam komunikasi digital, proses penyampaian pesan dilakukan melalui internet atau dunia maya (cyberspace). Komunikasi ini dapat dipahami sebagai komunikasi virtual, di mana interaksi terjadi di lingkungan digital dengan memanfaatkan teknologi internet. Komunikasi digital sebenarnya didasarkan pada representasi informasi digital yang bersifat terpisah-pisah (diskrit), berbeda dengan komunikasi tatap muka di dunia nyata yang bersifat kontinu. Informasi digital ini kemudian dikirimkan, diolah, dan ditampilkan melalui perangkat elektronik. Internet sebagai media utama dalam komunikasi digital dianggap sangat efektif dan luas jangkauannya bagi umat manusia di seluruh dunia. Melalui internet, orang dapat saling bertukar informasi, berbagi konten, dan melakukan berbagai aktivitas komunikasi virtual lainnya. Istilah ‘digital’ sendiri mengacu pada sifat komunikasi ini yang tidak berwujud secara fisik, melainkan merupakan tiruan atau rekayasa dari realitas dunia nyata melalui teknologi digital. Jadi, komunikasi digital dapat dikatakan sebagai komunikasi yang terjadi di lingkungan maya atau virtual menggunakan media internet dan teknologi digital. Perkembangan komunikasi digital telah membawa banyak perubahan dan kemudahan bagi manusia dalam berinteraksi dan bertukar informasi secara global. Komunikasi digital juga memiliki tantangan dan implikasi tersendiri yang perlu diperhatikan. (Putri, 2021)

Menurut Straubhaar dan LaRose dalam Munasaroh (2021), menjelaskan mengenai perubahan konsep komunikasi dari masa analog ke digital, serta pergeseran dari media

konvensional ke media baru. Perubahan ini ditandai dengan penggunaan media yang sangat berbeda, di mana saat ini hampir seluruh komunikasi dilakukan melalui teknologi digital. Digital natives, sebagai generasi yang kreatif dengan teknologi, pada zaman ini mengalami perubahan dalam pola dan cara berkomunikasi, baik dalam komunikasi antarpribadi, maupun komunikasi kelompok. Perkembangan teknologi digital yang didukung oleh internet telah membawa banyak perubahan yang signifikan, khususnya dalam bidang komunikasi. Kemajuan teknologi komunikasi digital telah melahirkan berbagai jenis media komunikasi, mulai dari yang sangat canggih seperti komunikasi luar angkasa dan militer, hingga telepon genggam yang digunakan sehari-hari untuk berbisnis maupun bersosialisasi. Teknologi digital juga memungkinkan perangkat pintar untuk bertukar berbagai macam konten, dari teks hingga gambar bergerak.

Pertukaran konten ini terjadi sangat intensif dalam kehidupan sosial, memunculkan fenomena baru seperti komunitas gamer. Selain itu, era digital telah menciptakan bentuk komunikasi baru. Jika sebelumnya komunikasi hanya melibatkan mulut untuk berbicara dan telinga untuk mendengar, kini dengan aplikasi canggih, orang dapat «berbicara» dengan mengetik menggunakan jari, dan «mendengar» pesan tertulis melalui layar. Hal ini menunjukkan perubahan signifikan dalam cara manusia berkomunikasi. (Rusmana, 2017). Budaya komunikasi digital merupakan adaptasi alamiah yang sejalan dengan perkembangan manusia dalam mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi, terutama ketika muncul hambatan jarak dan penglihatan akibat kondisi geografis. Proses komunikasi dalam budaya digital cenderung berorientasi pada komunikasi bermediasi.

Pengalaman menggunakan perangkat seperti smartphone, komputer, dan internet dalam berkomunikasi menunjukkan bahwa alat tersebut telah menjadi alat interaktif yang krusial dalam kehidupan modern, memfasilitasi konektivitas yang luas dan beragam. Komputer tidak hanya dipandang sebagai media penyampai pesan yang dibuat manusia, tetapi juga sebagai sumber informasi. Penggunaan perangkat komunikasi digital oleh pengguna menunjukkan adanya keragaman dalam pemaknaan komunikasi budaya digital. Hal ini menyebabkan komunikasi digital menjadi bagian yang paling signifikan atau bermakna dari ekologi komunikasi secara keseluruhan. Adopsi dan penggunaan teknologi komunikasi serta perangkat komunikasi yang terjadi dengan sangat cepat dan meluas dalam berbagai aspek perilaku komunikasi, menyebabkan komunikasi budaya digital dipahami secara langsung sebagai teknologi itu sendiri. (Nurhadi, 2017).

Menurut Edward T. Hall dalam Munasaroh (2021), kebudayaan dan komunikasi memiliki hubungan yang sangat erat dan saling bergantung. Hal ini dikarenakan kebudayaan hanya dimiliki dan dikembangkan oleh manusia, tidak oleh makhluk hidup lainnya. Melalui proses komunikasi, baik verbal maupun non-verbal, manusia dapat saling bertukar ide, informasi, dan makna, yang kemudian membentuk pemahaman bersama tentang nilai-nilai, norma, dan perilaku yang dianggap ideal dalam suatu masyarakat. Dengan kata lain, komunikasi menjadi sarana bagi manusia untuk mengekspresikan, menyebarkan, dan melestarikan kebudayaan mereka. Tanpa komunikasi, kebudayaan tidak dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta sulit untuk berkembang dan beradaptasi dengan perubahan zaman. Sebaliknya, kebudayaan juga memberikan bentuk dan makna bagi proses komunikasi itu sendiri, menentukan bagaimana manusia menyampaikan pesan, memahami konteks, dan berinteraksi satu sama lain.

Kebudayaan dan komunikasi memiliki keterkaitan yang erat, di mana kebudayaan membentuk cara manusia berkomunikasi, sementara komunikasi menjadi sarana utama dalam mempertahankan dan menyebarkan kebudayaan. Setiap kelompok masyarakat memiliki sistem simbol, bahasa, dan norma yang khas, yang diwariskan melalui interaksi sosial dan komunikasi lintas generasi. Dalam proses ini, komunikasi tidak hanya merefleksikan kebudayaan tetapi juga berperan dalam mengembangkannya seiring waktu, terutama di era globalisasi yang memungkinkan pertukaran budaya secara luas. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang hubungan antara kebudayaan dan komunikasi sangat penting dalam menganalisis perubahan sosial, menjaga keberagaman budaya, serta membangun harmoni dalam masyarakat multikultural. (Munasaroh, 2021)

f. Komunikasi Digital

Kegiatan mendasar yang memungkinkan manusia untuk berbagi informasi, ide, dan emosi adalah komunikasi. Melalui komunikasi, individu dapat membangun hubungan, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dalam berbagai aktivitas sosial. Komunikasi sendiri adalah suatu proses yang terdiri dari dua individu atau lebih dan melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya. (Vardhani et al., 2018). Bentuk komunikasi bisa beragam, termasuk non-verbal yang melibatkan bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan gerakan tangan. Kemudian ada komunikasi verbal seperti percakapan langsung atau melalui telepon. Selain itu, komunikasi tertulis seperti email, surat, dan pesan teks juga memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi dan platform media sosial telah mengubah cara remaja berkomunikasi. Media sosial memungkinkan mereka terhubung secara online, berbagi pengalaman, dan menjalin hubungan virtual. Kemajuan teknologi dan konektivitas global telah menghilangkan batas-batas fisik dan geografis dalam berkomunikasi, memungkinkan orang dari berbagai latar belakang budaya, bahasa, dan tradisi untuk saling berinteraksi dengan cepat. Selain itu, kemajuan teknologi juga telah memengaruhi komunikasi nonverbal dalam dunia digital, di mana emoji, gambar, dan simbol telah menggantikan bentuk-bentuk tradisional, namun tetap berperan penting dalam menyampaikan makna dan emosi dalam pesan-pesan digital. (Alamsyah et al., 2024).

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bentuk dari proses perkembangan teknologi analog menjadi digital. Sebelumnya teknologi informasi dan komunikasi masih bersifat analog. Analog merupakan bentuk dari komunikasi elektronik yang dimana proses pengirimannya menggunakan gelombang elektromagnetik dan bersifat variabel dan berkelanjutan atau disebut dengan sinyal analog. Kemudian teknologi informasi dan komunikasi berevolusi menjadi digital. Teknologi digital ini merupakan hasil dari teknologi yang mengubah sinyal menjadi komunikasi biner untuk proses informasi yang cepat dan efisien. Sinyal tersebut disebut dengan bit. (Muqsith, 2021)

Perkembangan teknologi inilah yang membuat komunikasi digital menjadi pilihan karena cepatnya dan efektif pesan dapat terkirim. Secara mendasar, komunikasi digital ini dapat disebut juga sebagai komunikasi online yang dimana artinya komunikasi yang berbasis komputer personal yang dapat mengirim atau mendapatkan pesan melalui platform. Komunikasi Digital memiliki makna lain yaitu sebuah teknologi yang berbasis sinyal elektrik komputer, sinyalnya bersifat terputus-putus dan menggunakan sistem bilangan biner yang dapat mempresentasikan suatu informasi tertentu. (Priyono, 2022).

Sistem komunikasi digital melalui media sosial menawarkan pendekatan yang sangat berbeda dibandingkan dengan sistem komunikasi analog atau konvensional. Dalam era digital, pesan dapat dengan mudah dirancang, dikemas, dan disajikan dengan cara yang menarik, memungkinkan distribusi yang cepat dan luas. Media sosial tidak hanya memungkinkan penyebaran informasi dalam hitungan detik, tetapi juga memungkinkan interaksi langsung dengan audiens dalam skala global. Daya tarik visual dan interaktif dari

pesan digital mampu menciptakan reaksi yang kuat dan signifikan, menghasilkan dampak yang mendalam dan meluas. Dampak ini tidak hanya terbatas pada komunikasi pribadi, tetapi juga memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, politik, dan budaya. Dengan kemampuannya untuk mencapai dan mempengaruhi jutaan orang secara simultan, media sosial telah menjadi alat komunikasi yang sangat powerful dalam membentuk opini publik dan memfasilitasi perubahan sosial. (Rusmana, 2017).

Tentu saja, dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, komunikasi digital telah membawa perubahan signifikan pada perilaku sosial masyarakat, termasuk perubahan budaya, etika, dan norma yang ada. Perubahan ini terjadi karena pengguna dapat berinteraksi dengan orang lain dari berbagai negara dengan latar belakang dan bahasa yang beragam, yang sebelumnya sulit dijangkau. Komunikasi digital juga memungkinkan orang untuk bertukar informasi dan pandangan secara instan, menciptakan ruang untuk pemahaman lintas budaya dan memperkaya perspektif individu. Selain itu, penggunaan komunikasi digital mempengaruhi intensitas interaksi sosial secara langsung. Banyak bentuk interaksi yang dulunya dilakukan tatap muka kini telah beralih ke platform digital, misalnya rapat kerja, pembelajaran, dan bahkan acara sosial seperti pertemuan keluarga atau reuni teman sekolah dapat dilakukan melalui video konferensi. Hal ini mempermudah pengguna untuk tetap terhubung tanpa harus bertemu secara fisik. Dengan demikian, komunikasi digital tidak hanya mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi juga mempengaruhi dinamika sosial dan budaya kita. (Boestam & Derivanti, 2022).

Menurut Priyono (2022), menjelaskan bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan dalam komunikasi digital diantaranya

Kelebihan :

1. Menggunakan teknologi integrated circuit atau biasa disebut dengan chip yang membuat penggunaan teknologi digital lebih efisien dikarenakan ukuran dari chip tersebut yang kecil.
2. Kualitas komunikasi dengan menggunakan teknologi digital tidak lagi bergantung pada jarak fisik antara para pihak yang berkomunikasi.
3. Komunikasi digital dengan teknologi digitalnya menawarkan banyak keuntungan yang mencakup biaya yang lebih rendah, pemakaian ruang yang lebih efisien, serta konsumsi daya yang lebih rendah dibandingkan dengan

teknologi analog atau konvensional.

4. Alat-alat teknologi digital tergolong lebih stabil, praktis, dan memiliki pemakaian yang tahan lama sehingga biaya yang diperlukan lebih sedikit.

Kekurangan :

1. Ketika menggunakan komunikasi digital, sering kali terjadi keterbatasan dalam mewakili emosi pengguna serta dalam berekspresi secara menyeluruh.
2. Komunikasi digital memerlukan perangkat khusus atau tertentu untuk dapat digunakan. Hal ini dapat menjadi kendala bagi beberapa individu atau kelompok yang tidak memiliki akses atau kemampuan untuk menggunakan perangkat tersebut.
3. Teknologi digital dalam komunikasi digital memiliki rangkaian elektronika yang rumit dan kompleks.

g. Discord

Discord merupakan platform yang sering digunakan oleh para pemain game untuk berkomunikasi secara langsung dan berinteraksi dalam komunitas gaming mereka. Discord adalah platform gratis yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara langsung melalui obrolan teks, suara, dan video secara real-time, menciptakan pengalaman interaktif yang mendalam bagi para penggunanya. (Ridho et al., 2021). Discord dapat diakses melalui berbagai sistem operasi seperti Windows, Ios, Android, Linux, dan Mac.

Discord dibuat oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy, diluncurkan secara resmi pada Mei 2015. Asal usul Discord berakar kuat pada pengalaman pribadi dan latar belakang profesional Citron dan Vishnevskiy, terutama di bidang game. Hingga kini Discord penggunaannya mencapai 250 juta per bulan hingga 2019. Menariknya, penggunaan discord ini terus menerus mengalami perkembangan hingga mencetak rekor dengan keberadaan pengguna aktif sebanyak 100 juta. Menurut Citron dalam Dewi (2022), Discord adalah aplikasi pengirim pesan instan gratis dengan sebuah fitur VoIP (*Voice on Internet Protocol*), obrolan video dan fitur untuk sebuah permainan video.

Kemudahan dalam mengakses discord menjadi pilihan berbagai gamers untuk

membuat suatu kelompok atau komunitas games secara virtual. Selain itu, discord juga memiliki berbagai macam fitur-fitur seperti server yang menjadi wadah berkumpulnya suatu komunitas. Kemudian ada juga fitur voice chat yang dimana merupakan fitur yang cukup penting karna fitur tersebut yang memungkinkan antara anggota dapat berdiskusi secara daring. Kemudian ada fitur share screen yaitu fitur yang memungkinkan para anggota untuk menampilkan layar dan dapat dilihat oleh anggota lain. Fitur ini berguna untuk para anggota dapat melihat secara langsung apa yang dimaksudkan dalam diskusi. (Saepul et al., 2024).

Selain itu fitur lain di Discord adalah fitur channel. Fitur channel dalam Discord sangat kaya dan beragam, memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan cara yang terorganisir. Channel ini dibuat oleh pengguna dan digunakan oleh pengguna lainnya. Contohnya, suatu channel dibuat untuk seluruh anggota dapat berdiskusi secara menyeluruh, sedangkan ada channel lain yang dibuat untuk berdiskusi sesuai konteks dari channel tersebut. Kemudian ada fitur bot. Bot di Discord adalah alat otomatis yang dapat menambahkan berbagai fungsi dan kemampuan tambahan ke server Discord. Bot dalam Discord dapat melakukan banyak hal sesuai dengan tugas bot itu sendiri. Contohnya seperti bot yang dapat memberikan respons otomatis terhadap perintah tertentu, bot yang dapat memutar musik sesuai arahan dari pengguna, bot yang mengirimkan pengingat tentang acara atau kegiatan yang akan datang, hingga bot yang dibuat sesuai perintah dari admin sehingga bot tersebut dapat menjalankan berbagai fungsi berdasarkan kebutuhan dan masih banyak lagi. Dengan banyaknya fitur yang disediakan menjadikan Discord memiliki keunggulan tersendiri dan memungkinkan penggunaanya untuk menjadi kreatif dalam pengembangan penggunaan aplikasi Discord. (Yulannugroho, 2023)

h. Computer Mediated Communication (CMC)

Computer-Mediated Communication (CMC) merupakan bentuk komunikasi yang berlangsung melalui media digital seperti komputer, internet, dan aplikasi pesan daring. Komunikasi ini memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa kehadiran fisik secara langsung. Menurut Walther dalam (Kim et al., 2025) melalui teori Social Information Processing (SIP) menjelaskan bahwa “meskipun CMC kekurangan isyarat nonverbal, individu mampu menyesuaikan diri dan membentuk hubungan interpersonal yang bermakna seiring waktu”.

Dalam penelitian (Kim et al., 2025), disebutkan bahwa Computer-Mediated

Communication (CMC) telah menjadi bagian integral dari ruang sosial modern, bahkan menciptakan bentuk virtual *third place*. Konsep *third place* merujuk pada ruang informal selain rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*), di mana individu dapat membangun relasi sosial melalui interaksi yang berulang dalam suasana santai dan tanpa tekanan. Dalam konteks virtual, platform seperti forum daring, media sosial, atau ruang obrolan komunitas kini memainkan peran penting sebagai *third place* digital. Ruang-ruang ini memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan diri, berbagi pengalaman, dan membentuk ikatan sosial yang autentik meskipun tanpa kehadiran fisik, menunjukkan bagaimana teknologi dapat memperluas dimensi interaksi manusia di era digital.

CMC sendiri memiliki tiga pendekatan teoretis utama:

1. **Deficit Approach:** Pendekatan ini menekankan keterbatasan CMC dibandingkan komunikasi tatap muka. Dourish (2004) dalam (Moradzadeh et al., 2025) menyatakan bahwa “kekurangan isyarat sosial nonverbal dalam CMC dapat menghambat kejelasan pesan dan menciptakan peluang untuk miskomunikasi”
2. **Possibility Approach:** Sebaliknya, pendekatan ini menyoroti potensi CMC dalam membentuk ruang interaksi baru. Discord, misalnya, memungkinkan pengguna membentuk identitas sosial baru, membangun jaringan sosial lintas lokasi, dan mengembangkan dinamika kelompok berdasarkan partisipasi aktif dan struktur komunitas.
3. Dalam konteks permainan daring seperti Point Blank, CMC berperan penting sebagai saluran koordinasi taktis maupun sosial antar pemain. Seperti dijelaskan oleh (Aayush Sarcar, Arushi David, 2024), “guilds dan komunitas dalam game seperti World of Warcraft tidak hanya menjadi tempat bermain bersama, tetapi juga medium pembentukan identitas dan relasi sosial yang mendalam”.

Hal ini berlaku pula dalam komunitas Mecca, di mana komunikasi digital menjadi fondasi pola interaksi antaranggota. Selanjutnya, Discord sebagai medium CMC modern menunjukkan bahwa struktur dan desain platform berdampak langsung pada cara individu membentuk dan mempertahankan hubungan sosial. “Arsitektur spasial digital seperti kanal dan server Discord memfasilitasi kesadaran sosial, partisipasi kasual, dan rasa kehadiran bersama” (Kim et al., 2025)

Dengan demikian, pola komunikasi digital dalam komunitas Discord Mecca saat bermain Point Blank tidak hanya merefleksikan bentuk komunikasi instrumental, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang dipengaruhi oleh konteks permainan, struktur teknologi, dan relasi sosial digital yang terbentuk melalui interaksi berulang. Penelitian ini memanfaatkan teori CMC untuk memahami bagaimana teknologi dan komunikasi bersinergi membentuk komunitas daring yang hidup dan dinamis.

7. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian saat ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif, di mana peneliti harus menjelaskan secara rinci objek, fenomena, atau setting sosial yang dijelaskan melalui narasi tulisan. Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengetahui bagaimana pola komunikasi digital yang terjadi dalam penggunaan Discord dalam bermain *game Point Blank* pada komunitas Mecca. Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis metode penelitian dimana di dalamnya peneliti menganalisis kejadian, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk memberikan informasi dan kemudian informasi ini disajikan kembali oleh peneliti dengan kronologi deskriptif. (Rusandi & Rusli, 2021)

Dalam penelitian kualitatif deskriptif atau observasional, peneliti tidak melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti. Peneliti hanya berperan sebagai pengamat yang mengumpulkan data dan mengukur variabel-variabel yang ada. Jenis penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mendasar seperti apa yang terjadi, di mana kejadian tersebut berlangsung, kapan kejadian tersebut terjadi, dan bagaimana prosesnya berlangsung. Namun, penelitian ini tidak dirancang untuk menjawab pertanyaan yang lebih mendalam seperti mengapa sesuatu terjadi. (Wahyuni, 2022)

b. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kota Bandung dengan melibatkan empat informan narasumber. Mengingat adanya kendala jarak yang mempersulit pertemuan tatap muka secara langsung, pengumpulan data dilakukan secara online atau daring. Metode daring dipilih untuk memastikan kelancaran proses penelitian tanpa terhalang oleh batasan

geografis, sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi untuk efisiensi dan efektivitas.

Dalam penelitian ini peneliti memilih Mecca sebagai objek penelitian karena Mecca merupakan komunitas game online. Komunitas ini tidak hanya wadah bagi para gamers berkumpul untuk bermain game saja. Namun Mecca juga menjadi tempat para gamers yang ingin bermain game secara kompetitif. Anggota dari Mecca juga tidak hanya ikut kompetisi game online, namun Mecca juga mengadakan kompetisi atau event-event terkait game tertentu. Hal tersebut merupakan pembeda Mecca dengan komunitas lainnya. Selain itu kemudahan dalam mengakses narasumber merupakan jadi salah satu alasan peneliti mengambil subjek ini.

Keempat informan narasumber yang terlibat dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang dimana informan tersebut bergabung dalam komunitas gamers Mecca. Pengumpulan data secara daring dilakukan dengan menggunakan platform teknologi dan alat komunikasi digital. Wawancara dilakukan secara individual untuk mendalami pandangan dan pengalaman masing-masing informan terkait topik penelitian.

c. Metode Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber terkait topik penelitian secara langsung. (Wahyuni, 2022). Dalam penelitian ini, wawancara sistematis digunakan, di mana peneliti mempersiapkan pedoman wawancara untuk memudahkan dalam mendapatkan jawaban mendalam. Selain itu, wawancara juga dilakukan secara online melalui aplikasi Discord dan secara langsung sebagai pendukung. Wawancara merupakan komunikasi verbal untuk mendapatkan informasi dari pihak lain dengan memberikan pertanyaan. Metode yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dan mendalam, di mana pengamat memberikan sedikit panduan tentang masalah dan pertanyaan kepada audiens yang diwawancarai.

b) Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dengan cara mengamati dan menginterpretasikan fenomena melalui penggunaan indera. (Wahyuni, 2022). Peneliti menghasilkan laporan berdasarkan apa yang mereka amati, dengar, dan rasakan selama proses observasi. Tujuan dari observasi adalah untuk menyajikan gambaran yang lebih detail dan konkret mengenai suatu peristiwa atau

kejadian tertentu. Peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan komunikasi dalam komunitas gamers pada Mecca di Discord, yang kemudian akan di-screenshot dan dimasukkan ke dalam penelitian.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah kegiatan dimana mengumpulkan data dalam bentuk visual. (Wahyuni, 2022). Dokumentasi dapat diartikan juga bahwa bentuk pengumpulan data ini adalah sebuah foto atau rekaman. Peneliti menggunakan teknik dokumentasi dengan mengambil screenshot atau merekam dari aktivitas yang terjadi di Discord. Ini dapat mencakup tangkapan layar dari percakapan penting, kejadian khusus dalam saluran, atau demonstrasi penggunaan fitur tertentu dalam platform Discord.

d. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan dan pengorganisasian data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, baik dalam bentuk tulisan maupun gambar. Proses ini melibatkan identifikasi dan seleksi data yang relevan serta pembuatan kesimpulan yang dapat dipahami dengan mudah oleh peneliti dan pihak lainnya. (Wahyuni, 2022). Analisis data dilakukan selama penelitian berlangsung. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan data yang valid, menghasilkan temuan baru dan menemukan masalah baru sebagai peluang pengembangan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua tahap yaitu :

A. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses menyederhanakan, merangkum, memilih informasi inti, mengelompokkan, dan memusatkan perhatian pada pola dan tema yang signifikan. Data yang telah direduksi akan menjadi lebih terstruktur dan memudahkan peneliti dalam pengumpulan data lanjutan.

B. Conclusion Drawing (*Verification*)

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan penelitian menekankan temuan baru sebagai hasil akhir. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau penjelasan dari suatu objek yang sebelumnya belum terlukiskan dengan jelas. Temuan dapat mencakup deskripsi, hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori yang sebelumnya belum terungkap.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

1. Profil Komunitas Discord Mecca

a. Sejarah

Permulaan komunitas Mecca lahir dari sebuah inisiatif dari salah satu pendiri bernama Felly Giantara yang berawal dari kebiasaan bermain game Point Blank bersama dua teman lainnya. Mereka sering menghabiskan waktu dalam bermain game Point blank yang intens namun tidak terlalu serius. Oleh karena kebiasaan mereka itulah muncul keinginan untuk merasakan permainan yang intens, kompetitif yang lebih serius dalam bentuk war clan biasa maupun turnamen. Namun, daripada harus bergabung dengan clan yang sudah ada dan harus menyesuaikan dengan aturan serta budaya yang mungkin tidak sejalan, mereka justru memilih untuk membangun sebuah komunitas yang benar-benar milik mereka sendiri.

Keputusan tiga pendiri dalam membuat komunitas sendiri bukan hanya tentang kebebasan, tapi juga tentang membangun sebuah komunitas yang erat dan solid. Dengan membentuk Komunitas Mecca ini, mereka menciptakan ruang bagi para pemain yang memiliki semangat dan visi yang sama. Nama "Mecca" dipilih bukan dengan tanpa alasan. Selain terdengar kuat dan ikonik, nama ini juga menggambarkan harapan agar clan ini bisa menjadi wadah untuk berkumpulnya para pemain yang ingin berkembang, belajar, dan tentunya menikmati permainan bersama.

Seiring waktu berjalan, Komunitas Mecca ini berkembang menjadi lebih dari sekedar wadah para pemain untuk ingin bermain bareng. Komunitas ini menjadi tempat berkumpulnya orang-orang dari berbagai daerah dan berbagai latar belakang yang memiliki semangat kompetisi, kerja sama dan kekeluargaan. Budaya kekeluargaan yang dibangun sejak awal membuat para anggota merasa dihargai dan didengarkan walaupun baru bergabung dalam komunitas. Oleh karena itu, para anggota menjadikan komunitas Mecca sebagai rumah kedua dalam dunia game yang dinamis. Kini, semangat awal lahir dari keisengan dari pendiri justru menjadi fondasi kuat yang terus membawa komunitas Mecca ini bertumbuh dan bertahan hingga hari ini.

b. **Logo Komunitas Mecca**



Gambar 2. 1 Logo komunitas Mecca

(Sumber : Data komunitas)

c. **Visi dan Misi komunitas Mecca**

a) **Visi Komunitas Mecca**

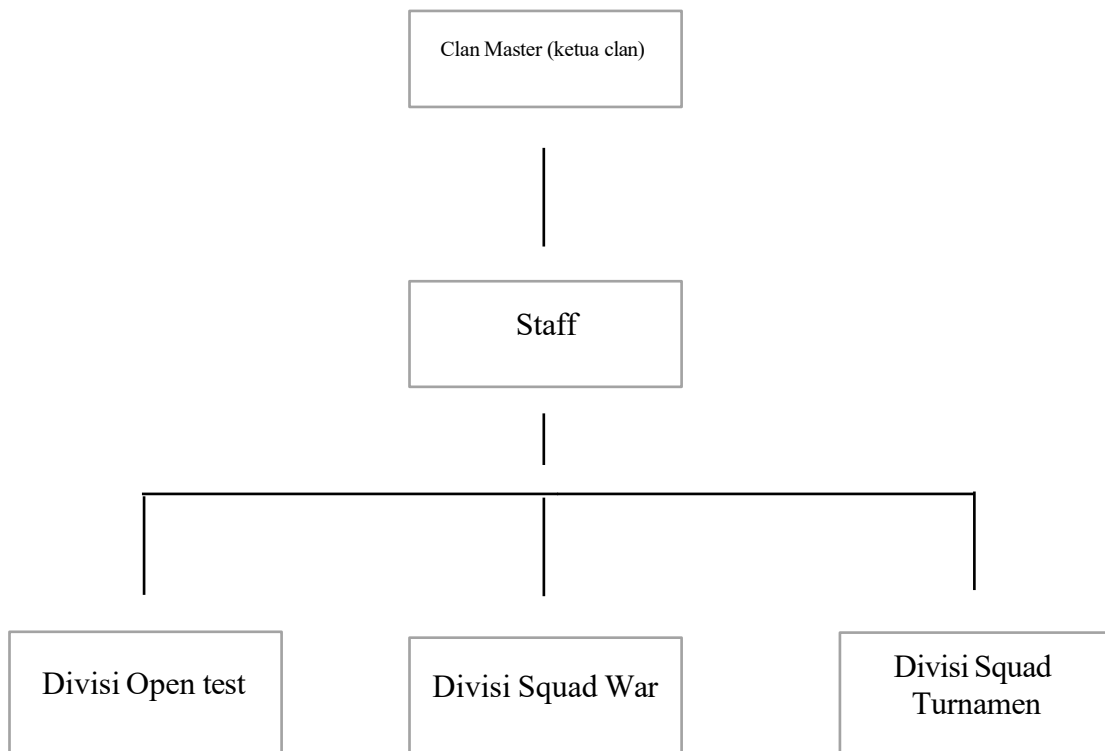
Menjadi Komunitas Point Blank yang solid, kompetitif dan berjiwa kekeluargaan. Membangun tempat yang dimana setiap anggota akan merasa dihargai, didukung dan dapat berkembang bersama, baik dalam keterampilan bermain maupun dalam hubungan antar sesama anggota, menciptakan lingkungan yang positif, nyaman dan penuh semangat.

b) **Misi Komunitas Mecca**

1. Membangun komunitas yang kuat dan kompak melalui semangat kebersamaan dan komunikasi yang terbuka antar sesama anggota
2. Menanamkan nilai kekeluargaan dalam setiap kegiatan komunitas, baik didalam game maupun diluar game.
3. mendorong perkembangan skill dan mentalitas positif kepada setiap anggota melalui latihan, sparing dan dukungan antar sesama.
4. Menyediakan ruang bagi semua kalangan, baik pemula maupun pemain yang berpengalaman untuk bermain dan berkembang bersama.

5. Mengharumkan nama komunitas Mecca di dunia Point Blank dengan menjunjung sportivitas dan kerja sama tim yang solid.

d. **Struktur Keanggotaan Komunitas Mecca.**



Gambar 2. 2 Struktur Keanggotaan Komunitas Mecca

(Sumber: Data Komunitas)

2. **Kegiatan Komunitas Mecca**

Komunitas Mecca merupakan wadah bagi para pemain Point Blank yang aktif dalam permainan dan ingin membangun kebersamaan. Setiap minggunya, komunitas Mecca rutin mengadakan sesi latihan bareng yang dimana kegiatan ini dirancang untuk membantu anggota meningkatkan kemampuan bermain secara baik dari segi teknik, strategi, maupun komunikasi dalam tim. Latihan ini menjadi ajang belajar bersama, dimana para pemain yang berpengalaman membimbing yang masih pemula. Selain untuk menambah skill, kegiatan latihan ini menjadi cara untuk mempererat hubungan antar anggota.

Tak hanya latihan, Mecca juga menyelenggarakan permainan war antar clan. Permainan war antar clan ini menjadi ajang adu taktik dan kekompakan tim dalam suasana yang intens. Permainan ini clan war ini bukan hanya tentang kemenangan, tetapi lebih ke bagaimana membangun rasa percaya antar anggota tim, melatih pengambilan keputusan cepat, melatih hasil latihan yang sudah dijalankan dan menikmati proses permainan itu sendiri.

Selain itu, komunitas Mecca mengikuti turnamen kompetitif. Turnamen ini menjadi tolak ukur kekompakan, ketajaman taktik dan koordinasi tim di level yang lebih serius. Turnamen ini sebagai ajang adu strategi, bukan sekedar adu tembak, setiap tim ditantang untuk menunjukkan sinergi, adaptasi dan penguasaan permainan secara maksimal. Dibalik atmosfer kompetitif yang intens, turnamen ini tetap menjunjung tinggi nilai kekeluargaan, sportivitas dan saling menghargai antar tim. Lebih dari sekedar pertandingan, ini adalah panggung untuk membentuk mental juara dan memperkuat identitas Mecca sebagai komunitas yang solid di dalam game maupun di luar game.

Menariknya, kegiatan di Mecca tidak melulu bahas soal permainan Point Blank. Disela kesibukan, komunitas ini menjadi ruang untuk ngobrol santai dan berbagai cerita, baik melalui media daring maupun pertemuan offline. Inilah yang membuat Mecca berbeda bukan hanya sebagai komunitas game, tetapi sebagai rumah kedua di mana para anggotanya bisa tumbuh, belajar, dan saling mendukung satu sama lain.

BAB III

HASIL TEMUAN

Bab ini menyajikan hasil temuan penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap tiga narasumber yang merupakan anggota komunitas Discord Mecca, sebuah komunitas virtual yang berfokus pada permainan Point Blank. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis pola komunikasi digital yang terbentuk dalam konteks permainan daring, dengan menitikberatkan pada penggunaan platform Discord sebagai medium utama interaksi.

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan pedoman pertanyaan yang telah disusun sebelumnya untuk mengungkap berbagai aspek komunikasi tim, strategi koordinasi, serta dinamika sosial yang terjadi dalam komunitas. Temuan dari ketiga narasumber dirangkum secara tematik berdasarkan masing-masing pertanyaan dan dianalisis untuk menggambarkan realitas komunikasi digital secara menyeluruh.

Dengan pendekatan ini, diharapkan pembaca memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana komunikasi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat koordinasi teknis dalam permainan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan identitas, solidaritas, dan kohesi sosial dalam komunitas virtual. Berikut adalah hasil temuan yang disusun berdasarkan kategori pertanyaan yang diajukan dalam proses wawancara.

1. Profile Narasumber

Pada penelitian ini, peneliti mewawancarai tiga narasumber yang berperan sebagai *Rusher*, *Support* dan *IGL*. Narasumber tersebut adalah:

- a. Nama : Ardhana Faris
- Peran : *Support*
- Tahun bergabung : 2024

Ardhana Faris berperan sebagai *Support* dalam komunitas Mecca pada game *Point Blank*. Sebagai *Support*, Ardhana memiliki tanggung jawab untuk memberikan perlindungan kepada rekan satu tim, mendukung pergerakan tim, serta menyampaikan informasi penting terkait posisi musuh maupun situasi permainan. Narasumber mulai bergabung dengan komunitas Mecca pada tahun 2024 setelah melalui proses seleksi yang dilakukan oleh anggota tim. Pengalamannya dalam menjalankan peran *Support* menjadikannya salah satu elemen penting dalam menjaga koordinasi dan kestabilan strategi tim saat bertanding.

b. Nama : Davin
Peran : *In Game Leader* (IGL)
Tahun bergabung : 2024

Davin merupakan anggota komunitas Mecca yang saat ini berperan sebagai In-Game Leader (IGL) dalam permainan Point Blank. Awalnya, Davin bergabung sebagai anggota biasa melalui jalur open test, yaitu proses seleksi terbuka yang dilakukan secara individual. Tes tersebut berbentuk pertandingan bomb mission, di mana setiap peserta dinilai berdasarkan kemampuan dan keterampilan bermain. Berkat performa yang menonjol, khususnya dalam hal pengambilan keputusan dan koordinasi tim, Davin kemudian dipercaya untuk mengambil peran sebagai IGL dan menjadi bagian dari struktur inti dalam komunitas Mecca.

c. Nama : Rifqi Indra
Peran : *Rusher*
Tahun bergabung : 2024

Rifqi Indra Yoga merupakan anggota komunitas Mecca yang berperan sebagai Rusher dalam permainan *Point Blank*. Pada awalnya, Rifqi bergabung secara informal dan berinteraksi dengan anggota komunitas Mecca. Selanjutnya, ia mengikuti proses seleksi yang dilakukan melalui tes permainan mode *war* untuk menilai kemampuan teknis dan strategi bermain. Setelah dinyatakan lolos seleksi, Rifqi secara resmi diterima sebagai anggota komunitas dan mulai berpartisipasi aktif dalam komunikasi tim menggunakan platform Discord untuk koordinasi selama pertandingan.

2. Discord Sebagai Media Penunjang Komunikasi Komunitas Mecca

Dalam komunitas game daring Mecca yang berfokus pada permainan Point Blank, Discord berperan sebagai media komunikasi digital yang sangat esensial. Platform ini menjadi alat utama dalam mendukung koordinasi strategi secara real-time selama permainan berlangsung. Fitur suara dan teks memungkinkan anggota tim untuk menyampaikan instruksi, merespons situasi secara cepat, dan menyesuaikan taktik sesuai dinamika pertandingan. Efisiensi komunikasi ini menjadi kunci keberhasilan tim dalam menjalankan strategi yang telah dirancang sebelumnya.

Discord memiliki peran yang sangat vital dalam perkembangan komunitas Mecca. Lebih dari sekadar media komunikasi, Discord telah menjadi pusat koordinasi utama yang

memungkinkan seluruh aktivitas komunitas berlangsung secara efisien dan terstruktur. Platform ini memfasilitasi komunikasi real-time yang dibutuhkan dalam permainan, sekaligus menjadi sarana untuk mengatur agenda kegiatan komunitas secara menyeluruh.

Dengan anggota yang berasal dari berbagai kota, Discord menjembatani keterbatasan geografis dan menghadirkan ruang virtual yang menyatukan seluruh anggota. Melalui fitur-fitur seperti voice channel dan grup diskusi, anggota dapat dengan mudah mengatur jadwal, berdiskusi mengenai strategi, dan melakukan latihan bersama. Ungkapan “jantungnya komunitas Mecca” menegaskan bahwa keberadaan Discord merupakan elemen sentral yang menjaga alur komunikasi dan kekompakan komunitas agar tetap solid dan berkembang.

Dalam perkembangan Komunitas Mecca, peran teknologi komunikasi digital menjadi sangat penting, terutama platform Discord. Dengan anggota yang tersebar di berbagai daerah, Discord menjadi alat utama untuk mengelola komunikasi, koordinasi, hingga membangun relasi antarpemain. Platform ini tidak hanya mempermudah aktivitas teknis seperti penjadwalan dan latihan, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan di antara anggota komunitas. Hal ini tercermin dari pernyataan beberapa anggota Mecca berikut:

"Tanpa Discord, Mecca mungkin gak bisa sebesar sekarang. Karena kan anggotanya dari luar kota juga mas jadi pake Discord lebih gampang. Kita ngatur jadwal, diskusi, bahkan latihan semua dari situ. Discord itu jantungnya komunitas Mecca." Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

"discord mempermudah kita untuk bersosialisasi mas, komunikasi lebih mudah, lebih enak, bisa ngebangun relasi juga. Jadi untuk peran ya cukup besar untuk komunitas mecca" Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025)

Dilihat dari pernyataan diatas, Discord memegang peran yang sangat penting dalam menjaga keberlangsungan dan perkembangan komunitas Mecca. Platform ini tidak hanya menjadi alat komunikasi teknis, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial yang mempermudah anggota untuk berinteraksi, menjalin relasi, dan membangun kekompakan tim. Kemudahan dalam mengatur jadwal, berdiskusi, hingga melakukan latihan secara virtual menjadikan Discord sebagai fondasi utama dalam koordinasi internal komunitas. Oleh karena itu, Discord bukan sekadar media pendukung, melainkan elemen sentral yang memungkinkan komunitas Mecca tetap aktif, terhubung, dan tumbuh meskipun anggotanya tersebar di berbagai daerah.

Pentingnya peran Discord dalam komunitas Mecca juga tercermin dari alasan para anggota memilih platform ini dibandingkan dengan media komunikasi lainnya. Ketiga informan dalam penelitian ini secara konsisten menyatakan bahwa Discord unggul karena

ringan, stabil, dan memiliki fitur lengkap yang mendukung kebutuhan komunitas game daring seperti berikut :

“karna fiturnya cukup lengkap, nyaman dan mudah. Kayak dari voice, channel-channel, bot. Paling utama ya aplikasinya ringan mas ngga memberatkan kerja komputer sehingga game nya ngga nge-lag. Ya sudah intregasi sama gamenya lah mas.” (Ardhana, Wawancara 21 Maret 2025)

“Soalnya ringan, stabil, dan fiturnya lengkap, bisa bikin server khusus, role, dan channel terpisah ya cocok buat komunitas gaming. (Davin, Wawancara 10 April 2025)

“ Satu stabil untuk koneksi, dua fitur lengkap banget dan tiga komunitasnya udah terbentuk. Ngga perlu install banyak hal, semua udah nyatu. Voice-nya stabil, bisa setting per user, bahkan integrasi game juga mantap jadi stabil tidak ngelag tapi insyallah kalo internetnya juga stabil.” (Rifqi, Wawancara 5 April 2025)

Berdasarkan pernyataan ketiga informan, Discord dipilih sebagai platform utama oleh komunitas Mecca karena memenuhi berbagai aspek kebutuhan pengguna secara teknis maupun fungsional. Ketiganya menegaskan bahwa Discord bukan hanya efisien secara teknis, tetapi juga mendukung terbentuknya ekosistem komunitas yang solid, terstruktur, dan berkelanjutan.

Lebih lanjut, para narasumber dalam penelitian ini secara konsisten menyebut Discord sebagai media komunikasi paling efektif dibandingkan dengan fitur chat dalam game yang dinilai cenderung lambat dan kurang responsif. Mereka menilai bahwa komunikasi melalui voice chat di Discord memberikan keunggulan dalam hal kecepatan, kejelasan, dan kontinuitas informasi selama pertandingan berlangsung. Chat dalam game dianggap tidak memadai karena membutuhkan waktu untuk mengetik dan mengalihkan fokus pemain dari situasi permainan yang berlangsung cepat. Sementara itu, Discord memungkinkan instruksi disampaikan secara real-time tanpa hambatan, sehingga setiap anggota tim dapat langsung memberikan atau menerima informasi tanpa kehilangan momentum.

“lebih nyaman di discord mas karna suarnya itu realtime mas dan lebih jernih. Kalo chat in game kita harus ngetik dulu jadi lambat atau ketika kita ngetik pas dikirim suasana udah berubah gitu mas” Ardhana (Wawancara 21 April 2025)

“Discord jauh lebih efektif mas, kalau pakai chat dalam game, terlalu lambat pace kita dalam bermain mas jadi voice chat Discord bikin komunikasi lancar dan real-

time kayak kita sekarang ini mas, pasti susah kan kalo kita sambil ngetik” Davin (Wawancara 10 April 2025)

“Discord sih juara gada lawan. In-game chat nggak bisa ngimbangin kecepatan dan real-time-nya Discord. Chat biasa cuma dipake buat hal-hal kecil pas bukan match serius ya match-match fun aja nggak war atau turnamen. Tapi kalo udah tournament atau scrim, voice call wajib di Discord.” Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

Berdasarkan pernyataan ketiga informan, Discord dipandang sebagai media komunikasi yang paling unggul dalam mendukung kelancaran permainan tim. Voice chat di Discord dinilai lebih responsif, jernih, dan efisien dibandingkan dengan chat dalam game yang dianggap lambat dan tidak praktis untuk situasi permainan yang dinamis. Ketiganya menegaskan bahwa dalam pertandingan serius seperti turnamen atau scrim, penggunaan Discord menjadi kebutuhan utama karena mampu menjaga kecepatan komunikasi secara real-time tanpa mengganggu fokus pemain.

Selain fungsi teknis, Discord juga memainkan peran penting sebagai ruang sosial virtual bagi komunitas Mecca. Melalui obrolan santai di luar sesi permainan, para anggota dapat menjalin hubungan yang lebih personal dan membangun solidaritas sosial yang kuat. Percakapan informal, berbagi cerita, hingga bercanda bersama menjadi bagian dari interaksi sehari-hari yang memperkuat keterikatan emosional antaranggota. Dalam jangka panjang, komunikasi semacam ini menciptakan rasa kebersamaan yang tidak hanya menjaga kekompakan tim saat bermain, tetapi juga menopang keberlanjutan komunitas secara keseluruhan. Hal ini akan dibahas lebih lanjut dalam poin-poin berikut :

a. Discord sebagai Sarana Koordinasi Strategis dan Komunikasi

Dalam komunitas Point Blank Mecca, Discord berfungsi sebagai tulang punggung komunikasi strategis saat pertandingan berlangsung. Platform ini memungkinkan para anggota untuk saling terhubung secara langsung dan menyampaikan berbagai instruksi secara real-time, yang sangat dibutuhkan dalam dinamika permainan yang cepat dan menuntut respons instan. Fitur voice chat pada Discord menjadi elemen kunci karena mampu menyalurkan informasi secara langsung tanpa jeda, sehingga setiap anggota tim dapat segera menyesuaikan peran dan gerakan mereka di medan permainan. Kecepatan dan kejelasan komunikasi ini sangat menentukan keberhasilan strategi tim, terutama dalam situasi genting yang menuntut keputusan cepat.

Tidak hanya sebatas media penyampai informasi, Discord juga menjadi alat pengatur lalu lintas komunikasi dalam tim. Dalam setiap pertandingan, terdapat alur komunikasi yang harus dijaga agar tidak terjadi kekacauan atau tumpang tindih instruksi. Discord memungkinkan koordinasi yang lebih terstruktur, seperti siapa yang boleh bicara dalam momen-momen kritis dan bagaimana informasi harus disampaikan secara efisien. Dengan memanfaatkan fitur saluran suara dan pembagian peran komunikasi yang jelas, komunitas Mecca mampu menjaga efektivitas strategi mereka dari awal hingga akhir pertandingan. Dalam konteks ini, Discord tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi menjadi elemen vital dalam membangun sinergi komunikasi tim secara menyeluruh. Hal ini ditegaskan oleh beberapa anggota berikut:

*“Kami menyampaikannya ya komunikasi voice chat di aplikasi discord” Ardhana
(Wawancara 21 Maret 2025)*

“Penyampiannya mostly lewat voice Discord” Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

Berdasarkan kutipan diatas, komunikasi melalui voice chat di Discord menjadi metode utama dalam menyampaikan strategi permainan secara langsung dan efisien. Baik Ardhana maupun Rifqi menegaskan pentingnya penggunaan voice chat sebagai sarana koordinasi yang cepat dan responsif, yang memungkinkan tim untuk tetap terhubung secara real-time selama pertandingan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa Discord bukan sekadar platform komunikasi biasa, melainkan sudah menjadi bagian integral dalam pengambilan keputusan dan pelaksanaan strategi tim dalam komunitas Point Blank Mecca.

Efektivitas komunikasi melalui Discord dapat dilihat dari penyampaian strategi seperti *split push* dan *bait and switch* yang selalu dilakukan melalui voice chat Discord. Melalui platform ini, tim dapat membagi peran dan menjalankan strategi dengan koordinasi yang lebih sinkron, terutama karena komunikasi suara yang langsung dan jelas meminimalkan risiko keterlambatan informasi. Setiap anggota tim mengetahui peran masing-masing sejak awal, sehingga tidak terjadi kebingungan saat eksekusi strategi berlangsung. Selain itu, penggunaan istilah-istilah khusus yang hanya dipahami oleh anggota tim juga mempercepat proses komunikasi, sehingga respon dapat diberikan secara cepat dan tepat dalam situasi yang dinamis dan penuh tekanan. Strategi tersebut umumnya disampaikan melalui voice chat di Discord, seperti dijelaskan oleh salah satu anggota berikut:

*“Kami biasanya pakai strategi split push jadi mencar gitu atau pakai bait and switch...
Kami menyampaikannya ya komunikasi voice chat di aplikasi Discord” Ardhana
(Wawancara, 21 Maret 2025)*

Pernyataan informan tersebut menggambarkan bahwa Discord tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi teknis, tetapi juga menjadi fondasi utama dalam mendukung efektivitas strategi tim. Penggunaan voice chat memungkinkan koordinasi berjalan secara langsung dan tanpa hambatan, yang sangat penting dalam eksekusi strategi kompleks seperti *split push* atau *bait and switch*. Melalui komunikasi suara yang minim delay, anggota tim dapat membagi peran dan menjalankan strategi dengan koordinasi yang lebih sinkron, sehingga meminimalkan risiko keterlambatan informasi dan kesalahan komunikasi. Setiap anggota telah memahami tugas masing-masing sejak awal, sehingga tidak terjadi kebingungan saat strategi dijalankan. Hal ini ditegaskan oleh Davin selaku IGL Mecca :

“Saya sampaikan instruksi singkat di Discord biar tidak makan waktu voice chat di Discord” (Wawancara, 10 April 2025).

Pernyataan diatas menunjukan bahwa, efisiensi komunikasi menjadi prioritas dalam koordinasi tim komunitas Mecca. Penyampaian instruksi singkat melalui pesan teks di Discord digunakan sebagai strategi untuk menghemat waktu dan menjaga kelancaran alur komunikasi suara selama permainan. Dengan membagi jenis komunikasi berdasarkan urgensinya—teks untuk informasi cepat yang tidak membutuhkan diskusi panjang, dan voice chat untuk koordinasi langsung—tim dapat menghindari gangguan dan memastikan setiap instruksi tersampaikan dengan jelas tanpa menghambat fokus permainan.

b. Discord sebagai Ruang Sosial Virtual

Selain berfungsi sebagai media komunikasi strategis dalam permainan, Discord juga berperan sebagai ruang sosial virtual yang memperkuat solidaritas antaranggota dalam komunitas Mecca. Para anggota tidak hanya menggunakan Discord untuk bermain Point Blank, tetapi juga menjadikannya sebagai tempat untuk bersosialisasi, berbagi cerita pribadi, hingga sekadar melepas penat dari aktivitas harian. Aktivitas seperti ngobrol santai, curhat, mendengarkan musik bersama, atau bermain game lain secara kolektif menciptakan kedekatan emosional antaranggota.

Ardhana menyatakan bahwa Discord berfungsi layaknya tempat nongkrong virtual bagi anggota, di mana mereka bisa berbagi cerita, melepas penat, atau sekadar bercanda di luar konteks permainan. Fungsi sosial ini menciptakan suasana yang akrab dan mendukung antaranggota. Hal serupa diungkapkan oleh Davin, yang menekankan bahwa komunikasi

non-game di Discord turut memperkuat chemistry tim. Interaksi santai semacam ini tidak hanya mempererat hubungan personal, tetapi juga berdampak langsung pada kekompakan dan koordinasi saat bermain. Hal ini dapat dilihat dari kedua pernyataan berikut :

“Kadang misal ada yang capek kerja, kuliah, atau sekolah, ya bisa curhat di Discord atau bisa main game lain. Ya anggap saja sebagai nongkrong virtual lah” Ardhana (Wawancara, 21 Maret 2025).

“Kita nggak cuma main bareng, tapi kadang juga ngobrol santai di Discord. Kadang bahas hal di luar game juga. Itu bikin kuat chemistry- nya mas” Davin (Wawancara, 10 April 2025).

Berdasarkan pernyataan para informan, Discord dalam komunitas Mecca tidak hanya berfungsi sebagai media koordinasi teknis, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memberi ruang untuk interaksi santai dan emosional. Ketika anggota merasa lelah akibat pekerjaan, kuliah, atau sekolah, mereka bisa menggunakan Discord untuk curhat atau sekadar bermain game lain bersama, yang menciptakan suasana seperti nongkrong virtual. Obrolan santai di luar konteks permainan juga menjadi wadah untuk mempererat hubungan personal antaranggota. Kedekatan inilah yang membentuk dan memperkuat chemistry dalam tim, sehingga hubungan sosial yang terjalin di luar game turut berdampak positif pada kerja sama saat bermain.

Solidaritas yang terbangun melalui interaksi di Discord juga menciptakan ekosistem sosial yang suportif di dalam komunitas. Hal ini disampaikan oleh Rifqi Indra, yang menyebut bahwa Discord berperan besar dalam memperkuat hubungan antarpemain, bahkan hingga ke urusan pribadi. Interaksi di luar konteks permainan, seperti berbagi cerita atau saling mendukung secara emosional, menumbuhkan rasa saling percaya dan keterikatan antaranggota. Kedekatan ini pada akhirnya menjadi pondasi yang memperkuat kolaborasi dalam permainan tim, karena setiap anggota merasa lebih terhubung dan termotivasi untuk saling mendukung dalam setiap situasi permainan. Hal ini turut membentuk chemistry yang berpengaruh positif terhadap kerja sama tim dalam permainan, seperti disampaikan oleh salah satu anggota berikut:

“Kita ada channel buat curhat, sharing, bahkan nonton bareng. Dari situ chemistry terbentuk, dan berdampak ke kerja sama di dalam game” Rifqi (Wawancara, 5 April 2025).

Berdasarkan pernyataan Rifqi, dapat disimpulkan bahwa interaksi non-game yang difasilitasi melalui channel khusus di Discord memainkan peran penting dalam membentuk kedekatan emosional antaranggota komunitas Mecca. Aktivitas seperti curhat, berbagi cerita, hingga menonton bersama tidak hanya menciptakan suasana yang hangat dan akrab, tetapi juga berkontribusi langsung terhadap peningkatan chemistry antaranggota. Kedekatan yang terbangun di luar permainan ini kemudian berdampak positif pada kualitas kerja sama tim saat bermain, menunjukkan bahwa aspek sosial dan emosional memiliki pengaruh nyata terhadap performa dalam game.

c. Ragam Bentuk Komunikasi Digital dan Fitur yang Digunakan

Komunitas Mecca memanfaatkan berbagai bentuk komunikasi digital untuk menunjang aktivitas mereka, baik saat bermain maupun dalam interaksi sosial di luar permainan. Komunikasi menjadi elemen penting dalam menjaga kohesi dan efektivitas kerja sama tim, terutama dalam konteks permainan kompetitif yang membutuhkan respons cepat dan koordinasi yang matang. Tidak hanya saat bermain, komunikasi juga berperan besar dalam membangun hubungan personal antarpemain, sehingga suasana komunitas terasa lebih solid dan suportif.

Interaksi yang berlangsung secara dinamis ini tidak terlepas dari dukungan teknologi, terutama fitur-fitur yang tersedia di platform Discord. Discord menyediakan berbagai saluran komunikasi yang fleksibel dan mudah diakses, seperti voice channel, text channel, hingga fitur berbagi media dan reaksi pesan. Dengan infrastruktur digital ini, komunikasi antaranggota dapat berlangsung secara real-time dan sesuai dengan konteks kebutuhan, baik teknis maupun sosial, yang pada akhirnya memperkuat keterlibatan anggota dalam komunitas.

1) Bentuk Komunikasi Digital

Komunitas Mecca menerapkan beragam bentuk komunikasi digital dalam kegiatan sehari-hari mereka. Voice chat menjadi media utama selama sesi permainan karena dinilai lebih cepat dan efisien dalam menyampaikan instruksi. Ardhana menekankan bahwa penggunaan suara meminimalkan keterlambatan informasi, terutama saat situasi permainan yang menuntut respons cepat dan koordinasi instan antarpemain. Dalam konteks kompetitif seperti turnamen atau scrim, voice chat menjadi sarana komunikasi paling vital untuk menjaga kelancaran strategi tim.

Sementara itu, text chat lebih banyak digunakan di luar sesi permainan, khususnya untuk keperluan administratif seperti menyampaikan pengumuman, menjadwalkan latihan, atau berdiskusi santai. Selain komunikasi verbal, anggota juga memanfaatkan bentuk komunikasi non-verbal seperti emoji, stiker, atau reaksi pesan untuk mengekspresikan emosi atau memberi tanggapan cepat dalam interaksi sehari-hari. Bentuk komunikasi ini biasanya muncul dalam suasana informal dan berperan dalam menciptakan dinamika sosial yang lebih santai dan akrab di dalam komunitas. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan berikut :

“Kalau main, kita biasanya langsung pakai voice chat, soalnya kalau ngetik itu bisa telat dan malah ganggu fokus” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025).

“Paling sering pakai pesan suara soalnya cepat dan efisien. Teks cuma buat hal penting yang bisa dibaca kapan aja” Davin (Wawancara 10 Maret 2025).

Berdasarkan pernyataan kedua informan, komunikasi suara melalui voice chat menjadi pilihan utama dalam aktivitas bermain komunitas Mecca karena dianggap lebih cepat, efisien, dan tidak mengganggu konsentrasi. Mengetik pesan teks dinilai kurang praktis dalam situasi permainan yang membutuhkan respons cepat, sehingga hanya digunakan untuk menyampaikan hal-hal penting yang tidak mendesak dan bisa dibaca sewaktu-waktu. Pola ini menunjukkan bahwa kecepatan dan kelancaran alur komunikasi menjadi prioritas dalam koordinasi tim, di mana komunikasi suara berperan krusial dalam menjaga performa permainan.

Selain komunikasi verbal melalui voice dan text chat, anggota komunitas Mecca juga memanfaatkan bentuk komunikasi non-verbal seperti reaction-emoji dalam interaksi sehari-hari di Discord. Meskipun sederhana, penggunaan emoji ini memberikan warna tersendiri dalam dinamika komunikasi komunitas. Rifqi menjelaskan bahwa reaction-emoji sering digunakan untuk hal-hal ringan seperti voting cepat atau sekadar bercanda antaranggota :

“Terus reaction-emoji juga sering dipake buat voting instan lucu- lucuan.” Rifqi, (Wawancara 5 April 2025).

Berdasarkan pernyataan Rifqi, fitur reaction-emoji di Discord dimanfaatkan oleh

komunitas Mecca tidak hanya sebagai bentuk ekspresi, tetapi juga sebagai alat komunikasi praktis. Penggunaannya sering kali bersifat spontan dan ringan, seperti untuk melakukan voting instan atau sekadar lucu-lucuan antaranggota. Hal ini mencerminkan budaya komunikasi yang santai dan cair dalam komunitas, di mana interaksi tidak selalu formal tetapi tetap fungsional dalam membangun keterlibatan dan keakraban antaranggota.

Praktik ini menunjukkan bahwa komunikasi di komunitas Mecca tidak selalu bersifat formal atau strategis, tetapi juga mencakup interaksi yang cair dan menyenangkan. Melalui fitur ini, anggota dapat mengekspresikan reaksi dengan cepat tanpa harus mengetik, yang pada gilirannya memperkuat suasana akrab dan rasa kebersamaan dalam komunitas.

Video call juga menjadi bagian dari interaksi digital mereka, meskipun dalam frekuensi yang lebih terbatas. Ardhana menyebut bahwa video call biasa digunakan untuk aktivitas di luar permainan seperti ngobrol santai atau membuat konten komunitas, terutama saat suasana lebih santai dan tidak terikat pada sesi permainan. Penggunaan kamera ini biasanya bersifat spontan dan bersifat opsional, misalnya saat ada anggota yang mengajak, sebagai bentuk keakraban dan hiburan di luar konteks kompetitif. Berikut pernyataanya :

*“kalo video cukup jarang paling kalau bahas di luar game kalo lagi nongkrong virtual atau konten. Nanti ada yang ajakin gitu mas ‘ayo- ayo nyalain kamera gitu’” Ardhana
(21 Maret 2025)*

Berdasarkan pernyataan Ardhana, penggunaan fitur video di Discord dalam komunitas Mecca tergolong jarang dan tidak menjadi bagian utama dari komunikasi sehari-hari. Fitur ini biasanya hanya digunakan dalam konteks non-teknis, seperti saat nongkrong virtual atau membuat konten bersama. Aktivitas menyalakan kamera umumnya bersifat spontan dan tidak terstruktur, sering kali dimulai dari ajakan santai antaranggota. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fitur video tersedia, komunikasi visual tidak menjadi kebutuhan utama dalam dinamika komunitas, dan lebih dimaknai sebagai sarana mempererat hubungan sosial di luar permainan.

2) Fitur Discord

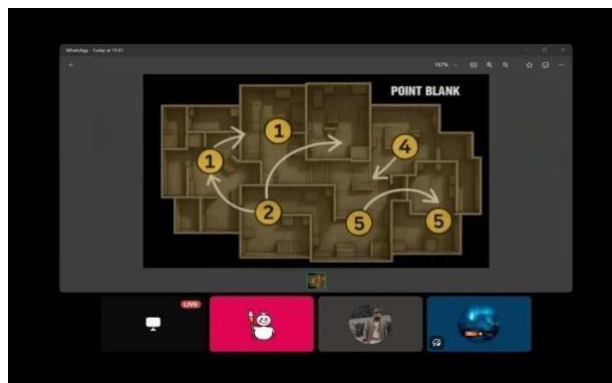
Discord menjadi platform utama yang digunakan komunitas Mecca karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung komunikasi dan koordinasi secara efektif. Fitur-fitur ini tidak hanya menunjang kelancaran saat bermain, tetapi juga memperkuat interaksi sosial dan struktur komunitas. Salah satu fitur yang paling sering digunakan adalah voice channel, screen share dan role management berdasarkan pernyataan ardhana :

“Paling voice channel, screen share sama role management. Kadang pake bot sih mas buat denger musik sama cek statistik game.” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025).

Berdasarkan pernyataan Ardhana, komunitas Mecca memanfaatkan berbagai fitur Discord untuk mendukung aktivitas mereka, baik yang bersifat teknis maupun hiburan. Fitur utama yang sering digunakan meliputi voice channel untuk komunikasi suara saat bermain, screen share untuk berbagi tampilan layar dalam diskusi atau latihan, serta role management untuk mengatur struktur peran dalam komunitas. Selain itu, penggunaan bot juga dimanfaatkan sebagai pelengkap, misalnya untuk memutar musik atau memantau statistik permainan. Hal ini menunjukkan bahwa Discord menjadi platform multifungsi yang menunjang kebutuhan operasional sekaligus memperkuat aspek sosial dalam komunitas.

Davin juga mengandalkan voice channel sebagai fitur utama dalam menjalankan perannya sebagai IGL (In-Game Leader). Ia juga menggunakan fitur screen sharing untuk kepentingan evaluasi gameplay. Fitur ini memungkinkan anggota tim untuk mengevaluasi performa secara visual dan kolektif. Namun, fitur-fitur ini tidak hanya berfungsi dalam konteks teknis permainan, tetapi juga mendukung terciptanya suasana komunitas yang lebih akrab dan menyenangkan. Salah satu contohnya adalah penggunaan bot Discord untuk mendengarkan musik bersama, yang menurut Davin menjadi aktivitas santai yang biasa dilakukan di luar sesi latihan atau pertandingan yang ia nyatakan seperti berikut :

“Voice channel, text chat, screen sharing buat evaluasi gameplay, sama bot musik juga buat dengerin music bareng-bareng.” (Davin, Wawancara 10 April 2025).



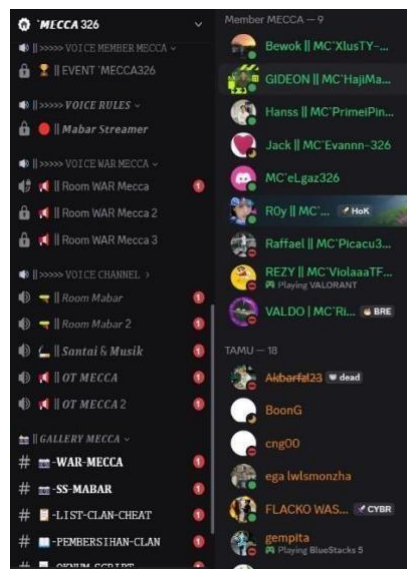
Gambar 3. 1 Evaluasi dengan Fitur Share Screen

(Sumber : <https://discord.gg/mecca-326>)

Rifqi menjelaskan bahwa voice channel tidak hanya digunakan untuk kebutuhan

aktivitas permainan saja, tetapi juga untuk berbagai aktivitas sosial seperti curhat dan menonton bersama. Ia menekankan bahwa terdapat beberapa voice channel yang disesuaikan dengan konteks, sehingga komunikasi tetap terstruktur meskipun digunakan untuk keperluan yang beragam. Rifqi juga menyebut pentingnya fitur roles, yang digunakan untuk mengidentifikasi posisi dan tanggung jawab masing-masing anggota seperti ketua, sniper, atau anggota biasa. Menurutnya, fitur ini sangat membantu terutama bagi anggota baru agar lebih mudah mengenali struktur internal dalam komunitas. Berikut pernyataan rifqi :

“Kita ada channel buat curhat, sharing, bahkan nonton bareng.” “Sama fitur roles kita pake itu buat identifikasi siapa ketua, siapa sniper, siapa anggota biasa, ini lumayan berguna sih mas untuk anggota yang baru gabung.” Rifqi (Wawancara 5 April 2025).



Gambar 3. 2 Fitur Channel dan Role

(Sumber : <https://discord.gg/mecca-326>)

Berdasarkan pernyataan Rifqi, dapat disimpulkan bahwa Discord tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi teknis dalam komunitas Mecca, tetapi juga berfungsi sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi informal antaranggota. Fitur-fitur seperti channel khusus untuk curhat, berbagi cerita, hingga menonton bersama menunjukkan adanya upaya membangun kedekatan emosional dan solidaritas dalam komunitas. Selain itu, penggunaan fitur roles juga dimanfaatkan secara strategis untuk mengidentifikasi peran masing-masing anggota, seperti ketua, sniper, atau anggota biasa. Hal ini sangat membantu terutama bagi anggota baru agar lebih cepat mengenal struktur dan dinamika komunitas.

3. Proses Komunikasi di Komunitas Mecca di Discord Sebagai Media Penunjang Permainan Point Blank

Komunikasi merupakan elemen fundamental dalam menjaga efektivitas koordinasi tim dalam permainan daring yang kompetitif, seperti Point Blank. Dalam komunitas Mecca, komunikasi bukan hanya sekadar bertukar informasi, tetapi menjadi sarana utama untuk mengatur strategi, merespons situasi dinamis di dalam game, dan menyatukan visi antar anggota tim. Kejelasan instruksi, dan kemampuan menyampaikan informasi secara efisien menjadi hal yang penting dalam menentukan keberhasilan tim dalam pertempuran virtual. Tanpa komunikasi yang solid, bahkan tim yang terdiri dari pemain-pemain andal sekalipun akan kesulitan untuk mencapai kemenangan, karena keputusan strategis di permainan sangat bergantung pada koordinasi antar pemain.

Dalam komunitas Mecca, platform Discord menjadi media utama dalam menjalankan komunikasi digital yang terstruktur dan responsif. Penggunaan Discord memungkinkan interaksi secara sinkron (real-time), baik melalui saluran suara maupun teks, sehingga anggota dapat memberikan instruksi atau merespons situasi secara langsung tanpa jeda yang mengganggu.

a. Komunikasi Dua Arah dan Umpan Balik

Komunikasi dua arah menjadi fondasi utama dalam koordinasi dan efektivitas permainan di komunitas Point Blank Clan Mecca. Berdasarkan wawancara dengan ketiga informan, ditemukan bahwa komunikasi dua arah bukan hanya sekadar alur pertukaran informasi, tetapi juga menjadi mekanisme untuk menguatkan kerja sama, memperkuat kepercayaan, dan meningkatkan fleksibilitas strategi dalam pertandingan.

Ketiga informan menekankan bahwa komunikasi dua arah merupakan elemen penting dalam membentuk keterlibatan yang menyeluruh antar anggota tim. Dalam konteks permainan kompetitif seperti Point Blank, alur komunikasi yang bersifat dua arah tidak hanya memungkinkan aliran informasi yang lebih kaya dan mendetail, tetapi juga membuka ruang bagi setiap anggota tim, baik yang berperan sebagai IGL, attacker, sniper, maupun support, untuk memberikan informasi kepada tim berdasarkan sudut pandang dan posisi mereka masing-masing selama permainan berlangsung.

Selain berdampak langsung pada koordinasi saat bermain, komunikasi dua arah juga mencerminkan budaya partisipatif yang dijaga dalam komunitas Mecca. Setiap anggota

tidak hanya dianggap sebagai pelaksana strategi, tetapi juga sebagai kontributor aktif dalam pengambilan keputusan. Ruang untuk menyampaikan pendapat dan kondisi permainan di lapangan membuat strategi menjadi lebih fleksibel dan kontekstual. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas permainan, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional anggota terhadap komunitas. Pentingnya peran feedback dalam membentuk pola komunikasi ini tercermin dalam pernyataan beberapa anggota berikut:

"Feedback penting banget, kalo komunikasi dua arah kita lebih adaptif ke situasi, ngga cuman leadernya doang jadi semua bisa memberi info" Ardhana (Wawancara, 21 Maret 2025).

" Feedback itu penting banget, gak bisa satu arah. Kalo cuma denger dari ketua doang, tapi kondisi lapangan beda, ya bisa zonk" Rifqi (Wawancara, 5 April 2025)

Kedua informan menekankan bahwa umpan balik dalam komunikasi tim sangat penting karena memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara dua arah. Dengan adanya komunikasi dua arah, tim dapat lebih responsif terhadap situasi yang terus berubah di dalam permainan, sekaligus meminimalkan kesalahan dalam pengambilan keputusan. Para informan juga menambahkan bahwa tidak hanya ketua tim yang berhak atau bertugas memberikan informasi, tetapi setiap anggota memiliki peran aktif dalam menyampaikan kondisi atau situasi yang mereka hadapi. Informasi dari anggota ini menjadi bahan pertimbangan penting yang memperkaya perspektif tim, terutama dalam situasi permainan yang cepat berubah. Setelah semua informasi dikumpulkan, IGL yang bertugas menyaring masukan dan menentukan pilihan strategis yang harus dijalankan oleh seluruh anggota tim secara serempak, sehingga kerja sama tim menjadi lebih efektif dan dinamis. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pernyataan berikut :

"Feedback penting banget mas walaupun saya yang ngatur strategi, tapi masukan dari anggota itu ngebantu banget buat improvisasi dalam permainan kita" Davin (Wawancara, 10 April 2025)

Kutipan di atas menunjukkan informan yang berperan sebagai pengatur strategi utama dalam tim juga mengakui bahwa seorang In Game Leader (IGL) tetap membutuhkan masukan dari rekan-rekan setimnya sebagai dasar untuk melakukan improvisasi dan

penyesuaian strategi selama permainan berlangsung. Masukan tersebut menjadi sumber informasi tambahan yang membantu IGL membaca situasi permainan secara lebih menyeluruh, sehingga keputusan yang diambil dapat lebih tepat sasaran.

Komunikasi dua arah juga membentuk hubungan yang lebih terbuka dan partisipatif antara anggota tim. Dalam konteks Point Blank, ketika peran seperti attacker, support, sniper, dan IGL bekerja secara sinergis, maka arus informasi yang fleksibel memungkinkan keputusan yang lebih tajam dan terkoordinasi. Ketiganya sepakat bahwa sistem komunikasi satu arah yang kaku akan menghambat respons cepat terhadap situasi permainan yang dinamis. Namun, dalam komunikasi dua arah pada komunitas Mecca terdapat beberapa aspek yang saling berhubungan yaitu

1) Etika Umpan Balik dalam Dinamika Tim

Dalam dinamika permainan yang menuntut respons cepat dan tingkat kerja sama yang tinggi, umpan balik memiliki peran penting sebagai sarana refleksi taktis dan pengembangan kinerja tim. Melalui umpan balik, setiap anggota tim dapat meninjau kembali keputusan dan tindakan yang telah dilakukan, serta memperoleh masukan untuk mengevaluasi. Namun, efektivitas umpan balik tidak hanya bergantung pada isinya, tetapi juga pada cara penyampaian. Penyampaian yang dilakukan secara tepat dengan nada yang mendukung, tidak bersifat menyalahkan, dan berfokus pada solusi dapat menjaga kebersamaan dalam tim. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pernyataan berikut :

"setelah game mas, jangan pas lagi panas, komunikasi yang baik jangan pake kata kata yang nyelekit, lebih diperhalus biar ga nyakitin" Ardhana (Wawancara, 21 Maret 2025).

"Disampaikan setelah game selesai, pas semua udah tenang, jangan sambil emosi dan kasih masukan yang membangun dan jelas" Davin (Wawancara, 10 April 2025)

"Kalau khusus orang baru ya, pake pendekatan sopan tapi jelas, jangan nyalahin, jangan sampai ngerusak chemistry karena kita harus jaga mood tim" Rifqi (Wawancara, 5 April 2025).

Ketiga informan menunjukkan bahwa feedback bukan hanya tentang apa yang disampaikan, tetapi juga bagaimana dan kapan penyampaian. Feedback yang disampaikan dengan baik dan struktur yang tepat dapat mendorong pertumbuhan keterampilan, memperkuat ikatan antar anggota, dan menjaga situasi kerja sama yang sehat.

Sebaliknya, feedback yang disampaikan secara emosional dalam situasi tegang justru dapat membuat anggota tim merasa tersudut atau disalahkan, yang dimana akan memicu konflik dan menghambat solidaritas tim. Hal ini tidak hanya berpotensi memperburuk situasi permainan, tetapi juga berpotensi untuk mengganggu jalannya komunikasi tim karena fokus tim terpecah oleh ketegangan antar pemain.

Dalam komunitas Mecca, feedback dianggap sebagai wujud kepedulian antar anggota dan menjadi bagian penting dari dinamika sosial yang mendukung pertumbuhan bersama. Penyampaian kritik dilakukan bukan untuk menjatuhkan, melainkan untuk membangun pemahaman strategis yang selaras dengan tujuan kolektif komunitas. Anggota memahami bahwa masukan yang konstruktif dapat meningkatkan kualitas permainan tim dan mempererat solidaritas. Hal ini terlihat dari adanya norma tidak tertulis yang mengatur etika komunikasi, seperti menggunakan kata-kata netral, menghindari nada tinggi, serta menekankan solusi dan perbaikan dibanding mencari kesalahan individu. Pendekatan ini menciptakan suasana yang aman secara emosional, di mana anggota merasa dihargai dan didorong untuk berkembang tanpa tekanan atau rasa takut akan penilaian negatif.

2) Pengelolaan Interupsi dalam Komunikasi Saat Permainan

Dalam permainan digital kompetitif seperti *Point Blank*, interupsi suara dan gangguan dalam alur komunikasi merupakan tantangan yang sering terjadi dan hampir tidak bisa dihindari. Ketiga informan mengakui bahwa meskipun situasi seperti ini wajar dalam permainan yang intens, interupsi tetap harus dikelola dengan cermat agar tidak mengacaukan koordinasi tim. Gangguan seperti tumpang tindih suara, komentar yang tidak relevan, atau penyampaian informasi yang terburu-buru dapat menyebabkan miskomunikasi yang berdampak langsung pada efektivitas strategi dan pengambilan keputusan.

Pengelolaan interupsi membutuhkan kesadaran antar anggota tim untuk menjaga giliran berbicara, memilah informasi yang benar-benar penting, dan menciptakan suasana komunikasi yang tertib, meskipun berada dalam tekanan permainan. Pengelolaan interupsi yang baik mencerminkan kedewasaan dalam berkomunikasi serta rasa saling menghargai antar anggota tim. Pengelolaan interupsi dapat menjaga alur komunikasi agar tetap berjalan secara efisien dan kerja sama tetap terjaga, bahkan di tengah dinamika permainan yang cepat dan penuh tekanan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pernyataan berikut :

"Sebisa mungkin jangan sampai ada intrupsi tapi kadang ada aja yang lihat musuh langsung teriak duluan... biasanya kita atur suara yang lebih kenceng di IGL nya" Ardhana (Wawancara, 21 Maret 2025).

"Selama tujuannya memperjelas atau info penting, boleh [potong bicara]. Cuma kita biasain kasih ruang juga, jangan semua ngomong bareng" Rifqi (Wawancara, 5 April 2025).

Kutipan di atas menunjukkan bahwa interupsi dalam komunikasi tim memang tidak sepenuhnya dapat dihindari, terutama dalam situasi permainan yang intens dan cepat. Namun, anggota komunitas Mecca menyadari pentingnya pengelolaan interupsi agar tidak mengganggu koordinasi. Salah satu strategi yang diterapkan adalah mengatur volume suara In Game Leader (IGL) agar tetap dominan, sehingga instruksi utama tetap terdengar jelas. Di sisi lain, interupsi tetap diperbolehkan selama informasi yang disampaikan bersifat penting dan mendesak. Untuk menjaga keteraturan, anggota tim dibiasakan memberi ruang bicara dan menghindari percakapan yang saling tumpang tindih, mencerminkan adanya budaya komunikasi yang tertib dan saling menghargai. Dapat dilihat melalui pernyataan berikut :

"Iya, tapi kadang nggak bisa dihindari, makanya kita punya kode tertentu sebelum bicara, misalnya bilang "info" dulu biar yang lain tahu harus dengerin. Berlaku untuk semua anggota" Davin (Wawancara, 10 April 2025).



Gambar 3. 3 Percakapan dalam Permainan

(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=bGYIDzsDCTY>)

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa komunitas Mecca memiliki mekanisme khusus untuk mengelola interupsi dalam komunikasi tim, yakni dengan menggunakan kode

verbal seperti kata “info” sebelum menyampaikan sesuatu. Strategi ini berfungsi sebagai penanda agar anggota lain segera memberi perhatian dan tidak saling berbicara secara bersamaan. Penerapan kode ini berlaku untuk semua anggota, bukan hanya pemimpin tim, sehingga menciptakan alur komunikasi yang lebih teratur, efisien, dan inklusif selama permainan berlangsung.

Tiga informan menunjukkan bahwa komunitas Mecca memiliki kesadaran tinggi terhadap urgensi mengelola proses komunikasi secara tertib. IGL sebagai pusat koordinasi diatur volumenya agar bisa tetap terdengar jelas di tengah proses komunikasi tim. Sinyal verbal seperti "info" menjadi trigger yang disepakati bersama untuk mengalihkan perhatian seluruh anggota kepada pesan penting yang akan disampaikan. Selain itu, kebiasaan untuk tidak berbicara bersamaan telah menjadi bagian dari disiplin komunikasi yang dibangun secara bersama.

Pengelolaan interupsi juga menunjukkan tingkat kematangan komunikasi digital di komunitas ini. Dalam dunia komunikasi digital, sinyal, delay, dan ketidakstabilan jaringan adalah risiko nyata, oleh karena itu dalam komunitas mecca terdapat komunikasi non verbal yang dapat digunakan pada situasi tertentu.

Untuk mengatasi tantangan teknis seperti gangguan suara atau keterlambatan sinyal, beberapa anggota mengembangkan cara komunikasi alternatif yang bersifat nonverbal. Meskipun tidak digunakan secara intensif, isyarat-isyarat sederhana ini tetap memiliki peran penting dalam situasi tertentu, terutama saat komunikasi suara terganggu. Salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang diterapkan dijelaskan oleh anggota berikut:

“Ngga banyak sih mas tapi yang saya tahu cuman pake crouch-spam buat bilang tahan posisi tanpa ngomong. Ini bantu banget, terutama pas situasi rame atau mic lagi delay. Tapi jarang kepake sih” Rifqi (Wawancara, 5 April 2025)

Kutipan tersebut menggambarkan bahwa dalam komunitas Mecca, terdapat penggunaan komunikasi nonverbal sederhana seperti crouch-spam untuk menyampaikan pesan “tahan posisi” tanpa harus berbicara. Metode ini sangat membantu terutama dalam situasi yang ramai atau ketika terjadi delay pada mikrofon. Meskipun penggunaannya tidak sering, cara ini menjadi alternatif efektif untuk menjaga koordinasi tim saat kendala teknis menghambat komunikasi suara.

3) Pengelolaan Kesalahpahaman dalam Komunikasi saat Permainan

Kesalahan informasi atau miskomunikasi merupakan hal yang sering terjadi dalam permainan kompetitif berbasis tim seperti Point Blank. Sering kali, anggota tim menerima

informasi yang tidak akurat mengenai posisi musuh, kondisi area, atau instruksi strategi. Hal ini biasanya terjadi karena tekanan situasi permainan, keterbatasan waktu untuk berbicara, atau asumsi yang belum terverifikasi. Informasi yang salah, meskipun tidak disengaja, dapat berdampak serius pada jalannya pertandingan, seperti keputusan yang keliru atau koordinasi yang terputus.

Namun, kesalahan informasi biasanya dapat diminimalisir karena adanya chemistry dan kebiasaan bermain bersama yang telah terbangun antaranggota tim. Kedekatan ini membuat para pemain lebih mudah memahami maksud satu sama lain, bahkan ketika komunikasi tidak sepenuhnya jelas atau terputus karena faktor teknis seperti delay atau noise. Seiring waktu, mereka mampu menangkap pola komunikasi, istilah khas, hingga gaya bermain masing-masing anggota, sehingga mempercepat pemahaman dan respons dalam situasi permainan yang mendesak.

Pengalaman bermain bersama secara konsisten menciptakan pemahaman intuitif di antara anggota tim. Bahkan ketika terjadi gangguan komunikasi, kebiasaan dan istilah yang telah disepakati bersama memungkinkan tim tetap merespons dengan cepat dan tepat. Kepekaan terhadap gaya bicara, pergerakan, dan pola permainan masing-masing anggota menjadi faktor pendukung utama dalam menjaga kelancaran koordinasi. Hal ini diungkapkan oleh beberapa anggota komunitas berikut:

“Pasti pernah karena suara teman yang kurang jelas gitu, cuman kita udah biasa dan udah ngerti lah karena sudah ada istilah istilahnya jadi langsung ngerti seperti IGL bilang rush A ya berarti tim langsung masuk ke sektor A gitu.” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025)

“Pernah. Kadang kalau panik, ada anggota yang ngomong nggak jelas. Tapi karena udah sering main bareng, kita bisa ngerti maksudnya itu gimana, sama gerakan mereka di map kita sudah paham lah. Ya jadi kalo ada informasi kurang jelas semua bergantung dengan chemistry.” Davin (Wawancara 10 April 2025)

Kedua kutipan di atas menunjukkan bahwa meskipun kesalahan komunikasi atau penyampaian informasi yang kurang jelas kerap terjadi, hal tersebut dapat diminimalkan berkat chemistry yang sudah terbentuk dari kebiasaan bermain bersama. Pemahaman terhadap istilah, gaya komunikasi, hingga pergerakan di map membuat anggota tim tetap mampu menangkap maksud satu sama lain meskipun dalam kondisi panik atau saat suara tidak terdengar jelas.

Selain didukung oleh chemistry dan kebiasaan bermain bersama, kesalahpahaman juga dapat diatasi secara efektif melalui evaluasi bersama pascapertandingan, dimana seluruh anggota tim secara kolektif mengkaji kembali komunikasi yang terjadi untuk memperbaiki dan menyempurnakan koordinasi ke depannya. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan berikut :

*“sering mas, kayak salah info posisi musuh gitu, kalo udah gitu yaa evaluasi setelah game mas, tapi jangan sampe ada yang marah yang baper gitu mas” Ardhana
(Wawancara 21 Maret 2025)*

*“Pernah juga, tapi biasanya kita langsung bahas habis main, diskusiin bareng, evaluasi, terus cari solusi biar nggak mengulangi masalah yang sama mas.” Davin
(Wawancara 5 April 2025)*

Kedua informan menyampaikan bahwa kesalahpahaman dalam komunikasi saat permainan memang kerap terjadi, terutama terkait informasi posisi musuh. Untuk mengatasi hal ini, mereka menerapkan evaluasi bersama pascapertandingan dengan cara berdiskusi secara terbuka tanpa emosi negatif. Proses evaluasi ini bertujuan untuk mencari solusi agar kesalahan serupa tidak terulang di masa mendatang, sehingga koordinasi tim dapat terus diperbaiki secara kolektif.

Sikap reflektif dan kolektif ditunjukkan oleh anggota dengan melakukan diskusi secara terbuka dan melibatkan semua anggota tim. Diskusi ini bertujuan agar miskomunikasi yang sama tidak terulang di pertandingan berikutnya. Setiap anggota diberi kesempatan untuk menjelaskan sudut pandangnya dan mengklarifikasi bagian yang membingungkan, sehingga tim dapat menemukan akar permasalahan secara bersama. Proses ini tidak hanya menjadi ajang evaluasi teknis, tetapi juga memperkuat pemahaman antaranggota dan menciptakan pola komunikasi yang lebih terstruktur dan saling mendukung.

Namun, Anggota komunitas Mecca juga menyadari bahwa kesalahpahaman adalah hal yang wajar dalam dinamika komunikasi tim, terutama saat bermain dalam situasi cepat dan penuh tekanan. Para anggota tidak menganggapnya sebagai kesalahan personal, melainkan sebagai bagian dari proses yang perlu dikelola dengan bijak melalui evaluasi bersama dan penyempurnaan pola komunikasi. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pernyataan berikut :

“Miskomunikasi itu hal yang wajar sih mas, apalagi pas baru-baru gabung. Misalnya, yang satu bilang “clear A”, padahal masih ada satu musuh yang sembunyi. Nah, kita sekarang biasakan konfirmasi dua arah. Kalo bilang “clear” harus sebut juga “udah dicek semua sudut”, jadi ga cuman satu informasi aja yang dikasih.” Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

Informan dalam kutipan diatas menjelaskan bahwa miskomunikasi sering terjadi, terutama saat anggota baru bergabung dalam tim. Salah satu contoh yang ia berikan adalah informasi "clear A" yang ternyata tidak sepenuhnya akurat karena masih ada musuh yang bersembunyi. Untuk mengatasi hal ini, para anggota mulai membiasakan praktik konfirmasi dua arah. Artinya, setiap informasi yang disampaikan harus disertai penjelasan detail, seperti menyebut bahwa semua sudut sudah dicek, agar tidak menimbulkan asumsi keliru dan strategi tetap berjalan efektif.

b. Penggunaan Strategi dalam Permainan Point Blank pada Komunitas Mecca

Dalam struktur tim permainan Point Blank di komunitas Mecca, setiap anggota memiliki peran yang spesifik dan saling melengkapi, yaitu In-Game Leader (IGL), attacker atau rusher, support, dan sniper. Peran-peran ini dirancang untuk bekerja secara terkoordinasi agar strategi tim dapat dijalankan secara efektif. IGL bertugas sebagai pemimpin yang mengambil keputusan strategis selama pertandingan. Attacker atau rusher biasanya menjadi ujung tombak serangan dengan tugas utama melakukan scouting, yakni mengintai posisi musuh dan memberikan informasi awal kepada tim. Setelah informasi diterima, barulah IGL memutuskan arah pergerakan tim berdasarkan situasi di lapangan. Di sisi lain, sniper berperan menjaga posisi dari jarak jauh dan memberikan tembakan perlindungan. Adapun support bertugas untuk mendampingi attacker dari posisi yang lebih aman, biasanya dengan senjata rifle, serta memberikan bantuan tambahan seperti lemparan smoke atau penyembuhan. Sebagaimana dijelaskan oleh Ardhana,

“Peran utama dalam tim ada IGL (in-game leader). Selain itu ada attacker, support, dan sniper. Attacker biasanya pakai SMG dan kerap disebut rusher; tugasnya mengintai atau mengecek site untuk mengetahui posisi musuh lalu menyampaikan info itu ke tim. Setelah tim mendapat laporan, IGL yang menentukan apakah maju atau mundur. Sniper bertindak sebagai marksman untuk cover jarak jauh. Support mendampingi attacker—pakai rifle untuk jangkauan lebih jauh, memberi bantuan seperti heal atau smoke, dan melengkapi peran rusher” Ardhana (Wawancara 21 April 2025)

Ardhana menjelaskan bahwa dalam struktur tim permainan Point Blank, setiap anggota memiliki peran spesifik yang saling melengkapi. Posisi utama diisi oleh seorang In-Game Leader (IGL) yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis berdasarkan informasi dari anggota lain. Di bawahnya, terdapat attacker—yang biasa disebut rusher—yang menggunakan senjata SMG dan bertugas untuk melakukan pengintaian awal ke area musuh, sekaligus memberikan informasi lokasi musuh kepada tim. Setelah informasi ini diterima, IGL akan menentukan arah gerak tim selanjutnya, apakah akan melanjutkan serangan atau memilih strategi lain. Selain itu, ada pula sniper yang berperan sebagai penembak jarak jauh untuk memberikan perlindungan dari belakang. Peran support juga tak kalah penting; mereka mendampingi attacker dengan menggunakan senjata rifle yang lebih efektif di jarak menengah hingga jauh, serta membantu tim dengan memberikan smoke atau dukungan lain seperti healing saat dibutuhkan. Hal ini dicerminkan oleh Davin selaku IGL, yang menjelaskan cara tim menyusun dan menyampaikan strategi sebelum pertandingan:

“kita biasanya udah punya strategi sebelum match dimulai. Saya sampaikan instruksi singkat di Discord biar tidak makan waktu voice chat di Discord.” Davin (Wawancara 10 April 2025)

Kutipan tersebut menjelaskan bahwa Davin dan timnya sudah memiliki strategi yang direncanakan sebelum pertandingan dimulai, yang menunjukkan pentingnya persiapan dalam kompetisi. Davin menyampaikan bahwa memberikan instruksi singkat melalui Discord sebagai cara untuk menghemat waktu, sehingga tim dapat fokus lebih pada permainan itu sendiri. Dengan menggunakan platform komunikasi seperti Discord, mereka dapat menyampaikan informasi secara cepat dan efisien, tanpa harus terjebak dalam diskusi panjang di voice chat. Hal ini mencerminkan pendekatan yang terorganisir dan efisien dalam persiapan tim, serta pentingnya komunikasi yang jelas untuk mencapai tujuan bersama dalam pertandingan.

Strategi yang umum digunakan tim Mecca dalam permainan Point Blank adalah Rush cepat, Split Push dan Bait and Switch. Rush cepat merupakan serangan agresif ke posisi musuh untuk mengejutkan mereka dan mengambil alih area yang sudah ditentukan oleh tim dengan cepat. Di sisi lain, Split push adalah teknik yang digunakan untuk membagi perhatian musuh dengan cara anggota tim dibagi menjadi dua sektor sehingga beberapa anggota tim

dapat menyerang dari arah yang berbeda untuk menciptakan tekanan di beberapa titik sekaligus. Strategi ini bisa dipadukan dengan strategi Bait and Switch yaitu, ketika tim membagi menjadi dua sektor, salah satu anggota tim di sektor tertentu maju menjadi “umpan” sehingga musuh tertuju kepada sektor tersebut dan tim di sektor lainnya dapat meluncurkan serangan.

Pemilihan strategi ini menyesuaikan dengan kondisi yang ada dalam permainan, seperti komposisi tim, posisi musuh dan situasi permainan saat itu. Dengan memahami kekuatan dan kelemahan lawan, tim dapat lebih efektif dalam menghadapi lawan serta memanfaatkan celah dalam formasi musuh. Strategi yang tepat tidak hanya meningkatkan peluang kemenangan, tetapi juga menciptakan dinamika permainan yang lebih menarik dan menantang. Selain itu, adaptasi strategi yang baik memungkinkan tim untuk mengantisipasi gerakan musuh dan mengambil keputusan yang lebih cerdas dalam situasi kritis.

Berbagai strategi yang digunakan dalam permainan biasanya telah dipersiapkan sebelum pertandingan dimulai, dan disesuaikan dengan kondisi tim maupun lawan yang dihadapi. Para anggota komunitas Mecca memiliki preferensi dan pendekatan masing-masing dalam menerapkan strategi, seperti dijelaskan dalam pernyataan berikut:

“Kita biasanya udah punya strategi sebelum match dimulai. Saya sampaikan intruksi singkat di Discord biar tidak makan waktu voice chat di Discord. Untuk strategi banyak ya cuman yang paling sering saya gunakan itu rush cepat sih mas yaitu menyerang site secepat mungkin sebelum musuh siap. Paling strategi lain ya pake split push mas. Split push itu ada yang ngerush a dan b jadi bingung mas musuhnya.” Davin (Wawancara 10 April 2025)

“Kita biasanya pakai strategi split push jadi mencar gitu atau pakai bait and switch jadi itu misalnya satu tim ada 2 sektor, role attacker ini pergi sektor a dan anggota tim lainnya pergi ke sektor B, jadi attacker hanya jadi umpan agar semua defender pindah ke A.” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025)

Dalam dua kutipan di atas, dapat dinyatakan bahwa kedua informan mengedepankan strategi tim yang berfokus pada kebingungan lawan untuk meningkatkan peluang kemenangan. Davin menyebutkan strategi menyerang dengan cepat sebelum musuh siap, yang menekankan kecepatan dan agresivitas. Sementara itu, Ardhana menjelaskan penggunaan strategi split push, di mana tim membagi diri untuk menciptakan kebingungan. Dalam strategi ini, satu bagian tim berfungsi sebagai umpan untuk menarik perhatian musuh ke satu sektor, sementara anggota lain mengambil keuntungan di sektor lainnya. Kedua

strategi ini menunjukkan pentingnya taktik yang cerdas dan koordinasi tim dalam permainan.

Selain itu, struktur peran dalam tim juga berperan penting dalam mendukung pelaksanaan strategi yang telah diberikan, karena pembagian tugas yang jelas dan terorganisir memungkinkan setiap anggota tim untuk fokus pada tanggung jawab masing-masing. Dengan demikian, koordinasi komunikasi antar anggota menjadi lebih efektif dan efisien, yang pada akhirnya memperkuat implementasi strategi secara keseluruhan. Pembagian peran ini terlihat jelas dalam praktik di lapangan, sebagaimana dijelaskan oleh salah satu anggota tim:

“Kalo rusher dia maju duluan mas nanti rifle bantu nembak dari belakang lalu smg nya masuk. Ya kurang lebih rifle nya bombardir peluru nanti rusher nya langsung masuk. Lalu sniper cover jarak jauh, misal ada yang lewat dikit langsung nembak. Kalo IGL rolenya salah satu dari itu misal kita mau commit ke A berarti kita ke A.”
Davin (Wawancara 10 April 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembagian peran dalam tim dilakukan secara spesifik dan terstruktur, di mana setiap posisi memiliki fungsi taktis yang saling mendukung dalam pelaksanaan strategi. Koordinasi antar peran seperti rusher, rifle, SMG, sniper, hingga IGL menjadi kunci utama dalam menciptakan eksekusi serangan yang efektif dan terorganisir, serta memastikan bahwa keputusan strategis dapat diterapkan dengan cepat dan tepat di lapangan.

Pandangan mengenai pentingnya struktur peran ini juga diperkuat oleh Rifqi, yang menjelaskan bahwa peran IGL sangat penting dalam menentukan arah strategi agar seluruh anggota tim dapat bergerak secara terkoordinasi. Menurutnya, masing-masing peran dalam tim memiliki tanggung jawab yang saling melengkapi. Attacker, misalnya, berfungsi sebagai pengumpul informasi awal di lapangan, sementara support bertugas memberikan perlindungan kepada attacker sekaligus mengamankan area yang telah dikuasai. Di sisi lain, sniper memiliki peran vital dalam menjaga jarak jauh dan memberikan dukungan tembakan ketika tim melakukan rotasi atau serangan. Melalui pembagian peran yang terarah inilah strategi tim dapat dijalankan secara sinergis dan responsif terhadap kondisi permainan yang terus berubah.

Strategi dalam komunitas Mecca bersifat dinamis, bergantung pada komunikasi yang efektif dan pembagian peran yang jelas dalam tim. Strategi tidak hanya diputuskan oleh IGL,

tetapi juga didukung oleh pemahaman dan fungsi setiap peran dalam mendukung tujuan tim secara menyeluruh. Peran attacker yang mengumpulkan informasi, support yang memberikan perlindungan dan bantuan taktis, serta sniper yang menjaga jarak dan mengamankan area, semuanya menjadi bagian dari sistem kerja tim yang saling terhubung. Ketika setiap anggota tim menjalankan perannya dengan baik, maka eksekusi strategi dapat berlangsung secara lebih terarah dan responsif terhadap kondisi permainan yang terus berubah. Fleksibilitas dan koordinasi menjadi kunci dalam menyesuaikan strategi dengan situasi nyata di lapangan, baik saat menyerang maupun bertahan.

c. Peran Kepimpinan Komunikatif dalam Tim

Dalam komunitas Mecca, peran In-Game Leader (IGL) tidak sebatas pada pengambilan keputusan strategis semata. IGL juga memainkan peran penting dalam mengatur lalu lintas komunikasi di dalam tim. Selama permainan berlangsung, IGL harus mampu menyaring, memahami, dan mengelola berbagai informasi yang masuk dari anggota tim untuk kemudian merumuskan arahan yang jelas dan cepat. Keberhasilan sebuah tim tidak hanya ditentukan oleh strategi yang digunakan, tetapi juga oleh seberapa efektif IGL mengkoordinasikan komunikasi selama pertandingan berlangsung.

Pemilihan ketua dalam komunitas Mecca dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan berbagai aspek, terutama pengalaman bermain, kemampuan komunikasi, serta keterampilan dalam bermain. Proses ini tidak hanya berfokus pada seberapa lama seseorang aktif dalam permainan, tetapi juga bagaimana individu tersebut mampu menunjukkan kepemimpinan yang kuat dan sikap yang baik dalam komunitas. Aspek kepemimpinan dan sikap juga menjadi salah satu pertimbangan yang penting, karena seorang ketua tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan teknis, tetapi juga harus mampu menjaga kekompakan, menyelesaikan konflik, dan menjadi panutan bagi anggota lainnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pernyataan berikut :

“peran ketua dipilih berdasarkan pengalaman dan skill komunikasi nya mas. Skill-skill nya juga mas, kalo lama mainnya ya itu tergantung soalnya kan ada aja yang lama main tapi ya mainnya biasa aja, ada yang baru tapi udah jago. Ya pengalaman itu udah cukup dalam memahami gamenya, jadi udah tau harus bagaimana atau bisa juga pengalaman itu diliat dari udah berapa kali ikut turnamen” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025).

“Paling dilihat dari pengalaman seberapa lama dia bermain, skill juga ngga boleh kaleng-kaleng, leadership dan attitude. Kita ada sesi diskusi juga sebelum pemilihan, biar semua setuju” Rifqi (Wawancara 4 April 2025).

Menurut informan Rifqi dan Ardhana dalam kutipan diatas, proses pemilihan ketua di komunitas Mecca tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan melalui pertimbangan yang matang terhadap sejumlah kriteria penting. Pengalaman bermain menjadi faktor utama, namun tidak cukup hanya berdasarkan lamanya bermain, melainkan juga kualitas dan kedalaman pemahaman terhadap permainan, termasuk partisipasi dalam turnamen. Selain itu, kemampuan komunikasi yang baik, keterampilan bermain yang mumpuni, serta kepemimpinan dan sikap yang positif turut menjadi penentu. Proses pemilihan pun melibatkan diskusi bersama agar keputusan yang diambil benar-benar disepakati oleh seluruh anggota tim.

Davin menyebutkan bahwa keterlibatan aktif dan kemampuan komunikasi menjadi alasan dirinya terpilih menjadi ketua. Ia menjelaskan bahwa pengalamannya yang cukup lama bermain serta kemampuannya dalam menjalin komunikasi yang baik dengan anggota tim menjadi pertimbangan utama dalam penunjukan tersebut. Selain itu, performa yang konsisten dan pengakuan atas kemampuannya dalam memainkan peran di dalam tim juga turut memperkuat kepercayaan anggota lain untuk memilihnya sebagai pemimpin. Berikut pernyataan Davin :

“Kalau saya sendiri kemarin karna saya udah lama main ya dan mungkin saya komunikatif di komunitas dan saya jago juga jadi dari tim saya di tunjuk untuk jadi ketua” Davin (Wawancara 10 April 2025).

Pernyataan Davin menunjukkan bahwa pemilihan ketua dalam komunitas Mecca tidak hanya bergantung pada lamanya seseorang bermain, tetapi juga pada seberapa besar kontribusi dan keterlibatan individu dalam komunitas. Penunjukan Davin sebagai ketua mencerminkan adanya kepercayaan dari anggota tim terhadap kualitas personal dan sosial yang ia miliki, yang selaras dengan nilai-nilai kepemimpinan yang dihargai dalam komunitas. Kemampuan berkomunikasi secara efektif serta pengakuan atas keahlian bermain juga menjadi faktor penting yang membuat seseorang dianggap layak untuk memimpin.

Di lapangan, peran kepemimpinan ini biasanya dijalankan oleh seorang In-Game Leader (IGL), yang memegang kendali strategi sekaligus komunikasi tim selama pertandingan. Kemampuan untuk mengelola komunikasi ini menuntut konsentrasi tinggi dan karakter kepemimpinan yang kuat. Dalam situasi permainan yang berlangsung cepat dan penuh tekanan, IGL diharapkan mampu menjaga ketenangan sambil tetap bersikap tegas dalam memberi arahan. Ketegasan sangat penting untuk menghindari kebingungan arah permainan, sementara ketenangan memungkinkan anggota tim tetap merasa aman dan fokus pada peran masing-masing. Ketika IGL mampu menjadi penengah yang stabil, ritme permainan tim cenderung lebih terjaga, dan respon terhadap situasi tak terduga menjadi lebih adaptif.

Sebaliknya, apabila seorang IGL bersikap emosional atau ragu-ragu dalam mengambil keputusan, hal ini bisa menimbulkan disorientasi di antara anggota tim. Informasi yang tidak tersampaikan dengan baik atau instruksi yang berubah-ubah berisiko menghambat koordinasi tim, bahkan dapat menyebabkan keretakan komunikasi yang mengganggu performa permainan secara keseluruhan. Oleh karena itu, kualitas komunikasi yang dikendalikan oleh IGL sangat menentukan efisiensi kerja sama tim. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Davin, anggota tim Mecca, yang menekankan pentingnya karakter kepemimpinan IGL. Ia menyatakan bahwa,

“IGL itu penentu arah permainan, kalau dia tenang dan tegas, tim bisa tetap fokus pasti lancar, semua boleh kasih masukan, tapi tetap IGL yang ambil keputusan akhir biar nggak banyak suara.” (Davin, Wawancara 10 April 2025)

Pernyataan informan menunjukkan bahwa peran IGL sangat krusial dalam menentukan arah permainan tim. Ia menekankan bahwa ketenangan dan ketegasan seorang IGL menjadi faktor utama yang menjaga fokus seluruh anggota tim selama pertandingan berlangsung. Meskipun setiap anggota tim diberi ruang untuk menyampaikan pendapat atau masukan, keputusan akhir tetap berada di tangan IGL. Hal ini dilakukan untuk menjaga agar komunikasi dalam tim tidak terlalu ramai atau tumpang tindih, sehingga alur permainan bisa berjalan dengan lebih lancar dan terarah. Berikut beberapa aspek utama dalam peran dan gaya komunikasi IGL dalam komunitas Mecca :

1) Gaya komunikasi IGL: terbuka, demokratis, namun tetap tegas

Gaya komunikasi seorang IGL di komunitas Mecca tidak bersifat satu arah.

Sebaliknya, terdapat ruang untuk partisipasi aktif dari seluruh anggota tim. Meskipun IGL memiliki wewenang untuk mengambil keputusan akhir, mereka tetap membuka diskusi dan mempertimbangkan masukan dari rekan setimnya sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan yang kolektif dan inklusif.

Gaya ini mencerminkan prinsip demokratis dalam kepemimpinan, di mana keputusan tidak semata-mata berasal dari satu suara dominan, melainkan melalui pertimbangan bersama. Ini menjadi penting terutama ketika keputusan harus diambil secara cepat dalam kondisi permainan yang dinamis. Keterbukaan ini juga menjadi salah satu faktor yang membuat anggota tim merasa dihargai dan terlibat dalam proses permainan.

Sebagaimana disampaikan oleh Ardhana, keterbukaan menjadi elemen penting dari gaya komunikasi IGL yang ideal. Ia menekankan bahwa meskipun IGL menjadi penentu arah, mereka tetap harus bersikap terbuka terhadap pandangan dan masukan dari anggota lain. Sikap terbuka ini tidak hanya menciptakan suasana tim yang lebih demokratis, tetapi juga memungkinkan munculnya ide-ide baru yang dapat memperkuat strategi tim secara keseluruhan. Berikut pernyataan Ardhana :

“Biasanya dia IGL penentu arah mainnya mau gimana nih, tapi dia juga harus terbuka dengan anggota yang lain karena nggak semua keputusan ketua selalu benar.” Ardhana (Wawancara 21 Maret 2025)

Sebagaimana disampaikan oleh Ardhana, keterbukaan menjadi elemen penting dari gaya komunikasi IGL yang ideal. Ia menekankan bahwa meskipun IGL menjadi penentu arah, mereka tetap harus bersikap terbuka terhadap pandangan dan masukan dari anggota lain. Sikap terbuka ini tidak hanya menciptakan suasana tim yang lebih demokratis, tetapi juga memungkinkan munculnya ide-ide baru yang dapat memperkuat strategi tim secara keseluruhan.

2) Dampak kepemimpinan komunikatif terhadap atmosfer komunikasi tim

Gaya komunikasi yang diterapkan oleh IGL secara langsung memengaruhi bagaimana anggota tim merespons arahan dan menjalankan strategi. Namun, tidak hanya gaya komunikasi yang menjadi penentu; bagaimana gaya tersebut membentuk atmosfer tim juga menjadi aspek penting untuk dikaji lebih lanjut. Atmosfer yang positif dan suportif akan mendorong anggota tim untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bekerja sama lebih efektif, serta mampu merespons tekanan dalam permainan dengan lebih tenang.

Sebaliknya, gaya komunikasi yang kaku atau otoriter berisiko menciptakan ketegangan yang bisa mengganggu koordinasi dan fokus tim.

Gaya kepemimpinan komunikatif yang terbuka dan suportif memberikan dampak positif terhadap atmosfer komunikasi tim. Dalam suasana yang komunikatif, anggota tim merasa lebih nyaman untuk menyampaikan informasi atau masukan, tanpa khawatir disalahkan atau diabaikan. Hal ini mendorong terciptanya suasana tim yang suportif dan fleksibel, di mana setiap anggota merasa dihargai kontribusinya. Selain itu, komunikasi yang terbuka juga memperkuat rasa saling percaya antaranggota, yang menjadi fondasi penting dalam menghadapi tekanan selama pertandingan dan menjaga kekompakan tim dalam jangka panjang. Tim yang memiliki atmosfer komunikasi positif juga lebih mampu mengelola tekanan saat pertandingan berlangsung. Mereka dapat beradaptasi secara cepat terhadap perubahan situasi dan tetap menjaga fokus karena tidak ada dominasi suara atau kecenderungan untuk menyalahkan. Dalam kondisi seperti ini, kepercayaan antar anggota akan tumbuh dan memperkuat kerja sama tim

Para informan menyoroti pentingnya keseimbangan antara otoritas seorang IGL dan keterbukaan terhadap masukan dari anggota lain. Menurutnya, selama informasi disampaikan dengan cara yang baik dan jelas, siapa pun dalam tim berhak memberikan arahan atau pendapat, terutama dalam situasi kritis.

“Penting banget karena salah satu yang paling vokal dalam game, tapi ya tetap boleh di-interupsi asal info jelas.” Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

“Nggak juga, semua boleh kasih masukan, tapi tetap IGL yang ambil keputusan akhir biar nggak banyak suara mas. Kalo keputusan dari IGL doang tapi kalau anggota ada solusi lain dapat diterima juga.” Davin (Wawancara 10 April 2025).

“ngga juga mas, tapi ketua sebagai penentu utamanya nih nah cuman kadang ada situasi terntu kalo mendesak siapapun bisa arahan, ya kita fleksibel aja sih” Ardhana (Wawancara 21 maret 2025)

Pernyataan para informan menunjukkan bahwa, meskipun IGL memiliki peran utama dalam mengarahkan strategi permainan, komunikasi dalam tim Mecca tetap bersifat dua arah dan fleksibel. IGL dipandang sebagai sosok yang paling vokal dan penentu akhir keputusan, namun tetap terbuka terhadap interupsi dan masukan dari anggota lain selama informasi yang disampaikan jelas dan relevan. Hal ini mencerminkan adanya budaya komunikasi yang

demokratis dalam tim, di mana semua anggota memiliki ruang untuk berkontribusi, terutama dalam situasi mendesak yang menuntut respons cepat dari siapa pun yang mampu membaca kondisi permainan.

3) Peran IGL dalam menjaga alur Komunikasi

Selain menciptakan suasana yang suportif selama permainan, kepemimpinan komunikatif juga memainkan peran penting dalam menjaga keberlangsungan komunikasi tim yang sehat dan produktif. Seorang IGL tidak hanya bertugas mengarahkan strategi, tetapi juga bertanggung jawab memastikan bahwa komunikasi antaranggota berjalan secara efektif dan tidak saling tumpang tindih. Untuk itu, kita perlu memahami lebih jauh bagaimana peran IGL dalam menjaga alur komunikasi tetap tertib, terfokus, dan bebas dari gangguan miskomunikasi yang dapat menghambat koordinasi tim selama pertandingan berlangsung.

IGL tidak hanya memimpin strategi permainan, tetapi juga memiliki tanggung jawab untuk menjaga agar alur komunikasi tetap teratur. Dalam situasi permainan yang intens, arus komunikasi yang tidak terkendali dapat menimbulkan miskomunikasi atau tumpang tindih informasi yang merugikan tim. Oleh karena itu, IGL harus memastikan bahwa suara yang muncul dalam tim tetap terarah dan tidak menimbulkan kebingungan. Ini termasuk menentukan kapan anggota tim boleh berbicara, bagaimana informasi disampaikan, serta menyaring input yang masuk agar tidak mengganggu fokus tim. Peran ini menuntut ketegasan sekaligus kepekaan terhadap dinamika komunikasi yang sedang berlangsung selama pertandingan.

Selain itu, IGL juga menjadi mediator ketika terjadi miskomunikasi di tengah permainan. Mereka harus mampu menengahi kesalahan komunikasi dengan cepat dan objektif, agar tidak mengganggu fokus tim secara keseluruhan. Dalam kondisi permainan yang menuntut kecepatan dan presisi, ketidakjelasan informasi bisa berdampak besar terhadap hasil akhir. Oleh karena itu, IGL dituntut memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang baik, termasuk empati dalam memahami situasi rekan satu tim serta ketegasan dalam menyampaikan koreksi atau klarifikasi tanpa menimbulkan konflik. Peran ini menuntut kehadiran IGL sebagai figur yang mampu meredakan ketegangan, menjaga semangat kolektif, dan mengembalikan ritme komunikasi tim ke jalur yang tepat.

Setelah pertandingan berakhir, IGL biasanya memimpin sesi evaluasi bersama tim. Dalam forum ini, mereka memfasilitasi diskusi untuk meninjau kekurangan, memperbaiki pola komunikasi, dan menyempurnakan strategi ke depan. Rifqi menyampaikan bahwa kepemimpinan IGL tidak hanya berlaku dalam permainan, tetapi juga dalam proses refleksi

dan pengembangan tim. Berikut pernyataan Rifqi :

“Ketua itu penentu arah tim, baik di dalam game maupun di luar game. Mereka yang bikin keputusan penting, terutama dalam situasi-situasi kritis.” Rifqi (Wawancara 5 April 2025)

Pernyataan informan diatas menegaskan bahwa peran seorang ketua atau IGL dalam komunitas Mecca tidak terbatas hanya pada saat permainan berlangsung, tetapi juga mencakup aspek-aspek di luar permainan. Sebagai pengambil keputusan utama, ketua bertanggung jawab atas arah tim secara keseluruhan, termasuk dalam menghadapi situasi-situasi kritis yang membutuhkan ketegasan dan kecepatan dalam mengambil langkah. Hal ini menunjukkan bahwa kepemimpinan dalam komunitas tidak hanya dilihat dari segi teknis, tetapi juga dari kemampuan mengelola tim secara strategis dan menyeluruh, baik di dalam maupun di luar konteks permainan.

Melalui ketiga aspek tersebut, terlihat bahwa IGL dalam komunitas Mecca bukan sekadar pengambil keputusan strategis, melainkan juga pengelola komunikasi tim yang berperan menjaga stabilitas, mendorong partisipasi, dan memfasilitasi evaluasi. Kepemimpinan yang komunikatif dan adaptif menjadi kunci terbentuknya tim yang solid, responsif, dan mampu berkembang baik selama maupun di luar permainan.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis data dan pembahasan terhadap pola komunikasi digital dalam komunitas Mecca yang terbentuk melalui aktivitas bermain gim daring Point Blank di platform Discord. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, berbagai bentuk komunikasi yang terjadi dalam komunitas ini ditelaah berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan anggota komunitas serta dikaitkan dengan konsep-konsep teoretis yang telah dibahas pada kajian pustaka. Fokus utama dalam bab ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana komunikasi digital berlangsung dalam ruang virtual, serta bagaimana pola, strategi, dan dinamika sosial terbentuk di dalamnya.

Penyusunan bab ini dibagi ke dalam dua bagian utama, yaitu analisis data yang menggambarkan realitas empiris di lapangan, serta pembahasan yang mengaitkan temuan tersebut dengan kerangka teori. Setiap bagian dikategorikan berdasarkan tema utama, mulai dari pola komunikasi, penggunaan media, relasi kuasa, etika komunikasi, hingga fungsi sosial dari ruang digital. Dengan demikian, bab ini tidak hanya menjelaskan bagaimana komunikasi dilakukan, tetapi juga mengungkap makna yang lebih dalam dari praktik komunikasi dalam komunitas virtual Mecca.

Bab ini menyajikan hasil analisis dan pembahasan terhadap pola komunikasi digital dalam komunitas virtual Point Blank “Mecca” yang berinteraksi melalui platform Discord. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, analisis dilakukan berdasarkan wawancara mendalam dengan anggota komunitas, yang kemudian dikaitkan dengan konsep-konsep teoretis seperti pola komunikasi, komunikasi dimediasi komputer (CMC), relasi kuasa, komunitas virtual, serta budaya komunikasi digital. Fokus utama dari bab ini adalah memahami dinamika komunikasi digital yang terbentuk dalam ruang virtual, serta bagaimana strategi, struktur, dan relasi sosial berkembang dalam praktik sehari-hari komunitas tersebut.

1. Analisis Data

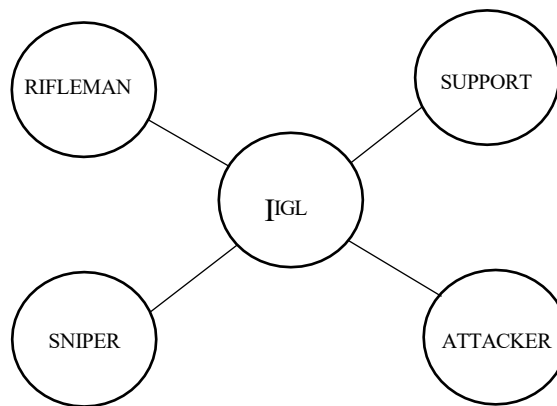
Analisis data pada bab ini disusun untuk menggambarkan realitas komunikasi digital yang terjadi di komunitas Mecca berdasarkan hasil wawancara dengan para informan. Melalui pendekatan tematik, analisis ini berfokus pada pola-pola komunikasi yang muncul selama interaksi berlangsung, baik saat permainan daring maupun dalam aktivitas sosial

komunitas di platform Discord. Setiap temuan disusun berdasarkan kategori konseptual yang telah dirumuskan sebelumnya, seperti pola komunikasi, penggunaan media digital, praktik komunikasi dua arah, pengelolaan hambatan komunikasi, hingga peran Discord sebagai ruang sosial. Dengan demikian, bagian ini tidak hanya menyajikan deskripsi tentang bagaimana komunikasi berlangsung, tetapi juga menawarkan pemahaman mendalam terhadap dinamika sosial yang terbentuk di dalam komunitas virtual.

a. Pola Komunikasi Komunitas Mecca

Proses komunikasi adalah penyampaian pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima (*receiver*), baik berupa informasi, gagasan, instruksi, maupun emosi. Dalam konteks sosial, komunikasi menjadi dasar koordinasi dan kerja sama, termasuk dalam komunitas daring. Hal ini juga berlaku dalam komunitas daring seperti Mecca, di mana komunikasi tim selama permainan tidak berlangsung secara acak, melainkan mengikuti pola tertentu untuk menjaga efektivitas kerja sama. Hardjana (dalam Mendrofa & Syafii, 2019) menekankan bahwa pola ini menunjukkan bagaimana informasi mengalir dan siapa yang menjadi titik sentral komunikasi. Pola-pola ini dapat bersifat terpusat, menyeluruh, atau terbatas, tergantung pada kebutuhan kelompok. Seperti yang terjadi dalam permainan Point Blank pada komunitas Mecca, peran-peran seperti sniper, support, hingga leader memiliki fungsi dan jalur komunikasi masing-masing, yang diatur sesuai pola tertentu untuk menjaga efektivitas interaksi dalam tim.

Berdasarkan observasi interaksi dan alur komunikasi yang terjadi dalam komunitas Mecca, terlihat adanya kecenderungan struktur komunikasi yang di mana satu individu menjadi pusat penghubung antaranggota. Pola ini ditandai dengan arus informasi yang bergerak dari anggota kepada satu titik pusat, kemudian disalurkan kembali kepada anggota lainnya melalui individu tersebut. Menurut Rumengan (2015), pola ini menunjukkan pola roda yang merupakan pola komunikasi yang berorientasi pada satu titik pusat, di mana seluruh informasi dari anggota dikirimkan melalui satu pemimpin. Pola ini menciptakan struktur komunikasi yang lebih terkendali dan terorganisir, sehingga memungkinkan alur pesan tetap fokus, efisien, dan minim gangguan, terutama ketika situasi menuntut respon cepat dan kesamaan instruksi.



Gambar 4. 1 Bentuk pola komunikasi pada komunitas Mecca

(Sumber : Temuan peneliti)

Bagan di atas merepresentasikan pola komunikasi roda. Dalam pola ini, anggota kelompok tidak saling bertukar pesan secara langsung, melainkan seluruh komunikasi mengalir melalui satu titik pusat. Setiap informasi dari anggota tim disampaikan kepada pusat komunikasi, kemudian pusat tersebut yang menyampaikan kembali keputusan atau arahan kepada anggota lainnya. Menurut V. Oisiana (dalam Mendrofa & Syafii, 2019), pola roda adalah bentuk komunikasi yang terpusat, di mana satu individu menjadi penghubung utama antara semua anggota dan setiap pertukaran informasi dilakukan melalui individu tersebut. Struktur ini menekankan keteraturan arus pesan dan memungkinkan kontrol yang lebih tinggi terhadap isi komunikasi yang beredar dalam kelompok.

Dalam komunitas Mecca, peran sentral dalam pola roda umumnya dipegang oleh In-Game Leader (IGL), yaitu individu yang diakui sebagai pengarah strategi dan pengendali arah permainan. Anggota tim seperti sniper, support, atau attacker dapat menyampaikan informasi yang mereka temui di lapangan, seperti posisi musuh atau perubahan situasi. Namun, informasi tersebut tidak langsung ditindaklanjuti oleh sesama anggota, melainkan didiskusikan terlebih dahulu kemudian IGL yang menentukan keputusan akhir. Seperti dijelaskan oleh V. Oisiana (dalam Mendrofa & Syafii, 2019), dalam pola roda, pemimpin bertindak sebagai komunikator yang menyampaikan pesan langsung kepada setiap anggota, sementara anggota hanya memberikan umpan balik kepada pemimpin tanpa adanya interaksi antar sesama anggota. Hal ini menunjukkan kuatnya dominasi pusat dalam distribusi informasi dan pengambilan keputusan.

Penerapan pola roda dalam komunitas Mecca memberikan sejumlah keuntungan dalam konteks permainan kompetitif. Komunikasi yang terstruktur dan terpusat memungkinkan pengambilan keputusan berlangsung lebih cepat dan seragam. IGL sebagai sentral komunikasi tidak hanya merespons berbagai masukan dari anggota, tetapi juga menjaga kesatuan strategi tim. Pertukaran informasi berjalan secara dua arah antara IGL dan anggota, namun komunikasi horizontal yakni komunikasi langsung antaranggota tim tetap terbatas untuk menghindari diskusi bebas yang dapat mengganggu fokus permainan. Struktur ini menciptakan saluran komunikasi yang terkendali, terorganisir, dan responsif terhadap perubahan situasi di lapangan.

Dalam praktiknya, instruksi seperti “serang kanan” atau “jaga B” dari IGL segera direspons oleh anggota tim yang dimana hal ini menunjukkan efektivitas pola komunikasi dalam situasi yang menuntut kecepatan dan ketepatan. Informasi strategis seperti posisi musuh, status amunisi, atau kondisi permainan tidak ditangani langsung antaranggota, tetapi disalurkan melalui IGL untuk menjaga keterpaduan arah gerak tim. Struktur ini terbukti mempercepat koordinasi, meminimalkan miskomunikasi, dan mendukung efektivitas taktis, sehingga pola roda mampu menciptakan respons yang cepat serta koordinasi yang solid dalam pertandingan-pertandingan komunitas Mecca.

Pola roda juga muncul dalam sesi evaluasi dan diskusi strategi. IGL atau pemimpin komunikasi tetap menjadi pusat diskusi, mengatur alur percakapan dan memberi kesempatan kepada anggota untuk memberikan masukan satu per satu. Hal ini memperlihatkan bahwa pola roda bukan hanya terbatas pada saat permainan berlangsung, tetapi juga menjadi bagian dari budaya komunikasi tim. Meskipun tampak hierarkis, struktur ini tetap memberikan ruang kepada anggota untuk berkontribusi, namun dalam kerangka komunikasi yang terorganisir secara terpusat. Dengan demikian, pola roda dalam komunitas Mecca menunjukkan keberadaan sistem komunikasi yang stabil, efisien, dan responsif terhadap dinamika permainan daring.

b. Relasi Kuasa dalam Permainan *Point Blank* di Komunitas Mecca : Pemilihan Leader

Dalam dunia digital, relasi kuasa tidak hanya hadir dalam organisasi formal seperti institusi atau perusahaan, tetapi juga muncul secara signifikan dalam komunitas virtual yang bersifat cair, seperti komunitas game daring Mecca. Kuasa dalam konteks ini tidak berbentuk struktur hierarkis tetap, melainkan dijalankan melalui interaksi sosial yang terus berubah.

Merujuk pada pandangan Foucault (dalam Negara, 2020), kekuasaan tidak dimiliki secara eksklusif oleh individu atau institusi tertentu, tetapi tersebar dan bersirkulasi dalam jaringan relasi sosial. Ia tidak bersifat statis, melainkan terus diproduksi melalui praktik-praktik sehari-hari, termasuk dalam proses komunikasi, negosiasi, dan pengambilan keputusan. Dalam komunitas Mecca, relasi kuasa terlihat dalam penentuan posisi strategis seperti In-Game Leader (IGL), yang tidak hanya mengatur jalannya permainan, tetapi juga menjadi figur sentral dalam menjaga stabilitas dan arah komunikasi tim. Legitimasinya sebagai pemimpin tidak datang dari struktur formal, melainkan dari pengakuan kolektif atas kemampuan, pengalaman, dan peran sosial yang ia jalankan.

Relasi kuasa dalam komunitas ini juga tampak dalam dinamika komunikasi antara pemimpin dan anggota tim. Luhukay (2023) menjelaskan bahwa dalam suatu struktur komunikasi, kuasa memengaruhi cara pesan disampaikan dan ditafsirkan. Dalam praktiknya, voice channel di Discord menjadi ruang utama tempat berlangsungnya interaksi strategis selama bermain. Dalam konteks ini, leader memang cenderung tampil dominan dalam menyampaikan instruksi, mengatur posisi, atau mengambil keputusan cepat saat pertandingan berlangsung. Dominasi ini berfungsi untuk menjaga efektivitas dan kecepatan koordinasi tim dalam situasi yang membutuhkan respon instan dan terkoordinasi.

Namun demikian, dominasi komunikasi tersebut bersifat situasional dan tidak berlangsung secara absolut. Di luar sesi permainan, seperti saat evaluasi tim, diskusi strategi, atau interaksi santai pola komunikasi menjadi lebih terbuka dan egaliter. Anggota tim memiliki kebebasan untuk menyampaikan pendapat, kritik, maupun masukan terhadap keputusan. Dengan begitu, relasi kuasa yang terbentuk tidak mengurangi partisipasi anggota, melainkan mengandalkan keseimbangan antara kontrol strategis dan ruang dialogis. Hal ini memperlihatkan bahwa hierarki dalam komunikasi digital di komunitas Mecca bersifat fleksibel dan adaptif terhadap konteks.

Proses pemilihan leader dalam komunitas Mecca juga menunjukkan bahwa kekuasaan tidak diberikan secara otomatis berdasarkan senioritas atau status, melainkan melalui pertimbangan kolektif atas kualitas individu. Pemilihan dilakukan secara deliberatif, melalui diskusi internal tim atau musyawarah kecil yang mempertimbangkan rekam jejak, keterampilan teknis, kemampuan komunikasi, dan sikap dalam komunitas. Calon pemimpin biasanya dipertimbangkan berdasarkan konsistensi performa bermain, partisipasi dalam turnamen, hingga sejauh mana ia mampu menjaga kekompakan tim dalam situasi kompetitif.

Dalam hal ini, pengalaman menjadi nilai penting, namun tidak menjadi satu-satunya penentu. Seorang pemain yang aktif secara sosial, komunikatif, dan memiliki intuisi strategis dapat memperoleh kepercayaan tim untuk memimpin. Proses ini tidak dilakukan secara voting formal, tetapi lebih ke arah penunjukan berbasis konsensus, yang sering kali diputuskan melalui diskusi terbuka. Dengan begitu, pemilihan leader menjadi cerminan dari relasi kuasa yang dibangun atas dasar performa dan keterlibatan nyata, bukan dominasi sepihak.

Keseluruhan dinamika ini menunjukkan bahwa relasi kuasa dalam pemilihan leader di komunitas Mecca bersifat partisipatif, kontekstual, dan performatif. Kuasa tidak dijalankan secara koersif, melainkan terbentuk melalui hubungan sosial yang adaptif terhadap situasi dan kebutuhan komunitas. Pemimpin dipilih karena kemampuannya, bukan karena statusnya. Pemimpin dipertahankan selama mendapat kepercayaan kolektif, dan dapat digantikan jika tidak lagi mampu mengelola peran secara efektif. Struktur ini mencerminkan nilai-nilai demokratis dalam komunitas digital, di mana komunikasi, pengakuan, dan kontribusi menjadi dasar dari legitimasi kekuasaan. Dengan demikian, komunitas Mecca memperlihatkan bahwa bahkan dalam ruang virtual permainan, relasi kuasa tetap relevan dan kompleks, namun dapat dikelola secara sehat melalui partisipasi aktif dan komunikasi terbuka.

c. Discord Sebagai Infrastruktur Komunikasi Komunitas Mecca

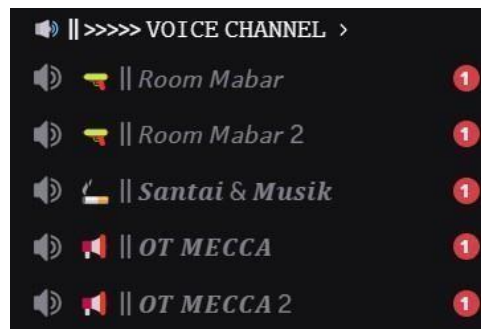
Dalam komunitas Mecca yang berbasis pada permainan daring Point Blank, platform Discord tidak lagi berfungsi sekadar sebagai alat bantu komunikasi teknis, melainkan telah menjadi infrastruktur komunikasi digital utama yang menopang seluruh dinamika sosial, strategis, dan organisasional komunitas. Platform ini tidak lagi terbatas pada peran tradisional sebagai alat komunikasi suara dan teks, melainkan telah berevolusi menjadi ruang komunikasi digital yang kompleks dan berperan sentral dalam membentuk dinamika komunitas. Discord menjadi ruang sosial digital yang kompleks dan terus berkembang, di mana berbagai bentuk interaksi, baik yang bersifat instrumental maupun efektif berlangsung secara simultan dan berkesinambungan. Melalui kerangka Computer-Mediated Communication (CMC), fenomena ini memperlihatkan bagaimana teknologi digital dapat digunakan untuk menjembatani dan merancang ulang relasi antarmanusia di dalam ruang virtual, bahkan tanpa kehadiran fisik secara langsung (Ode & Nurhaliza, 2020).

Secara teknis, Discord menawarkan infrastruktur komunikasi yang fleksibel melalui fitur komunikasi sinkron seperti voice chat, video call, dan screen sharing, serta fitur komunikasi asinkron seperti *direct message* dan *channel*. Dalam konteks permainan kompetitif seperti Point Blank, fitur-fitur sinkron memungkinkan koordinasi waktu nyata yang krusial saat menghadapi situasi intens dan cepat dalam permainan. Hal ini mencerminkan argumen CMC bahwa media digital mampu memfasilitasi kebutuhan interaksi kolaboratif yang dinamis dan menuntut respons cepat (Ode & Nurhaliza, 2020). Di sisi lain, fitur asinkron memungkinkan keberlanjutan komunikasi di luar waktu bermain, sehingga menjembatani jeda waktu dan memperluas ruang partisipasi bagi anggota yang tidak selalu hadir secara simultan. Kondisi ini memperkuat kontinuitas komunikasi dalam komunitas dan memperluas jangkauan keterlibatan.

Pendekatan *Social Information Processing Theory* (SIP) yang dikembangkan oleh Walther (dalam Kim et al., 2025) memberikan penjelasan tentang bagaimana individu mampu membangun relasi interpersonal yang bermakna di dalam lingkungan digital meskipun tanpa kehadiran isyarat nonverbal. Dalam komunitas Mecca, kedekatan antaranggota tidak hanya dibangun melalui koordinasi taktis selama pertandingan, tetapi juga melalui interaksi rutin dalam saluran diskusi santai, saling membalas pesan dengan nada personal, dan penggunaan fitur emotikon serta reaction emoji yang menggantikan ekspresi wajah. Seiring waktu, pertukaran pesan-pesan ini membentuk keakraban dan rasa percaya yang memperkuat kohesi sosial digital, sebagaimana ditegaskan dalam teori SIP bahwa hubungan emosional dapat tumbuh secara bertahap melalui interaksi berulang dalam CMC.

Fenomena kedekatan sosial yang terbentuk dalam komunitas Mecca juga menunjukkan bahwa CMC bukan hanya mampu menggantikan kehadiran fisik, tetapi justru menciptakan bentuk-bentuk keintiman baru yang khas dalam ruang digital. Interaksi yang berlangsung secara konsisten melalui pesan teks, voice chat, maupun respons emosional seperti emoji atau reaction menciptakan dinamika komunikasi yang tidak kalah hangat dibandingkan interaksi langsung. Hal ini mendukung asumsi dalam teori SIP bahwa konteks komunikasi digital dapat melahirkan pola interaksi yang setara, bahkan lebih akrab, karena dilandasi oleh intensitas komunikasi dan makna bersama yang dikonstruksi secara bertahap melalui pesan-pesan simbolik. Seiring waktu, hubungan semacam ini memperlihatkan bahwa keterikatan emosional tidak lagi memerlukan kehadiran fisik, melainkan dapat tumbuh secara organik di dalam jaringan relasi daring yang terpelihara.

Discord dalam komunitas Mecca juga dapat dipahami melalui konsep third place virtual, yaitu ruang sosial daring yang menjadi wadah relasi sosial santai di luar ranah formal seperti rumah (first place) dan pekerjaan (second place). Dalam ruang ini, komunikasi tidak selalu bersifat serius atau fungsional, tetapi juga memberi ruang bagi interaksi spontan, humor, obrolan ringan, dan ekspresi diri yang autentik. Kim et al. (2025) menjelaskan bahwa third place virtual memainkan peran penting dalam membentuk identitas kolektif dan memperkuat perasaan keterhubungan.



Gambar 4. 2 Room Channel

(Sumber : <https://discord.gg/mecca-326>)

Pada gambar diatas terlihat berbagai kanal seperti “Santai & Musik”, “Room Mabar”, “OT Mecca” menjadi tempat di mana anggota bebas berbicara tanpa tekanan, memperlihatkan sisi personalnya, dan membentuk atmosfer komunitas yang baik. Melalui praktik ini, Discord tidak hanya menjalankan fungsi komunikasi instrumental, tetapi juga berperan dalam produksi makna sosial yang memperkaya dinamika komunitas virtual.

Dalam kerangka teori komunitas virtual, komunitas daring dibangun dari jaringan sosial yang terbentuk melalui komunikasi digital berkelanjutan antarindividu dengan minat dan tujuan yang serupa (Putri, 2016). Komunitas Mecca merupakan contoh konkret dari pembentukan komunitas semacam ini. Struktur kanal komunikasi yang tematik seperti kanal strategi permainan, evaluasi tim, hingga kanal diskusi bebas menjadi medium untuk menyampaikan beragam jenis pesan. Di sinilah muncul sense of belonging, yaitu perasaan diterima dan dianggap sebagai bagian penting dari komunitas (Dailami et al., 2023). Rasa memiliki ini tumbuh dari pengalaman bersama yang diulang dalam konteks digital, bukan hanya dalam kemenangan dan kekalahan permainan, tetapi juga dalam perbincangan ringan yang memperkuat kedekatan interpersonal.

Selain menjadi ruang sosial dan emosional, Discord juga berfungsi sebagai pembentukan struktur organisasi digital komunitas. Melalui fitur-fitur yang ada di Discord, komunitas Mecca mengelola tata kelola internal secara efisien dan adaptif. Fitur-fitur peran juga membuat komunitas tidak bersifat hierarkis secara kaku, melainkan bersifat fungsional dan fleksibel sesuai kebutuhan komunitas. Ini sejalan dengan konsep Putri (2016) bahwa kekuatan komunitas virtual tidak hanya terletak pada kecanggihan teknologinya, melainkan pada bagaimana teknologi digunakan untuk membangun norma-norma sosial, pembagian peran yang adil, dan komunikasi yang setara. Dengan struktur ini, Discord mendukung terciptanya interaksi yang inklusif dan terdesentralisasi, memungkinkan setiap anggota untuk merasa dilibatkan dan diberdayakan dalam pengambilan keputusan

Dalam perspektif possibility approach dari teori CMC, Discord membuka peluang baru bagi anggota komunitas Mecca untuk membentuk identitas diri, memperluas jejaring sosial, serta memperkuat keterlibatan dalam komunitas digital secara lebih demokratis (Kim et al., 2025). Platform ini menghapus berbagai hambatan komunikasi tatap muka seperti perbedaan usia, latar belakang sosial, maupun lokasi geografis. Setiap anggota memiliki akses yang relatif setara untuk menyampaikan pendapat, memulai percakapan, hingga menyumbangkan ide strategis untuk komunitas. Pendekatan ini menekankan bahwa media digital bukan sekadar pengganti komunikasi langsung, tetapi merupakan medan yang membuka kemungkinan partisipasi baru yang lebih terbuka dan setara.

Dinamika komunikasi di Discord tidak bersifat temporer ataupun terikat pada konteks pertandingan semata, melainkan berlangsung secara berkelanjutan dalam berbagai situasi dan waktu. Interaksi tetap berlangsung di luar waktu bermain, bahkan di sela-sela kesibukan harian anggota. Kanal obrolan umum, forum diskusi santai, dan interaksi dalam pesan pribadi menjadi penghubung yang menjaga kesinambungan relasi. Ritme komunikasi yang konsisten ini memperlihatkan terbentuknya kohesi sosial digital, yaitu keterikatan emosional dan kebersamaan yang lahir dari pengalaman digital kolektif (Putri, 2016). Kehadiran Discord sebagai ruang interaksi yang terus hidup memperkuat pemahaman bahwa relasi daring bukanlah relasi artifisial, melainkan dapat memiliki kedalaman dan makna yang setara dengan relasi luring.

Discord dalam komunitas Mecca tidak dapat direduksi hanya sebagai aplikasi komunikasi pelengkap. Ia telah bertransformasi menjadi infrastruktur sosial digital yang menyatukan elemen strategis (koordinasi permainan), emosional (relasi personal), dan

organisasional (struktur komunitas) dalam satu ekosistem yang terintegrasi. Melalui perspektif CMC, kita dapat melihat bagaimana platform ini memfasilitasi efektivitas komunikasi dalam konteks kolaborasi yang kompleks dan terus berubah. Sementara itu, melalui perspektif komunitas virtual, Discord menjadi jantung yang mengalirkan kehidupan kolektif komunitas, memungkinkan terbentuknya identitas bersama, rasa memiliki, dan keberlanjutan sosial. Kombinasi antara teknologi, partisipasi, dan relasi menjadikan Discord bukan sekadar alat, melainkan ruang hidup yang dinamis dan bermakna bagi komunitas Mecca.

Keberadaan Discord dalam komunitas Mecca juga mencerminkan integrasi antara ruang virtual dan identitas sosial anggota. Para pemain tidak hanya hadir sebagai individu yang terlibat dalam aktivitas bermain, tetapi juga sebagai bagian dari struktur sosial yang diakui dan dihargai oleh sesama anggota. Identitas sebagai “anak Mecca” menjadi label kolektif yang tidak hanya menunjukkan afiliasi, tetapi juga menyiratkan nilai-nilai solidaritas, loyalitas, dan gaya komunikasi tertentu yang khas. Dalam konteks ini, Discord berperan sebagai medium artikulasi identitas digital yang memungkinkan terbentuknya budaya komunitas yang unik dan berkelanjutan.

d. Pengelolaan Komunikasi Internal: Interupsi dan Respons Timbal Balik

Komunikasi dua arah menjadi fondasi penting dalam membangun koordinasi dan kerja sama tim, terutama dalam komunitas digital seperti Mecca yang berfokus pada permainan daring Point Blank. Dalam praktiknya, komunikasi di komunitas ini tidak hanya berfungsi sebagai jalur informasi satu arah dari pemimpin ke anggota, tetapi justru bersifat timbal balik, interaktif, dan partisipatif. Seluruh anggota memiliki ruang untuk memberi respons, mengajukan pendapat, atau memberikan perspektif lain terhadap keputusan dan strategi tim. Dalam konteks ruang digital seperti Discord, komunikasi dua arah ini mengambil bentuk percakapan digital yang berlangsung secara sinkron, di mana anggota berinteraksi secara langsung melalui suara dan teks dalam waktu nyata (Hidayat, 2021). Percakapan semacam ini bukan hanya pertukaran data, tetapi juga menjadi proses interpersonal yang kompleks, yang menuntut perhatian terhadap waktu, urutan bicara, dan konteks sosial.

Dalam komunitas Mecca, komunikasi tidak hanya terjadi selama pertandingan, tetapi juga merambah ke luar sesi permainan seperti dalam diskusi strategi, sesi evaluasi, dan obrolan santai. Semua anggota, baik IGL maupun role lainnya, memiliki hak yang sama untuk menyampaikan pandangan dan saran. Suasana dialog ini menciptakan bentuk

komunikasi yang cair dan inklusif. Namun, dalam praktiknya, komunikasi dua arah di ruang digital juga tidak lepas dari tantangan seperti interupsi dan kesalahpahaman. Ketika banyak anggota berbicara bersamaan dalam momen kritis, sering kali terjadi tumpang tindih suara atau kehilangan fokus informasi. Untuk mengantisipasi hal ini, komunitas Mecca mengembangkan strategi komunikasi spontan seperti penggunaan sinyal verbal "info" untuk menandai giliran bicara dan pembatasan komunikasi hanya pada pihak tertentu dalam situasi genting. Dalam percakapan digital, sebagaimana dijelaskan oleh Monggilo (2021), partisipan dituntut memiliki kesadaran kontekstual terhadap waktu dan ritme percakapan agar makna tidak terdistorsi atau tumpang tindih.

Strategi pengelolaan interupsi ini tidak lahir dari aturan tertulis, melainkan dari kebiasaan yang dibentuk melalui pengalaman kolektif dalam menghadapi pertandingan-pertandingan intens. Anggota Mecca menyadari bahwa dalam lingkungan yang serba cepat, komunikasi yang terorganisir merupakan kunci efektivitas tim. Oleh karena itu, ketika sedang dalam kondisi war, hanya pihak yang sedang mengobservasi atau memimpin yang diperbolehkan berbicara, sedangkan yang lain menjaga diam demi menjaga kejelasan instruksi. Praktik ini memperlihatkan bahwa meskipun komunikasi berlangsung dalam ruang digital yang terbuka, komunitas ini mampu membentuk norma-norma komunikasi yang secara fungsional menjaga keteraturan dan kejelasan.

Selain interupsi, kesalahpahaman informasi (miskomunikasi) juga menjadi tantangan dalam interaksi daring komunitas Mecca. Masalah ini sering muncul akibat delay, noise, atau interpretasi yang tidak selaras terhadap instruksi yang disampaikan. Namun, komunitas ini menunjukkan kemampuan untuk mengelola miskomunikasi secara dewasa melalui klarifikasi langsung selama pertandingan atau dibahas lebih dalam pada sesi evaluasi pascapertandingan. Evaluasi menjadi ruang aman untuk membicarakan kekeliruan tanpa rasa takut disalahkan. Dalam percakapan digital, proses ini merupakan bagian penting dari konstruksi makna bersama, di mana koreksi tidak hanya dilakukan secara teknis tetapi juga secara sosial untuk menjaga keutuhan tim (Hidayat, 2021).

Sesi evaluasi menjadi ruang utama dalam membangun respons timbal balik yang produktif dan beretika. Anggota Mecca tidak sekadar menyampaikan kritik, tetapi juga menyampaikannya dengan cara yang mempertimbangkan perasaan dan posisi anggota lain. Kritik disampaikan dalam bentuk kolektif dan solutif, seperti "kita harus lebih rapi di posisi tadi," daripada menyalahkan individu secara langsung. Praktik ini merupakan bagian dari

budaya komunikasi digital yang telah berkembang di dalam komunitas tersebut. Menurut Putri (2021), komunikasi digital yang sehat tidak hanya ditentukan oleh informasi yang disampaikan, tetapi juga oleh cara penyampaiannya, terutama dalam menjaga empati, etika, dan solidaritas.

Dalam komunitas Mecca, budaya komunikasi digital tidak hanya terbentuk dari instruksi teknis dalam permainan, tetapi juga dari kebiasaan dan nilai-nilai yang diinternalisasi oleh para anggotanya. Sikap untuk mendengarkan, memberi ruang, dan tidak memotong pembicaraan mencerminkan adanya kedewasaan berkomunikasi secara digital. Discord, dalam hal ini, bukan hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan tumbuhnya norma, etika, dan keterikatan emosional antaranggota. Munasaroh (2021) menekankan bahwa budaya komunikasi digital berkembang ketika pengguna secara sadar membentuk kebiasaan dan sikap komunikasi yang berkelanjutan, baik dalam ruang kerja maupun komunitas virtual.

Pengelolaan interupsi dan miskomunikasi dalam komunitas Mecca tidak dapat dilepaskan dari peran penting percakapan digital dan budaya komunikasi digital yang telah dibentuk bersama. Komunikasi dua arah yang aktif dan etika umpan balik yang sopan telah menjadi fondasi dari keberlangsungan dan keharmonisan komunitas ini. Mecca menunjukkan bahwa komunikasi daring tidak harus impersonal atau kacau justru sebaliknya, jika dikelola dengan nilai partisipasi, empati, dan disiplin kolektif, maka ruang digital dapat menjadi tempat tumbuhnya solidaritas, koordinasi strategis, dan kedekatan sosial antaranggota.

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi komunitas Mecca saat bermain Point Blank bersifat terstruktur dan terpusat dalam bentuk pola roda, dengan In-Game Leader (IGL) sebagai pusat kendali komunikasi. Dalam pola ini, setiap informasi dan instruksi strategis mengalir melalui satu titik pusat, yaitu IGL, yang mengoordinasikan seluruh arah gerak tim. Struktur ini memungkinkan alur komunikasi yang efisien, minim gangguan, dan cepat dalam merespons situasi permainan yang dinamis dan menuntut keputusan real-time. Keefektifan pola roda ini terlihat dari bagaimana komunitas Mecca mampu mempertahankan keseragaman tindakan tim selama pertandingan berlangsung, tanpa menciptakan tekanan komunikasi yang bersifat otoriter. Untuk melihat posisi temuan ini dalam konteks yang lebih luas, penelitian ini kemudian dibandingkan dengan empat studi

lain yang mengkaji pola komunikasi dalam komunitas game online di platform Discord, guna mengidentifikasi kesamaan pola, perbedaan struktural, serta pengaruh konteks permainan terhadap dinamika komunikasi digital yang terbentuk.

Penelitian pertama adalah studi pada komunitas Discord Valorant Chroma dengan judul "*Analisis Pola Komunikasi dalam Bermain Valorant (Studi pada Tim di Channel Discord: Chroma)*", yang menunjukkan kemiripan signifikan dengan pola komunikasi Mecca. Dalam kedua komunitas, komunikasi berubah menjadi pola roda ketika memasuki fase krusial permainan. IGL berperan penting dalam mengoordinasikan tim, memastikan keseragaman tindakan, serta respon cepat terhadap dinamika permainan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam game kompetitif berbasis tim yang menuntut presisi tinggi, struktur komunikasi terpusat seperti yang diterapkan Mecca bukanlah pengecualian, melainkan strategi yang terbukti efektif untuk menjaga performa tim.

Penelitian kedua adalah studi pada komunitas PUBG.INDO.FUN dengan judul "Pola Komunikasi Grup Discord PUBG.INDO.FUN Melalui Aplikasi Discord" yang justru menerapkan pola komunikasi yang lebih cair dan multi-arah. Tidak adanya dominasi tunggal dalam pengambilan keputusan menunjukkan bahwa struktur permainan *PUBG* memungkinkan—bahkan menuntut—fleksibilitas serta inisiatif individu yang tinggi. Dalam konteks ini, pendekatan Mecca yang lebih terpusat menunjukkan adaptasi strategis terhadap tuntutan permainan *Point Blank*, yang memang mengandalkan koordinasi intens dan keputusan real-time dalam skala mikro. Ini menegaskan bahwa struktur komunikasi sangat dipengaruhi oleh desain gameplay itu sendiri.

Penelitian ketiga berasal dari komunitas Forza Horizon 4 di Discord dengan judul "Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord)", yang memperlihatkan penggunaan Discord bukan sebagai pusat komando teknis, melainkan sebagai ruang sosial virtual. Pola komunikasi dalam komunitas ini bersifat longgar dan simbolik, lebih menekankan pada interaksi sosial dibanding koordinasi permainan. Jika dibandingkan, Mecca memanfaatkan Discord secara maksimal sebagai alat komunikasi strategis saat bermain, namun juga menunjukkan kemampuan transisi ke ruang sosial setelah permainan selesai. Artinya, Mecca tidak hanya efisien secara taktis, tetapi juga lentur dalam menyesuaikan fungsi komunikasi dengan kebutuhan komunitas.

Penelitian keempat dilakukan pada grup Discord "HANGOUTS" dengan judul "Peran Komunikasi Virtual dalam Membangun Kinerja Tim Bermain Game Online pada

Grup Discord Hangouts". Penelitian ini menunjukkan pentingnya komunikasi pascapermainan sebagai sarana evaluatif dan emosional. Pola ini juga terlihat dalam komunitas Mecca, di mana dominasi IGL mengendur setelah permainan berakhir, dan komunikasi berubah menjadi lebih partisipatif serta demokratis. Hal ini memperlihatkan kedewasaan komunikasi dalam komunitas Mecca—mampu membedakan antara kebutuhan koordinatif saat permainan berlangsung dan kebutuhan sosial serta evaluatif setelahnya. Fleksibilitas ini menjadi salah satu kekuatan komunitas dalam mempertahankan kohesi jangka panjang.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan lapangan dan analisis data, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas Mecca menggunakan pola komunikasi roda yang dimana *In-Game Leader* (IGL) menjadi pusat informasi sekaligus pengarah strategi. Komunikasi digital memainkan peran sentral dalam menggerakkan dinamika komunikasi komunitas Mecca. Komunikasi tidak hanya digunakan untuk mendukung performa permainan, tetapi juga membentuk pola interaksi sosial yang kompleks. Pola ini efektif dalam memastikan koordinasi dan keseragaman gerak tim, tanpa menciptakan dominasi yang otoriter. Di luar konteks permainan, komunikasi menjadi lebih cair dan partisipatif; anggota bebas menyampaikan pendapat dalam evaluasi dan diskusi, menciptakan struktur relasi kuasa yang terbentuk melalui pengakuan kolektif atas pengalaman dan kemampuan, bukan sistem formal.

Pemanfaatan platform Discord untuk proses komunikasi digital pada komunitas Mecca, bukan sekadar alat bantu komunikasi, melainkan infrastruktur sosial utama yang menopang seluruh dinamika komunitas baik saat bermain, bersosialisasi, maupun dalam pengaturan organisasi. Fitur-fitur seperti voice channel, text channel, dan sistem role memungkinkan komunikasi yang sinkron dan asinkron berjalan efektif, menciptakan kesinambungan interaksi tanpa batasan ruang dan waktu. Melalui interaksi ini, terbangun kohesi sosial digital yang kuat, ditandai oleh kedekatan emosional antarpengguna meski tanpa kehadiran fisik. Mecca menjadi contoh praktik komunikasi digital yang efektif, inklusif, dan manusiawi menggabungkan struktur strategis saat bermain dengan budaya komunikasi partisipatif yang memperkuat identitas kolektif komunitas.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu dicermati sebagai bahan refleksi dan perbaikan dalam kajian serupa di masa mendatang. Keterbatasan tersebut terletak pada jumlah narasumber yang terbatas, sehingga data yang diperoleh belum sepenuhnya mampu mewakili keragaman pengalaman, perspektif, dan dinamika komunikasi yang terjadi di dalam komunitas Mecca secara menyeluruh. Dengan partisipan yang lebih banyak dan beragam, penelitian ini seharusnya dapat menggali lebih dalam berbagai pola komunikasi, peran individu dalam tim, serta variasi respons terhadap situasi permainan yang kompleks.

Oleh karena itu, perluasan jumlah narasumber di masa depan menjadi langkah penting agar hasil penelitian lebih komprehensif, kaya, dan representatif terhadap realitas komunitas yang diteliti.

3. Saran

Berdasarkan keterbatasan yang telah diidentifikasi, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya. penelitian lanjutan dapat diarahkan untuk mengeksplorasi komunitas game daring lainnya yang memiliki karakteristik berbeda, baik dari segi jenis permainan, struktur sosial, maupun platform komunikasi yang digunakan. Studi yang bersifat lintas komunitas seperti ini akan memberikan gambaran yang lebih luas tentang bagaimana variasi bentuk interaksi digital terbentuk dalam konteks yang beragam, sekaligus mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi yang bersifat universal maupun yang khas dari masing-masing komunitas.

Kemudian, pendekatan metodologis yang lebih mendalam perlu dipertimbangkan, khususnya melalui penerapan etnografi virtual atau studi longitudinal. Pendekatan ini memungkinkan peneliti tidak hanya mengamati interaksi permukaan, tetapi juga memahami dinamika komunikasi secara berkelanjutan, termasuk nilai-nilai budaya, struktur kekuasaan, dan praktik simbolik yang terbentuk dalam komunitas. Dengan keterlibatan yang lebih intens dan berjangka panjang, peneliti akan memperoleh pemahaman yang lebih kontekstual dan reflektif terhadap fenomena komunikasi digital dalam komunitas virtual.

Yang terakhir, penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan awal bagi pengembangan kajian-kajian lebih lanjut terkait pola komunikasi digital dalam komunitas virtual berbasis permainan daring. Mengingat semakin masifnya penggunaan platform seperti Discord dan meningkatnya peran komunitas daring dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan generasi muda, maka kajian semacam ini memiliki urgensi dan relevansi yang tinggi dalam memahami transformasi interaksi sosial di era digital

DAFTAR PUSTAKA

- Aayush Sarcar, Arushi David, N. K. (2024). *Digital Societies : Exploring the Influence of Online Multiplayer Games on Real-Life Social Interactions*. March, 1–63.
- Alamsyah, I. L., Aulya, N., & Satriya, S. H. (2024). Transformasi Media Dan Dinamika Komunikasi Dalam Era Digital : Tantangan Dan Peluang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 168–181. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.554>
- Arianto, B. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Drone Emprit Academic dalam Menganalisis Opini Publik di Media Sosial Bambang. *Electoral Governance Jurnal Tata Kelola Pemilu Indonesia*, 12(2), 6. <https://talenta.usu.ac.id/politeia/article/view/3955>
- Boestam, A. B., & Derivanti, A. Des. (2022). Komunikasi Digital Dan Perubahan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(4), 2829–2834. <https://doi.org/10.36312/jisip.v6i4.4032/http>
- Dailami, Moh. Thandzir, Tito Pratama, & Haufi Sukmamedian. (2023). Pengaruh Komunitas - Komunitas Terhadap Minat Beli Konsumen Di Restoran Sederhana Batu Aji Kota Batam. *Jurnal Manajemen Kuliner*, 2(2), 107–115. <https://doi.org/10.59193/jmn.v2i2.220>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Dewi, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Discord Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 63–70. <https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.75>
- Hidayat, T. W. (2021). Analisis Percakapan Komunikasi dalam Menentukan Keberhasilan Pesan. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 7(2), 166–176. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v7i2.5632>
- Jumiati, W. S., Udu, S., Ibrahim, I., & Oleo, U. H. (2024). *RELASI KUASA DALAM NOVEL TANAH BANGSAWAN KARYA FILIANANUR*.
- Kim, J., Klein-Balajee, T., Kelly, R. M., & Hiniker, A. (2025). *Discord's Design Encourages "Third Place" Social Media Experiences*. <http://arxiv.org/abs/2501.09951>

- Luhukay, M. S. (2023). Wacana Relasi Kuasa Foucault Dalam Bingkai Profesi Public Relations Perempuan Di Indonesia. *Verity-UPH Journal of International Relations*, 28, 23–40.
- Mendrofa, A. J., & Syafii, M. (2019). Pola komunikasi organisasi dalam meningkatkan eksistensi Komunitas Marga Parna di Kota Batam (studi kasus Komunitas Marga Parna di Batu Aji Kota Batam). *Scientia Journal: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–10.
- Monggilo, Z. M. Z. (2021). *Cakap Bermedia Digital* (Issue September).
- Moradzadeh, S., Zhang, Z., Gui, X., & Kou, Y. (2025). The State of Video Game Research in Computer - Supported Cooperative Work – A Systematic Literature Review. In *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* (Issue Nacke 2017). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1007/s10606-025-09519-z>
- Munasaroh, S. A. (2021). Budaya Komunikasi Pada Pengguna Media Sosial Facebook Di Era New Media. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 82–96. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.309>
- Muqsith, M. A. (2021). Teknologi Media Baru: Perubahan Analog Menuju Digital. *Adalah*, 5(2), 33–40. <https://doi.org/10.15408/adalah.v5i2.17932>
- Negara, S. B. (2020). Dinamika Relasi dan Kuasa Negara dalam Produksi Konten di Media Siber Pemerintah Menjelang Pemilihan Umum Presiden 2019. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 24(1), 57. <https://doi.org/10.31445/jskm.2020.2425>
- Nurhadi, Z. F. (2017). Komunikasi Budaya Digital. *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*, 01(01).
- Ode, W., & Nurhaliza, S. (2020). Komunikasi Kelompok Dalam Virtual Community. *Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10, 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v7i2.http>
- Priyono, P. E. (2022). *Komunikasi dan Komunikasi Digital*. GUEPEDIA.
- Putri, F. A. (2021). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika : Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 7(2), 253. <https://doi.org/10.37064/jki.v7i2.8646>

- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Komputer. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1), 22–35. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1367>
- Rumengan, I. (2015). *POLA KOMUNIKASI DALAM MENJAGA KEKOMPAKAN ANGGOTA GROUP BAND ROYAL WORSHIP ALFA OMEGA MANADO*. 6.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Rusmana, A. (2017). Komunikasi Digital Berbentuk Media Sosial Dalam Meningkatkan Kompetensi Bagi Kepala, Pustakawan, Dan Tenaga Pengelola Perpustakaan. *Komunikasi Digital*, 6(3), 1–5.
- Saepul, A., Kusumadinata, A. A., & Setiawan, K. (2024). Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3081–3087. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12181>
- Sarang, R. K. (2022). Membangun Dialog Sebagai Model Terciptanya Perdamaian Antarumat Beragama Di Kota Merauke. *Jurnal Masalah Pastoral*, 10(1), 1–26. <https://doi.org/10.60011/jumpa.v10i1.73>
- Vardhani, N. K., Siwi, A., & Tyas, P. (2018). *STRATEGI KOMUNIKASI DALAM INTERAKSI DENGAN MAHASISWA*. 9–16.
- Wahyuni, S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>
- Yulannugroho, C. H. (2023). KEPUASAN REMAJA MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya). *Commercium*, 6(2), 20–28.
- Yunus, M. R., & Karundeng, D. F. (2021). Pola Komunikasi Antara Pimpinan Dan Karyawan Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Pada Pt Wapoga Mutiara Industri. *COPI SUSU: Jurnal Komunikasi*, 3(2), 50–69.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Draft Wawancara

1. Namanya siapa dan sebagai apa di clan mecca?
2. Udah berapa lama masuk clan mecca?
3. Bagaimana cara masuk clan mecca?
4. Apa saja peran yang ada dalam permainan point blank? Jika ada, apa kaitanya antar peran-peran tersebut. (ketua)
5. Strategi apa yang kalian gunakan dalam tim saat bermain agar tim bisa bergerak lebih efektif dan bagaimana cara kalian menyampaikan strategi tersebut?
6. Pernah kah mendapat pengalaman ketika menerima instruksi yang tidak jelas dari tim? Bagaimana cara anda menangkap pesan dengan cepat dalam situasi pertandingan?
7. Apakah kalian pernah mengalami kesalahpahaman dalam komunikasi saat bermain? Bagaimana cara mengatasinya?
8. Apakah komunikasi tertentu dalam permainan yang bisa dianggap sebagai "sinyal" untuk anggota tim, seperti menembak ke udara atau melompat?
9. Media komunikasi apa yang paling efektif saat bermain, apakah chat dalam game, atau hanya platform lain seperti Discord?
10. Ketika berkomunikasi dalam permainan, apakah feedback dari tim termasuk penting atau informasi dapat berjalan dari satu arah saja?
11. Bagaimana menurut kalian cara terbaik memberikan umpan balik (feedback) kepada rekan satu tim agar lebih efektif dalam permainan?
12. Apakah proses komunikasi harus berjalan tanpa ada intrupsi atau pengalihan?
13. Bagaimana cara anda untuk memanfaatkan platform Discord ini untuk membangun solidaritas antar sesama anggota?
14. Apakah kalian merasa lebih mudah membangun relasi dan kerja sama tim melalui komunikasi digital dibandingkan dengan komunikasi langsung? Mengapa?
15. Dari tiga bentuk percakapan digital yaitu teks, pesan suara dan pesan video, Manakah yang paling sering anda gunakan dalam berkomunikasi dalam game maupun di luar game?
16. Menurut anda, mengapa Discord menjadi pilihan utama dari kalangan para gamers?
17. Fitur-fitur apa saja yang paling sering anda gunakan dalam aplikasi discord?

18. Apakah ada peran-peran tertentu dalam komunitas mecca?
19. Seberapa besar peran discord dalam membangun komunitas mecca ini?
20. Apakah komunitas mecca ini memiliki ekosistem sosial yang mendukung sesama anggota?
21. Dengan komunikasi yang sinkron, apakah anda merasa kehadiran sosial yang lebih nyata antar anggota?
22. Apakah anda merasa ada keterikatan yang mendalam sesama anggota?
23. Apakah peran ketua sangat mempengaruhi dalam jalannya permainan?
24. Apakah yang hanya boleh memberi arahan hanya peran ketua?
25. Bagaimana peran ketua dipilih?



Nama Narasumber: Ardhana faris

Jabatan: Anggota aktif clan Mecca – Role: Support

Tanggal: 21 Maret 2025

Platform: Zoom meeting

Pewawancara (P) dan Narasumber (N)

Assalamualaikum wr wb

Walaikumsalam wr wb

Sebelumnya perkenalkan nama saya nizar ihsan ghiffari, saya dari universitas islam indonesia. Jadi saya kebetulan punya penelitian tentang komunitas point blank clan mecca ini jadi saya mau tanya tanya ke masnya nih terkait clan mecca itu sendiri

P: Namanya siapa dan sebagai apa di clan Mecca?

N: nama saya ardhana faris, di clan sebagai member biasa, kalo di game saya jadi support kadang jadi sniper juga

P: Udah berapa lama masuk clan Mecca?

N: saya sudah 1 tahunan dari 2024

P: Bagaimana cara masuk clan Mecca?

N: Waktu itu saya diajak turnamen komunitas kecil tapi sebelumnya saya sudah lama ngga main mas jadinya saya iseng aja main. Setelah main bareng beberapa kali, saya diajak masuk. Tapi saya sebelum masuk di tes dulu

P: Apa saja peran yang ada dalam permainan Point Blank? Jika ada, apa kaitannya antar peran-peran tersebut?

N: Yang utama yang jelas ada IGL, dan lainnya ada attacker, support, sniper. Attacker pakai SMG biasa disebut rusher juga. Jadi tugasnya ya attacker mengintai atau disuruh cek ke site melihat musuh ada dimana dan menginfokan kepada satu tim. Kalau satu tim sudah menerima informasi dari attacker nanti IGL yang memutuskan mau kemana apakah lanjut atau tidak. Kalau sniper sebagai marksman dan tugasnya untuk cover jarak jauh. Dan support itu lebih membantu attacker, karna attacker menggunakan senjata yang kencang, sedangkan support menggunakan rifle, jadi bisa jarak lebih jauh dan selain itu juga dapat bantu heal atau memberi smoke

P: Strategi apa yang kalian gunakan dalam tim saat bermain agar tim bisa bergerak lebih efektif dan bagaimana cara kalian menyampaikan strategi tersebut?

N: Kita biasanya pakai strategi split push jadi mencar gitu atau pakai bait and switch jadi itu misalnya satu tim ada 2 sektor, role attacker ini pergi sektor a dan anggota tim lainnya pergi ke sektor B, jadi attacker hanya jadi umpan agar semua defender pindah ke A. Kami menyampaikannya ya komunikasi voice chat di aplikasi discord

P: Pernahkah mendapat pengalaman ketika menerima instruksi yang tidak jelas dari tim? Bagaimana cara anda menangkap pesan dengan cepat dalam situasi pertandingan?

N: pasti pernah karena suara teman yang kurang jelas gitu, cuman kita udah biasa dan udah ngerti lah karena sudah ada istilah istilahnya jadi langsung ngerti seperti IGL bilang rush A ya berarti tim langsung masuk ke sektor A gitu.

P: Apakah kalian pernah mengalami kesalahpahaman dalam komunikasi saat bermain? Bagaimana cara mengatasinya?

N: sering mas, kayak salah info posisi musuh gitu, kalo udah gitu yaa evaluasi setelah game mas, tapi jangan sampe ada yang marah yang baper gitu mas

P: Apakah ada komunikasi tertentu dalam permainan yang bisa dianggap sebagai "sinyal" untuk anggota tim, seperti menembak ke udara atau melompat?

N: ada mas kayak nembak ke udara kadang buat ganggu musuh atau kasih sinyal gas, atau lompat juga ada buat ngecek area posisi musuh lawan atau bisa buat mancing musuh agar nembak kita gitu

P: Media komunikasi apa yang paling efektif saat bermain, apakah chat dalam game, atau hanya platform lain seperti Discord?

N: lebih nyaman di discord mas karna suarnya itu realtime mas dan lebih jernih ya tapi kalo masalah jernih atau ngga nya ya tergantung device masing-masing ya sih mas. Kalo

chat in game kita harus ngetik dulu jadi lambat atau ketika kita ngetik pas kekirim suasana udah berubah gitu mas

P: Ketika berkomunikasi dalam permainan, apakah feedback dari tim termasuk penting atau informasi dapat berjalan dari satu arah saja?

N: Feedback penting banget, kalo komunikasi dua arah kita lebih adaptif ke situasi, ngga cuman leadernya doang jadi semua bisa memberi info

P: Bagaimana menurut kalian cara terbaik memberikan umpan balik (feedback) kepada rekan satu tim agar lebih efektif dalam permainan?

N: setelah game mas, jangan pas lagi panas setelah game terus paling komunikasi yang baik jangan pake kata kata yang nyelekit, lebih diperhalus biar ga nyakitin

P: Apakah proses komunikasi harus berjalan tanpa ada interupsi atau pengalihan?

N: sebisa mungkin jangan sampai ada intrupsi tapi kadang ada aja yang lihat musuh langsung teriak duluan, makanya biasanya kita atur suara yang lebih kenceng di IGL nya, disitu lah role igl main, jadi dia menerima info dan dia yang mengatur

P: Bagaimana cara anda untuk memanfaatkan platform Discord ini untuk membangun solidaritas antar sesama anggota?

N: paling ngobrol ngobrol biasa ya ngga selalu discord digunakan untuk main point blank, jadi kadang misal ada cape kerja, kuliah, sekolah atau curhat masalah cinta, keluarga, atau apa pun ya bisa curhat di discord atau bisa main game lain. Ya anggap saja sebagai nongkrong virtual lah

P: Apakah kalian merasa lebih mudah membangun relasi dan kerja sama tim melalui komunikasi digital dibandingkan dengan komunikasi langsung? Mengapa?

N: kalau gitu sih, lebih mudah melalui aplikasi digital karna ngga semua anggota ada di lokasi yang sama, ada yang di sulawesi, kalimantan, jawa jadi ya ngga mungkin kita ketemu semua jadi ya bagusnya komunikasi lewat digital. Tapi mungkin kalo ada yang satu daerah lebih enak ketemu langsung. Ya tapi dalam kasus mecca ini kan mau gamau harus komunikasi lewat aplikasi karna ya itu tadi asalnya beda-beda. Tapi menurut saya sendiri lebih enak lewat komunikasi langsung

P: Dari tiga bentuk percakapan digital yaitu teks, pesan suara, dan pesan video, manakah yang paling sering anda gunakan dalam berkomunikasi dalam game maupun di luar game?

N: suara sih mas soalnya langsung nyambung dalam situasi game nya kalo teks biasanya buat diskusi untuk clan war besok bagaimana, kalo video cukup jarang paling kalau bahas diluar game kalo lagi nongkrong virtual atau konten. Nanti ada yang ajakin gitu mas "ayo-ayo nyalain kamera gitu"

P: Menurut anda, mengapa Discord menjadi pilihan utama dari kalangan para gamers?

N: karna fiturnya sih mas cukup lengkap, nyaman dan mudah. Kayak dari voice, channel-channel, bot. bot itu tergantung bot apa, ada bot dengerin lagu atau ai mencari informasi. Ya macam-macam lah mas udah banyak bot yang kayak gitu. Paling utama ya aplikasinya ringan mas ngga memberatkan kerja komputer sehingga game nya ngga nge-lag. Ya sudah integrasi sama gamenya lah mas.

P: Fitur-fitur apa saja yang paling sering anda gunakan dalam aplikasi Discord?

N: paling voice channel, screen share sama role managemen. Kadang pake bot sih mas buat denger musik sama cek statistik game.

P: Apakah ada peran-peran tertentu dalam komunitas Mecca?

N: paling peran-peran kayak organisasi biasa sih mas seperti ketua, wakil sama staff biasa mas, saya juga kurang tau mas

P: Seberapa besar peran Discord dalam membangun komunitas Mecca ini?

N: cukup besar sih mas, ya karna discord mempermudah kita untuk bersosialisasi mas, komunikasi lebih mudah, lebih enak, bisa ngebangun relasi juga. Jadi untuk peran ya cukup besar untuk komunitas mecca

P: Apakah komunitas Mecca ini memiliki ekosistem sosial yang mendukung sesama anggota?

N: ada mas, kita saling support. Jadi ada yang baru gabung kita bantu adaptasi, kita ajarin strategi apa aja, pokoknya sampai dia bisa main bareng kita bantuin semua. Ekosistemnya sosial bagus lah mas

P: Dengan komunikasi yang sinkron, apakah anda merasa kehadiran sosial yang lebih nyata antar anggota?

N: lebih nyata sih mas, pokoknya berasa aja ada temen ngobrol aja karena komunikasi sinkron, yaa kayak telfonan grup aja

P: Apakah anda merasa ada keterikatan yang mendalam sesama anggota?

N: ada beberapa aja mas ga semua, paling 1-2 orang, kan anggotanya banyak kan mas saya gakenal semuanya. Ya paling karna sering main bareng dan sudah kenal sebelum masuk mecca

P: Apakah peran ketua sangat mempengaruhi dalam jalannya permainan?

N: cukup besar mas tentunya. Biasanya dia igl penentu arah mainnya mau gimana nih, tapi dia juga harus terbuka dengan anggota yang lain karna ngga semua keputusan ketua selalu benar. Jadi dia yang membuat keputusan lah.

P: Apakah yang hanya boleh memberi arahan hanya peran ketua?

N: ngga juga mas, tapi ketua sebagai penentu utamanya nih nah cuman kadang ada situasi tertentu kalo mendesak siapapun bisa arahan, ya kita fleksibel aja sih

P: Bagaimana peran ketua dipilih

N: peran ketua dipilih berdasarkan pengalaman dan skill komunikasi nya mas. Skill-skill nya juga mas, kalo lama mainnya ya itu tergantung soalnya kan ada aja yang lama main tapi ya mainnya biasa aja, ada yang baru tapi udah jago. Ya pengalaman itu udah cukup dalam memahami gamenya, jadi udah tau harus bagaimana atau bisa juga pengalaman itu dilihat dari udah berapa kali ikut turnamen.

P : Oke mas, baik segitu aja mohon maaf jika ada salah kata nih mas terima kasih atas waktunya mas

N: Iya mas sama-sama.



Nama Narasumber: Davin

Jabatan: Anggota aktif clan Mecca – Role: IGL

Tanggal: 10 April 2025

Platform: Zoom meeting

Pewawancara (P) dan Narasumber (N)

P :Assalamualaikum wr wb

N: Walaikumsalam wr wb

P : Sebelumnya perkenalkan nama saya nizar ihsan ghiffari, saya dari universitas islam indonesia. Jadi saya kebetulan punya penelitian tentang komunitas point blank clan mecca ini jadi saya mau tanya tanya ke masnya nih terkait clan mecca itu sendiri

P: Namanya siapa dan sebagai apa di clan Mecca?

N: saya davin di clan mecca sebagai member biasa tapi saya jadi igl di permainan

P: Udah berapa lama masuk clan Mecca?

N: saya udah sekitar 8 bulan di mecca, lumayan lama lah

P: Bagaimana cara masuk clan Mecca?

N: saya pakai jalur open tes, jadi di tes satu persatu untuk masuknya. Tesnya itu bentuknya permainan bomb mission mas, jadi diliat yang skillnya jago langsung di undang ke mecca

P: Apa saja peran yang ada dalam permainan Point Blank? Jika ada, apa kaitannya antar peran-peran tersebut?

N: kalo war itu ada smg yaitu attacker atau rusher, ada rifle untuk support dan sniper lalu igl. Kalo rusher dia maju duluan mas nanti rifle bantu nembak dari belakang lalu smg nya masuk. Ya kurang lebih rifle nya bombardir peluru nanti rusher nya langsung masuk. Lalu sniper cover jarak jauh, misal ada yang lewat dikit langsung nembak. Kalo IGL rolenya salah satu dari itu misal kita mau commit ke A berarti kita ke A

P: Strategi apa yang kalian gunakan dalam tim saat bermain agar tim bisa bergerak lebih efektif dan bagaimana cara kalian menyampaikan strategi tersebut?

N: Kita biasanya udah punya strategi sebelum match dimulai. Saya sampaikan intruksi singkat di Discord biar tidak makan waktu voice chat di Discord. Untuk strategi banyak ya

cuman yang paling sering saya gunakan itu rush cepat sih mas yaitu menyerang site secepat mungkin sebelum musuh siap. Paling strategi lain ya pake split push mas. Split push itu ada yang ngerush a dan b jadi bingung mas musuhnya. Tapi untuk strategi paling dua itu aja mas yang sering digunakan tapi ada saja untuk strategi lain.

P: Pernahkah mendapat pengalaman ketika menerima instruksi yang tidak jelas dari tim?
Bagaimana cara anda menangkap pesan dengan cepat dalam situasi pertandingan?

N: Pernah. Kadang kalau panik, ada anggota yang ngomong nggak jelas. Tapi karena udah sering main bareng, kita bisa ngerti maksudnya itu gimana, sama gerakan mereka di map kita sudah paham lah. Ya jadi kalo ada informasi kurang jelas semua bergantung dengan chemistry.

P: Apakah kalian pernah mengalami kesalahpahaman dalam komunikasi saat bermain?
Bagaimana cara mengatasinya?

N: Pernah juga, tapi biasanya kita langsung bahas habis main, diskusiin bareng, evaluasi, terus cari solusi biar nggak mengulangi masalah yang sama mas.

P: Apakah ada komunikasi tertentu dalam permainan yang bisa dianggap sebagai "sinyal" untuk anggota tim, seperti menembak ke udara atau melompat?

N: Ada. Misalnya, lompat dua kali itu tandanya ada musuh di spot tertentu atau yang unik seperti buang senjata yaitu artinya minta tuker senjata

P: Media komunikasi apa yang paling efektif saat bermain, apakah chat dalam game, atau hanya platform lain seperti Discord?

N: Discord jauh lebih efektif mas, kalau pakai chat dalam game, terlalu lambat pace kita dalam bermain mas jadi voice chat Discord bikin komunikasi lancar dan real-time kayak kita sekarang ini mas, pasti susah kan kalo kita sambil ngetik

P: Ketika berkomunikasi dalam permainan, apakah feedback dari tim termasuk penting atau informasi dapat berjalan dari satu arah saja?

N: Feedback penting banget mas walaupun saya yang ngatur strategi, tapi masukan dari anggota itu ngebantu banget buat improvisasi dalam permainan kita

P: Bagaimana menurut kalian cara terbaik memberikan umpan balik (feedback) kepada rekan satu tim agar lebih efektif dalam permainan?

N: Disampaikan setelah game selesai, pas semua udah tenang, jangan sambil emosi dan kasih masukan yang membangun dan jelas.

P: Apakah proses komunikasi harus berjalan tanpa ada interupsi atau pengalihan?

N: Iya, tapi kadang nggak bisa dihindari, makanya kita punya kode tertentu sebelum bicara, misalnya bilang “info” dulu biar yang lain tahu harus dengerin. Berlaku untuk semua anggota

P: Bagaimana cara anda untuk memanfaatkan platform Discord ini untuk membangun solidaritas antar sesama anggota?

N: Kita nggak cuma main bareng, tapi kadang juga ngobrol santai di Discord. Kadang bahas hal di luar game juga Itu bikin kuat chemistry nya mas

P: Apakah kalian merasa lebih mudah membangun relasi dan kerja sama tim melalui komunikasi digital dibandingkan dengan komunikasi langsung? Mengapa?

N: Iya mas karena Discord bikin kita tetap nyambung walau beda kota. Kan ini orang-orangnya jauh jauh ya mas tetapi tetap bisa komunikasi. Ya tapi komunikasi langsung punya kelebihan tersendiri juga, kayak kita bisa lihat ekspresi muka ngga dari suara nya doang. Ekspresi muka ini juga tergolong penting mas, kan bisa aja mereka ngomong nya serius tapi mukanya ketawa-ketawa.

P: Dari tiga bentuk percakapan digital yaitu teks, pesan suara, dan pesan video, manakah yang paling sering anda gunakan dalam berkomunikasi dalam game maupun di luar game?

N: Paling sering pakai pesan suara soalnya cepat dan efisien. Teks cuma buat hal penting yang bisa dibaca kapan aja kalau video jarang banget karna yang penting suaranya.

P: Menurut anda, mengapa Discord menjadi pilihan utama dari kalangan para gamers?

N: Soalnya ringan, stabil, dan fiturnya lengkap, bisa bikin server khusus, role, dan channel terpisah ya cocok buat komunitas gaming.

P: Fitur-fitur apa saja yang paling sering anda gunakan dalam aplikasi Discord?

N: Voice channel, text chat, screen sharing buat evaluasi gameplay, sama bot musik juga buat dengerin music bareng-bareng.

P: Apakah ada peran-peran tertentu dalam komunitas Mecca?

N: Ada. Jadi ada clan master yaitu ketua dari komunitas mecca dan staff. Staff ini tugasnya ngurus beberapa divisi yang ada di clan ini seperti divisi open test, divisi war dan divisi turnamen. Divisi open test tugasnya untuk ngetes anggota yang ingin masuk, divisi war mengurus tim war. Divisi turnamen buat mengurus tim turnamen.

P: Seberapa besar peran Discord dalam membangun komunitas Mecca ini?

N: Besar banget, semua kegiatan utama komunitas dari komunikasi, latihan, sampai manajemen clan dilakuin lewat Discord.

P: Apakah komunitas Mecca ini memiliki ekosistem sosial yang mendukung sesama anggota?

N: Iya. Kita saling bantu, saling support, nggak cuma di game aja, kadang juga bantuin soal real-life ya curhat curhat juga mas ada yang bantu ngeditin word gitu-gitu lah sampe ke tugas-tugas juga mas.

P: Dengan komunikasi yang sinkron, apakah anda merasa kehadiran sosial yang lebih nyata antar anggota?

N: Banget, walau online, tetap terasa deket karena komunikasi jalan terus terus bikin suasana lebih akrab di Discord.

P: Apakah anda merasa ada keterikatan yang mendalam sesama anggota?

N: Hanya beberapa anggota aja yang deket banget. Karena mungkin lebih sering main sama dia atau begadang bareng ga main doangatau curhat-curhat aja, ya pendekatanya beda lah mas ngga main game doang tapi cerita-cerita walaupun kenal dari discord mas.

P: Apakah peran ketua sangat mempengaruhi dalam jalannya permainan?

N: Iya banget, ketua atau IGL itu penentu arah permainan, kalau dia tenang dan tegas, tim bisa tetap fokus pasti lancar mas.

P: Apakah yang hanya boleh memberi arahan hanya peran ketua?

N: Nggak juga, semua boleh kasih masukan, tapi tetap IGL yang ambil keputusan akhir biar ngga banyak suara mas. Kalo keputusan dari IGL doang tapi kalau anggota ada solusi lain dapat diterima juga.

P: Bagaimana peran ketua dipilih

N: kalau saya sendiri kemarin karna saya udah lama main ya dan mungkin saya komunikatif di komunitas dan saya jago juga jadi dari tim saya di tunjuk untuk jadi ketua.

P : Oke mas, baik segitu aja mohon maaf jika ada salah kata nih mas terima kasih atas waktunya mas

N: Iya mas sama-sama.



Nama Narasumber: Rifqi Indra

Jabatan: Anggota aktif clan Mecca – Role: Rusher

Tanggal: 05 April 2025

Platform: Pertemuan langsung

Pewawancara (P) dan Narasumber (N)

P :Assalamualaikum wr wb

N: Walaikumsalam wr wb

P : Sebelumnya perkenalkan nama saya nizar ihsan ghiffari, saya dari universitas islam indonesia. Jadi saya kebetulan punya penelitian tentang komunitas point blank clan mecca ini jadi saya mau tanya tanya ke masnya nih terkait clan mecca itu sendiri

P: Namanya siapa dan sebagai apa di clan Mecca?

N: Nama saya Rifqi indra yoga, saya selaku member dari clan mecca, kalau di in game aku sebagai attacker

P: Udah berapa lama masuk clan Mecca?

N: kurang lebih sih setahun, awal 2024. Dulu awal-awal sih cuma iseng ikut main, tapi lama-lama jadi betah karena vibes-nya enak, orang-orangnya asik, terus ada sistem yang jelas, nggak asal-asalan.

P: Bagaimana cara masuk clan Mecca?

N: waktu itu aku main biasa ketemu sama member clan mecca terus disuruh gabung cuman Di tes dulu sama orang lain terus diterima dan disuruh masuk Discord. Tesnya ya permainan war.

P: Apa saja peran yang ada dalam permainan Point Blank? Jika ada, apa kaitannya antar peran-peran tersebut?

N: Ada IGL, attacker atau rusher yaitu saya sendiri, lalu ada support riflemen dan yang terakhir sniper. Setiap peran punya fungsinya masing-masing. Attacker berperan untuk scouting, memberikan informasi penting, sementara support membantu untuk melindungi attacker dan mem-backup area. Sniper menjaga jarak jauh dan memberikan cover. IGL yang menentukan keputusan strategi agar semuanya berjalan terkoordinasi dengan baik.

P: Strategi apa yang kalian gunakan dalam tim saat bermain agar tim bisa bergerak lebih efektif dan bagaimana cara kalian menyampaikan strategi tersebut?

N: Kita banyak pake strategi split push sama fake rush. Jadi, awalnya kita tahan dulu, cari info tentang posisi musuh, baru setelah itu split. Penyampaiannya mostly lewat voice Discord. Kita punya "kode" sendiri, kayak misalnya *Push B tiga orang, fake A", dan semuanya langsung paham serta bergerak cepat ya itu adaptasi aja mas. Dan yang Krusial sth itu timing komunikasi.

P: Pernahkah mendapat pengalaman ketika menerima instruksi yang tidak jelas dari tim? Bagaimana cara anda menangkap pesan dengan cepat dalam situasi pertandingan?

N: Pernah banget, apalagi kalo sinyal atau koneksi ngadat. Biasanya aku langsung klarifikasi, tanya lagi, “Maksudnya push dari kanan apa tengah nih?” jadi, cepat konfirmasi ulang soalnya main timing juga ada waktunya. Kita juga udah lumayan ngerti karakter masing-masing, jadi lebih gampang nangkep maksudnya.

P: Apakah kalian pernah mengalami kesalahpahaman dalam komunikasi saat bermain?
Bagaimana cara mengatasinya?

N: Miskomunikasi itu hal yang wajar sih mas, apalagi pas baru-baru gabung. Misalnya, yang satu bilang “clear A”, padahal masih ada satu musuh yang sembunyi. Nah, kita sekarang biasakan konfirmasi dua arah. Kalo bilang “clear” harus sebut juga “udah dicek semua sudut”, jadi ga cuman satu informasi aja yang dikasih.

P: Apakah ada komunikasi tertentu dalam permainan yang bisa dianggap sebagai "sinyal" untuk anggota tim, seperti menembak ke udara atau melompat?

N: Ngga banyak sih mas tapi yang saya tahu cuman pake crouch-spam buat bilang “tahan posisi” tanpa ngomong. Ini bantu banget, terutama pas situasi rame atau mic lagi delay. Tapi jarang kepake sih

P: Media komunikasi apa yang paling efektif saat bermain, apakah chat dalam game, atau hanya platform lain seperti Discord?

N: Discord sih juara gada lawan. In-game chat nggak bisa ngimbangin kecepatan dan real-time-nya Discord. Chat biasa cuma dipake buat hal-hal kecil pas bukan match serius ya match-match fun aja ngga war atau turnamen. Tapi kalo udah tournament atau scrim, voice call wajib di Discord.

P: Ketika berkomunikasi dalam permainan, apakah feedback dari tim termasuk penting atau informasi dapat berjalan dari satu arah saja?

N: Feedback itu penting banget, gak bisa satu arah. Kalo cuma denger dari ketua doang, tapi kondisi lapangan beda, ya bisa zonk. Kita biasakan komunikasi dua arah, bahkan

pemain baru pun boleh ngasih masukan, asal nggak annoying, nggak ngawur dan gak ganggu

P: Bagaimana menurut kalian cara terbaik memberikan umpan balik (feedback) kepada rekan satu tim agar lebih efektif dalam permainan?

N: Kalau khusus orang baru ya, pake pendekatan sopan tapi jelas, jangan nyalahin, kalo kalah di match ya salah semua. Misalnya, “Bro, mungkin bisa timing flash-nya agak lebih awal ya, biar entry lebih enak.” Jangan kayak “Eh, lo salah mulu sih”. Jangan sampai ngerusak chemistry karena kita harus jaga mood tim supaya tetap semangat dalam match

P: Apakah proses komunikasi harus berjalan tanpa ada interupsi atau pengalihan?

N: Iya, perlu, tapi bukan berarti gak boleh potong. Selama tujuannya memperjelas atau info penting, boleh. Cuma kita biasain kasih ruang juga, jangan semua ngomong bareng. Makanya ada yang ditunjuk jadi IGL biar alurnya gak tabrakan.

P: Bagaimana cara anda untuk memanfaatkan platform Discord ini untuk membangun solidaritas antar sesama anggota?

N: Bisa dibilang ya Discord tuh jadi rumah kedua. Kita ada channel buat curhat, sharing, bahkan nonton bareng. Kadang main game lain bareng juga. Jadi bukan cuma Point Blank doang. Dari situ chemistry terbentuk, dan berdampak ke kerja sama di dalam game.

P: Apakah kalian merasa lebih mudah membangun relasi dan kerja sama tim melalui komunikasi digital dibandingkan dengan komunikasi langsung? Mengapa?

N: Kalau aku pribadi lebih mudah digital, karena aksesnya lebih luas. Bisa ngobrol tiap hari walau beda kota. Apalagi yang awalnya introvert, Discord bantu banget buat mulai komunikasi. Tapi kalo udah kenal di Discord, pas ketemu langsung malah lebih akrab. Saya pernah soalnya ketemu langsung

P: Dari tiga bentuk percakapan digital yaitu teks, pesan suara, dan pesan video, manakah yang paling sering anda gunakan dalam berkomunikasi dalam game maupun di luar game?

N: Yang paling sering sih pesan suara, karena cepat dan langsung. Teks kadang telat baca. apalagi pas match. Video jarang, paling buat konten atau diskusi panjang atau curhat. Tapi suara tetap andalan buat in-game.

P: Menurut anda, mengapa Discord menjadi pilihan utama dari kalangan para gamers?

N: Satu stabil untuk koneksi, dua fitur lengkap banget dan tiga komunitasnya udah terbentuk. Ngga perlu install banyak hal, semua udah nyatu. Voice-nya stabil, bisa setting per user, bahkan integrasi game juga mantap jadi stabil tidak ngelag tapi insyallah kalo internetnya juga stabil.

P: Fitur-fitur apa saja yang paling sering anda gunakan dalam aplikasi Discord?

N: Voice Channel pastinya buat voice call, terus screen share buat review gameplay setelah match atau turnamen. Sama fitur roles kita pake itu buat identifikasi siapa ketua, siapa sniper, siapa anggota biasa, ini lumayan berguna sih mas untuk anggota yang baru gabung. Terus reaction-emoji juga sering dipake buat voting instan lucu-lucuan.

P: Apakah ada peran-peran tertentu dalam komunitas Mecca?

N: Saya tahunya cuman ketua dan staff aja sih mas.

P: Seberapa besar peran Discord dalam membangun komunitas Mecca ini?

N: Gede banget. Tanpa Discord, Mecca mungkin gak bisa sebesar sekarang. Karena kan anggotanya dari luar kota juga mas jadi pake Discord lebih gampang. Kita ngatur jadwal, diskusi, bahkan latihan semua dari situ. Bisa dibilang Discord itu jantungnya komunitas Mecca.

P: Apakah komunitas Mecca ini memiliki ekosistem sosial yang mendukung sesama anggota?

N: Banget. Kita punya budaya yang saling bantu. Kalo ada yang kena mental down gara-gara kalah terus, kita support. Ada juga sesi sharing pengalaman dari anggota baru atau lama. Bahkan yang lagi sibuk kuliah pun tetap diingetin buat jaga kesehatan.

P: Dengan komunikasi yang sinkron, apakah anda merasa kehadiran sosial yang lebih nyata antar anggota?

N: Iya, karena kita jadi bisa ngerasain keberadaan orang meski secara fisik gak bareng. Kayak, pas denger suara temen satu tim, langsung berasa dekat, Apalagi kalo udah lama main bareng, bisa tahu mood orang cuma dari nada suaranya.

P: Apakah anda merasa ada keterikatan yang mendalam sesama anggota?

N: kalo saya sih bahkan udah kayak keluarga. Kadang ngobrol di luar game juga lewat whatsapp, line. Biasa juga curhat tentang soal hidup, kerjaan, asmara. Jadi lebih dari sekadar temen main.

P: Apakah peran ketua sangat mempengaruhi dalam jalannya permainan?

N: Penting banget karena salah satu yang paling vokal dalam game tapi ya tetap boleh di intrupsi asal info jelas. Ketua itu penentu arah tim, baik di dalam game maupun di luar game. Mereka yang bikin keputusan penting, terutama dalam situasi-situasi kritis.

P: Apakah yang hanya boleh memberi arahan hanya peran ketua?

N: Nggak juga. Tapi kalo in-game, biasanya kita sepakat satu suara biar gak bingung. Tapi saran dari siapa aja tetap boleh, selama disampaikan dengan cara yang baik dan jelas dan sopan.

P: Bagaimana peran ketua dipilih

N: Paling dilihat dari pengalaman seberapa lama dia bermain, skill juga ngga boleh kaleng-kaleng, leadership dan attitude. Kita ada sesi diskusi juga sebelum pemilihan, biar semua setuju.

P : Oke mas, baik segitu aja mohon maaf jika ada salah kata nih mas terima kasih atas waktunya mas

N: Iya mas sama-sama.