



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi menjadi hal yang cukup diperhatikan pada saat ini. Semua aktivitas berawal dari keberhasilan komunikasi antara dua individu, sehingga saat ini banyak kalangan yang berusaha mempelajari dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi untuk mendapatkan keberhasilan dalam membangun sebuah hubungan.

Komunikasi juga dapat dikatakan penting dalam keberlangsungan dan keberhasilan dalam berinteraksi. Dalam berkomunikasi hal yang ingin dicapai biasanya adalah suatu dampak, kesan, atau reaksi tertentu yang tertuju pada seorang komunikan. Namun dalam beberapa kasus yang dilakukan oleh komunikator tidak sesuai dengan harapan dan gagal. Hal ini berarti diperlukan kompetensi yang baik dalam berkomunikasi agar pesan yang disampaikan bisa mengenai sasaran dan terhindar dari gangguan dalam proses komunikasi tersebut.

Pada awalnya surat adalah hal yang menjadi tren dalam berkomunikasi, namun seiring perkembangan jaman surat menjadi kurang digemari karena dinilai tidak efisien dan membutuhkan waktu untuk berinteraksi. Untuk mengatasi masalah tersebut terciptalah media telepon yang menggunakan suara sebagai alat baru yang memudahkan individu dalam berkomunikasi. Media telepon cukup mengalami perkembangan yang pesat dimulai dari telepon yang menggunakan kabel sampai akhirnya berinovasi menciptakan telepon nirkabel. penggunaan media telepon perlahan mulai ditinggalkan sejak ditemukan media baru yaitu media internet karena media telepon membutuhkan *cost* yang cukup mahal dan akses yang terbatas sedangkan media internet cenderung lebih murah dan dapat diakses secara global.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Adams & Rollings (2010), berpendapat bahwa teknologi internet memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. pada awalnya media internet hanya terdapat pada komputer, namun seiring perkembangan jaman diciptakan perangkat komputer yang berukuran kecil dan bisa dibawa kemanapun yaitu *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu benda yang cukup penting dan menjadi prioritas utama bagi masyarakat.

Selain berfungsi untuk komunikasi, *smartphone* juga berfungsi sebagai hiburan bagi semua kalangan baik anak – anak sampai orang dewasa. Untuk berkomunikasi melalui *smartphone*, dibutuhkan aplikasi yang berfungsi sebagai penyalur pesan dan terhubung ke jaringan internet agar terjadi komunikasi dua arah secara langsung. Aplikasi yang dibutuhkan seperti: *Whatsapp, line, zoom cloud meeting, google meet, Mechat, dan Discord*.

Discord adalah salah satu platform komunikasi tidak berbayar dan platform distribusi digital yang dirancang untuk menciptakan komunitas yang bisa diakses secara global. Aplikasi ini cukup mirip dengan aplikasi *Skype* yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi secara *real time* menggunakan teks, suara, dan video yang biasa disebut sebagai *server*. Pengguna discord saat ini sudah mencapai lebih dari 100 juta pengguna dan aplikasi ini digunakan dengan sistem berbasis *windows, iOS, Android, Linux, dan Mac*.

Konsep discord sendiri berasal dari Jason Citron selaku pendiri dari platform permainan seluler. Dalam proses pengembangan, ia melihat banyak kesulitan dalam membangun taktik dalam permainan. Hal itu mendorong inovasi baru dalam mengembangkan layanan *chatting* yang lebih berfokus pada kemudahan dalam menggunakan aplikasi dan memiliki pengaruh yang sedikit terhadap performa.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Discord mulai diperkenalkan kepada publik pada Mei 2015 dengan nama “discordapp.com”. Discord cukup banyak digunakan oleh komunitas pemain game dan bahkan digunakan untuk esports dan turnamen. Pembuatan Discord bertujuan untuk menciptakan dan mengelola komunitas secara pribadi dan publik. Komunitas discord tergabung dalam satu kumpulan yang biasa disebut server. Pengguna dapat membuat server secara gratis, mengatur visibilitas, dan membuat lebih dari satu saluran didalam server tersebut. Pengguna discord dapat meningkatkan kualitas saluran radio, streaming, slot emoji, dan fasilitas lainnya menggunakan “server boost”.

Pengguna mendaftar discord dengan menggunakan email dan diwajibkan membuat nama pengguna. Untuk menghindari terjadinya kesamaan dalam pembuatan nama, pengguna diberi empat digit yang biasa disebut “diskriminator” dengan prefix “#” yang ditambahkan pada akhir nama pengguna. Bagi pengguna discord nitro, pengguna dapat merubah profil menggunakan gambar bergerak.

Discord nitro adalah layanan berlangganan premium yang menyediakan banyak sekali fitur untuk pengguna. Fitur yang ditemukan pada discord nitro antara lain : fitur emoji yang bisa bergerak, pengguna dapat mengirim *file* lebih besar dibandingkan dengan versi gratisnya, dan pengguna dapat melakukan *streaming video* secara *high quality* sehingga video yang ditampilkan memiliki kualitas yang lebih baik.

Video call dan share screen ditambahkan pada bulan oktober 2017, pengguna memungkinkan membuat panggilan video pribadi mulai dari 10 hingga 40 pengguna. Pada bulan agustus 2019, fitur ini diperluas dengan saluran streaming langsung di *server*. Pengguna discord dapat membagikan layar mereka secara langsung jika mereka terdeteksi sedang memainkan *game* dan pengguna yang berada di *server* tersebut dapat bergabung untuk menonton *live straming*.



Discord dibuat menggunakan teknologi web yang memungkinkannya beroperasi di peramban dan diunduh pada komputer pribadi. Discord dirancang untuk digunakan saat bermain *game* dan Discord memiliki fitur latensi rendah yang bermanfaat untuk mengurangi terjadinya *lagging* saat bermain *game*. Oleh karena itu, aplikasi discord ini sangat digemari pemain *game online* karena selain aplikasi discord lebih ringan dibandingkan dengan aplikasi lainnya, discord pun dapat menjaga komunikasi tetap stabil walaupun pengguna memiliki kecepatan internet yang lambat.

Pada awalnya, discord lebih populer dikalangan pemain game yang berinteraksi secara *online*. Discord banyak digunakan para *content creator gaming* untuk melakukan *live streaming*. salah satu alasan aplikasi discord menjadi populer dikalangan *gamers* adalah aplikasi discord memiliki sistem tersendiri untuk melakukan *voice chat* tanpa mengganggu sistem komputer pengguna yang sedang berjalan. Discord tidak akan mengganggu *frame rate* saat bermain game. Hal ini akan memberikan sensasi bermain *game* menjadi semakin nyaman dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan jaman, aplikasi discord semakin populer dan mulai dikenal komunitas. Discord menambahkan beberapa fitur baru yang dirancang untuk memudahkan pengguna berkomunikasi dengan skala besar. Pengguna dapat bergabung kedalam komunitas yang tidak hanya berguna untuk menambah relasi, namun ada juga potensi untuk mendapatkan penghasilan dari hobi tersebut. Di sisi lain, pengguna dapat membuat saluran yang terpisah dengan izin akses yang berbeda. Hal ini berfungsi untuk mencegah para *member* di server berkumpul dengan semua orang yang memiliki hobi yang berbeda dalam satu saluran

Dalam penggunaannya, pengguna akan mendapatkan beberapa keuntungan seperti menambah relasi dengan jangkauan yang luas dan bahkan dapat membuat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta Dilindungi IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



komunitas mereka sendiri. Fitur-fitur yang terdapat pada discord membuat banyak kemudahan dalam penggunaannya dan fitur ini cukup relevan dengan media sosial lainnya. Contoh dari fitur yang ada pada Discord yaitu: *voice chat*, *live streaming*, *video call*, *chatting*, dan lain-lain. Hal ini membuat interaksi antar pengguna menjadi lebih mudah dan bebas.

Keuntungan lain pada aplikasi discord adalah aplikasi ini dapat diunduh gratis tanpa biaya apapun. Discord juga tersedia dalam semua platform baik komputer maupun *smartphone*. Hal ini membuat aplikasi discord semakin fleksibel digunakan di situasi apapun. Aplikasi ini juga minim terjadinya *spam* karena, server *administrator* dapat menghapus dan bahkan melakukan ban kepada mereka yang melakukan spam di server. Fitur yang ditambahkan seperti *background noise suppression* dan *noise cancelling* membuat suara mikrofon semakin jelas karena tidak ada suara bising yang mengganggu. Fitur-fitur inilah yang membuat pengguna merasa dimanjakan dan nyaman saat menggunakannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini akan merumuskan seberapa besar pengaruh motif penggunaan aplikasi discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa institut bisnis dan informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018?

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, masalah yang dapat diidentifikasi untuk penelitian adalah :

1. Seberapa besar motif penggunaan aplikasi Discord dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018?



2. Seberapa besar tingkat kepuasan penggunaan aplikasi discord dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018?

C

D Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Untuk mengetahui pengaruh motif penggunaan aplikasi Discord terhadap kepuasan pengguna dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018.
2. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi discord dikalangan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie angkatan 2018.

E Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara akademis dan sosial, sebagai berikut :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas dan menambah wawasan bagi ilmu komunikasi, khususnya dalam pemilihan platform komunikasi khususnya *Discord*. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya dan memperluas bahan referensi serta berkontribusi membantu pengembangan bahan penelitian terbaru pada bidang ilmu komunikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat menjadi sumber referensi bagi para pengguna media sosial yang ingin menjadikan *discord* sebagai media komunikasi. Selain itu, diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi *discord* untuk terus mengembangkan server dan fitur-fiturnya.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

