

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL *DISCORD* SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI OLEH GENERASI Z DI PERUMAHAN CITRA RAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG

¹Chrisandy Dhammawan Suharta ²Widhia Seni Handayani

^{1,2}Universitas Buddhi Dharma

Jl. Imam Bonjol No. 41, Karawaci Ilir, Tangerang-Indonesia

¹chrisandyds@gmail.com

ABSTRAK

Kata j=kunci:
*Media Social
Discord,
Z- Generation
Uses and Gratifications
Theory*

Article history:
Received:
11 November 2025
Accepted:
20 November 2025
Available online:
16 January 2026

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

ABSTRACT

This study aims to determine the use of Discord social media as a means of communication for Generation Z in the Citra Raya Timur Housing Complex in Tangerang Regency and the motives behind its use. Using a descriptive qualitative case study method with seven informants, data was obtained through interviews, observation, and documentation, then analyzed using source triangulation. The results of the study show that Discord is used not only for daily communication, but also for entertainment, coordination, and digital community building. Features such as voice channels, text channels, and servers are considered flexible and well-organized. The choice of Discord aligns with the Uses and Gratifications theory as it fulfills the needs for information, entertainment, social integration, and self-expression. Challenges that arise include technical issues, security concerns, and limited popularity. The study concludes that Discord plays a crucial role as a modern and interactive communication medium for Generation Z, consistent with the characteristics of new media.

I. PENDAHULUAN

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

yang telah mengubah pola komunikasi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan efisien tanpa memerlukan pertemuan tatap muka. Menurut McQuail (2011), media baru memiliki karakteristik keterhubungan, akses individual, interaktivitas, penggunaan yang beragam, dan keberadaan yang tersebar luas. Ini menjadikannya sangat relevan bagi generasi yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi internet serta meningkatnya aksesibilitas perangkat digital turut mempercepat proses adaptasi generasi muda terhadap berbagai *platform* komunikasi daring. Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997–2012. Generasi Z sebagaimana digambarkan oleh Tapscott (2009) merupakan *digital natives* yang terbiasa dengan teknologi sejak lahir. Mereka lebih menyukai komunikasi yang instan, visual, serta ruang berekspresi yang fleksibel dan komunitatif. Dalam konteks ini, media sosial tidak hanya menjadi sarana berbagi informasi, tetapi juga berperan sebagai ruang sosial dinamis yang membentuk pola pikir, perilaku, serta identitas digital mereka.

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

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

Discord memberikan kebebasan bagi penggunaannya untuk menciptakan komunitas digital yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka. Bagi Generasi Z, *Discord* menjadi *platform* media sosial favorit karena memiliki keunggulan dengan berbagai fitur yang tersedia, seperti pesan teks, suara, maupun video dalam satu *platform* terpadu. Lebih dari sekadar alat komunikasi, *Discord* menjadi media interaktif juga berperan sebagai ruang pertukaran ide, diskusi kelompok, bahkan media pembentukan identitas digital.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *Discord* digunakan sebagai media komunikasi oleh Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang. Kajian ini

diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai peran *Discord* dalam membentuk pola interaksi sosial, memperkuat solidaritas komunitas, serta mendukung pengembangan identitas digital generasi muda. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap literatur media digital, tetapi juga terhadap pemahaman dinamika komunikasi sosial di era modern.

Media Baru (*New Media*)

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

Media baru yaitu bentuk media berbasis digital yang memungkinkan interaksi dua arah, partisipasi aktif, serta fleksibilitas dalam berkomunikasi. Media baru mencakup berbagai *platform* yang dibangun di atas teknologi internet dan *Web 2.0*, yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memungkinkan pengguna menjadi produsen sekaligus konsumen konten (prosumen). Menurut McQuail (2011), media baru memiliki karakteristik keterhubungan, akses individual, interaktivitas, penggunaan yang beragam, dan keberadaan yang tersebar luas. Media baru berbeda dari media tradisional yang bersifat satu arah. Media baru menekankan keterlibatan aktif pengguna, baik dalam konsumsi maupun produksi informasi. Salah satu bentuk media baru yaitu media sosial.

Salah satu bentuk nyata media baru adalah *Discord*, *platform* digital yang kini banyak dimanfaatkan oleh Generasi Z sebagai sarana komunikasi. *Discord* menyediakan fitur interaktif seperti teks, suara, dan video yang memungkinkan komunikasi dua arah dan interaktivitas, sesuai dengan ciri khas media baru menurut Pierre Levy dan McQuail. Dalam penelitian mengenai Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang, *Discord* digunakan untuk membangun komunikasi komunitas yang lebih efisien dan fleksibel. Pengguna dapat membuat saluran khusus untuk berbagi informasi, berdiskusi, atau menyelenggarakan pertemuan daring. Penggunaan *Discord* ini mencerminkan pergeseran pola komunikasi dari tradisional ke digital, di mana masyarakat lokal dapat tetap terhubung dan berinteraksi secara aktif, memperkuat konsep media baru sebagai alat pembentuk komunitas dan kecerdasan kolektif di era digital.

Kaplan & Haenlein (2010) mendefinisikan media sosial sebagai sekelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas fondasi teknologi *Web 2.0* dan memungkinkan penciptaan serta pertukaran konten yang dibuat pengguna (*user-generated content*). Rulli Nasrullah (2015) menambahkan bahwa media sosial adalah medium yang memfasilitasi representasi diri, interaksi, kerja sama, dan pembentukan jejaring sosial secara virtual.

Discord

Salah satu bentuk media baru yaitu *platform* media sosial yang populer di kalangan Generasi Z adalah *Discord*. *Discord* adalah sebuah *platform* media sosial yang dirancang oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy, yang pertama kali diluncurkan pada 13 Mei 2015. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan utama untuk memudahkan komunikasi, baik melalui pesan teks, suara, maupun panggilan video. Meskipun berbasis teknologi yang kompleks, *Discord* menawarkan pengalaman

yang sederhana dan nyaman, terutama bagi komunitas dan teman-teman yang ingin berinteraksi secara efektif. *Discord* memungkinkan penggunaannya untuk saling berkirim pesan dan berkomunikasi secara individu, dalam grup, maupun di *server*. Selain itu, aplikasi ini mendukung berbagai fitur seperti percakapan daring, berbagi foto, dokumen, file, hingga *video streaming*, menjadikannya alat komunikasi yang serbaguna dan efisien.

Fitur *Discord*

Beberapa fitur yang tersedia di *Discord* sebagai berikut:

1. *Server*. *Discord* memungkinkan pengguna membuat atau bergabung ke *server*, yaitu ruang virtual yang berfungsi sebagai komunitas daring. Setiap *server* dapat memiliki tema atau tujuan tertentu, seperti diskusi, *gaming*, atau kerja sama tim.
2. Saluran (*Channels*)
 - a) Saluran Teks: Untuk diskusi berbasis teks, berbagi tautan, gambar, dokumen, dan lainnya.
 - b) Saluran Suara: Untuk percakapan audio langsung dengan anggota lainnya.
 - c) Saluran Video/Streaming: Untuk panggilan video atau berbagi layar secara langsung.
3. *Roles & Permissions*. Administrator dapat membuat *roles* (peran) untuk mengatur izin akses anggota dalam *server*, seperti mengelola saluran, menghapus pesan, atau memoderasi pengguna.
4. *Direct Messages* (DM). Fitur untuk komunikasi pribadi antara dua atau lebih pengguna di luar *server*. DM memungkinkan pengiriman teks, file, atau panggilan suara dan video.
5. Bot Otomatis. *Discord* mendukung penggunaan bot yang dapat diprogram untuk menjalankan berbagai fungsi, seperti menyambut anggota baru, memutar musik, memoderasi *server*, atau menyelenggarakan polling.
6. Panggilan Suara dan Video. Pengguna dapat melakukan panggilan suara atau video secara individu atau grup. *Discord* juga mendukung pengaturan latar belakang virtual dalam *video call*.
7. Berbagi Layar (*Screen Sharing*). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk berbagi layar komputer mereka dalam obrolan suara atau video, yang berguna untuk presentasi, tutorial, atau bermain game bersama.
8. Nitro
Layanan berlangganan premium yang menawarkan fitur tambahan, seperti:
 - 1) *Emoticon Custom*
 - 2) Kualitas video lebih tinggi.
 - 3) Peningkatan kapasitas unggahan file.
 - 4) Akses ke *server* dengan level peningkatan lebih tinggi.
9. **Aktivitas dalam *Server***. *Discord* memiliki fitur aktivitas bersama seperti permainan interaktif atau berbagi streaming musik langsung di dalam *server*.
10. **Integrasi dengan Aplikasi Lain**. *Discord* dapat diintegrasikan dengan *platform* lain, seperti *Spotify*, *YouTube*, *Twitch*, dan *Steam*, dan lain-lain

Untuk memperkaya pengalaman pengguna, *Discord* dilengkapi dengan fitur moderasi dan pengaturan privasi, seperti:

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

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan (*Uses and Gratifications*)

Teori Penggunaan dan Pemenuhan Kepuasan atau *Uses and Gratifications Theory* (UGT) merupakan salah satu teori dalam ilmu komunikasi yang menekankan pada peran aktif audiens dalam memilih

dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Teori ini pertama kali dikembangkan oleh Elihu Katz, Jay Blumler, dan Michael Gurevitch pada tahun 1970-an. Dalam konteks penelitian ini, teori *Uses and Gratifications* digunakan untuk memahami alasan dan motif Generasi Z dalam memilih dan menggunakan *Discord* sebagai media komunikasi. *Platform Discord* menyediakan berbagai fitur yang dapat memenuhi beragam kebutuhan komunikasi, hiburan, dan sosial bagi generasi *digital natives*. Penggunaan *Discord* oleh Generasi Z tidak hanya sebatas alat komunikasi, tetapi juga menjadi media untuk:

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

Dengan demikian, teori ini membantu peneliti dalam menganalisis bagaimana *Discord* digunakan, motif yang mendasarinya, serta bentuk kepuasan yang dirasakan oleh para pengguna di Perumahan Citra Raya Timur, Kabupaten Tangerang. *Discord* sebagai *platform* komunikasi berbasis internet memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam mendukung interaksi sosial dan kolaborasi komunitas daring. Sejak awal pengembangannya, *Discord* dirancang untuk memfasilitasi komunikasi real-time yang efektif, terutama dalam konteks komunitas yang memiliki minat atau tujuan bersama.

Discord mempermudah komunikasi kelompok secara fleksibel. Fitur *voice channel*, *text channel*, dan *video call* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi sesuai kebutuhan, baik secara formal maupun informal. Kemampuan untuk berkomunikasi secara sinkron (real-time) maupun asinkron (tertunda) menjadikan *Discord* sebagai alat komunikasi yang adaptif dalam berbagai situasi, seperti diskusi kelompok, pertemuan daring, atau koordinasi kegiatan. *Discord* mendukung pembentukan dan pengelolaan komunitas virtual. Dengan adanya fitur seperti pembuatan *server*, pengaturan peran (roles), dan kana-kanal khusus, pengguna dapat menciptakan ruang digital yang terstruktur dan sesuai dengan tujuan komunitasnya. Hal ini memperkuat rasa kepemilikan dan keterlibatan anggota dalam komunitas.

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

Discord menciptakan ruang yang inklusif dan bebas hambatan geografis. Berkat konektivitas internet, siapa pun dapat bergabung dan berpartisipasi dalam komunitas *Discord* dari mana saja. Ini membuka peluang interaksi lintas daerah bahkan lintas negara, memperluas jaringan sosial dan wawasan pengguna. Dalam penelitian mengenai Pemanfaatan Media Sosial *Discord* sebagai Media Komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang, manfaat *Discord* terbukti mendukung komunikasi komunitas secara efektif. Fitur seperti *server*, *channel*, *voice call*, *video call*, dan roles digunakan untuk diskusi, menyampaikan informasi, serta menyelenggarakan pertemuan daring. Generasi Z memanfaatkan fleksibilitas *Discord* untuk tetap terhubung tanpa hambatan waktu dan tempat. Selain itu, *Discord* menciptakan ruang komunikasi yang inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital, sejalan dengan tujuan media baru yang mendorong interaktivitas dan kolaborasi.

II. METODE

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

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

Subjek Penelitian adalah anggota Generasi Z (lahir antara tahun 1997–2012) yang tinggal di Perumahan Citra Raya Timur, Kabupaten Tangerang, dan aktif menggunakan *platform Discord*. Objek Penelitian adalah aplikasi *Discord* dan interaksi sosial melalui *platform Discord*, termasuk bagaimana mereka memanfaatkan fitur-fitur *Discord* dalam komunikasi sehari-hari.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik. Pertama, wawancara yaitu teknik utama untuk mendapatkan data primer dari informan. Wawancara dilakukan secara langsung tatap muka dan online untuk menggali pengalaman, motivasi, dan persepsi para pengguna *Discord*. Kedua, observasi yaitu melakukan pengamatan terhadap aktivitas komunikasi di *platform Discord*, baik secara langsung maupun melalui rekaman aktivitas pada *server* komunitas. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas komunikasi di *platform Discord*, baik secara langsung maupun melalui rekaman aktivitas pada *server* komunitas. Ketiga, dokumentasi yaitu pengumpulan data sekunder berupa tangkapan layar (*screenshot*), deskripsi kanal, atau aktivitas dalam *server Discord* sebagai bahan pendukung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan fokus pada triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan dan mengecek kembali data yang diperoleh dari berbagai informan untuk memastikan konsistensi dan keabsahan informasi. Dalam penelitian ini, data utama diperoleh melalui wawancara mendalam dengan tujuh informan yang merupakan Generasi Z pengguna *Discord* di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang. Setiap jawaban dari informan kemudian dibandingkan satu sama lain untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta pola tertentu terkait pemanfaatan *Discord* sebagai media komunikasi.

Selain itu, data dari wawancara juga dikonfirmasi dengan hasil observasi aktivitas informan di *Discord*, serta dokumentasi berupa tangkapan layar (*screenshot*) atau catatan penggunaan aplikasi. Hal ini bertujuan untuk memperkuat validitas informasi sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Dengan menggunakan triangulasi sumber, peneliti dapat memastikan bahwa data yang terkumpul benar-benar mencerminkan realitas yang terjadi di lapangan, sekaligus meminimalisir subjektivitas dari satu informan saja. Teknik ini juga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan yang lebih akurat dan komprehensif mengenai bagaimana *Discord* dimanfaatkan sebagai media komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang. Penelitian ini berlokasi di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang yang dilaksanakan pada bulan April-Juni 2025.

Citra Raya Tangerang merupakan pengembangan kota mandiri terbesar oleh Grup Ciputra di antara wilayah Kecamatan Cikupa dan Kecamatan Panongan, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. CitraRaya Kabupaten Tangerang ini mulai dibangun sejak tahun 1994 dengan luas pengembangan mencapai 2.760 hektar. Wilayah CitraRaya Kabupaten Tangerang memiliki beberapa wilayah yaitu Timur, Barat, Selatan & Utara, dan CBD/Komersial. Untuk wilayah perumahan CitraRaya Timur terdiri oleh beberapa cluster yaitu Cluster Aurora & Fresco, L'Orient, Le Sentier, Varena, Fountain Signature, Le Brassus (Tahap 1 & 2), Caslano Park, Neo Pine Tree, Girona, Faenza, Eco Residence, Giverny, Le Brassus, Andora, Avenue Homes, Faenza, Neo Paloma, Curregia (Cureggia) Park.

Dilihat dari segi geografis, Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang letaknya memungkinkan untuk menjadi tempat berkumpulnya para remaja dan dewasa terutama untuk Generasi Z. Di sepanjang Jalan Citra Raya Utama Timur berdiri sekolah dan tempat ibadah yang menjadi salah satu pusatnya di Citra Raya. Sekolah dan tempat ibadah yang berada di sepanjang Jalan Citra Raya Utama Timur diantaranya yaitu SMA Citra Islamic, Masjid Al-Ikhwan Citra Raya, Gereja Katolik St. Odilia, Citra Raya, SD Tarakanita Citra Raya, SMP Tarakanita Citra Raya, dan SMA Citra Raya. Selain itu, adapun sekolah dan tempat ibadah sekitar yang berdekatan dengan Jalan CitraRaya Utama Timur diantaranya yaitu Vihara Tian Hui Citra Raya Tangerang, SMP Gita Bangsa School dan Vihara Caga Sasana. Dengan berdirinya sekolah dan tempat ibadah di lingkungan perumahan Citra Raya Timur Kabupaten Tangerang memungkinkan untuk menjadi tempat individu dari berbagai generasi salah satunya adalah Generasi Z.

Perumahan Citra Raya Timur Kabupaten Tangerang terdiri dari berbagai generasi. Salah satunya adalah Generasi Z. Generasi Z merupakan individu yang lahir antara tahun 1997–2012. Penelitian ini mengambil data dari salah satu perumahan yang berada di sekitar perumahan CitraRaya Timur yaitu WaterPoint dengan total jumlah Generasi Z diperkirakan berjumlah 40 orang. Subyek dalam penelitian ini merupakan Generasi Z yang aktif beraktivitas di lingkungan Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang.

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

Penggunaan *Discord* oleh Generasi Z tidak hanya sebatas alat komunikasi, tetapi juga menjadi media untuk, Menyalurkan ekspresi diri melalui chat, *voice call*, dan *video call*, Berinteraksi dengan komunitas yang memiliki minat sama (komunitas virtual), Memenuhi kebutuhan informasi terkait topik tertentu dan Mengisi waktu luang atau mencari hiburan melalui konten digital dan percakapan santai. Dengan demikian, teori ini membantu peneliti dalam menganalisis bagaimana *Discord* digunakan, motif yang mendasarinya, serta bentuk kepuasan yang dirasakan oleh para pengguna di Perumahan CitraRaya Timur, Kabupaten Tangerang.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penulis menjabarkan hasil penelitian yang telah didapat berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada informan yaitu sebagai berikut:

Menggunakan *Discord* dibandingkan media sosial lainnya untuk berkomunikasi

Discord sebagai media sosial yang memiliki berbagai keunggulan, fitur, dan mudah digunakan. Dengan alasan tersebut, membuat sebagian orang khususnya kalangan yang lebih muda seperti Generasi Z memilih *Discord* untuk berkomunikasi. Penulis menanyakan apa yang membuat Anda memilih menggunakan *Discord* dibandingkan media sosial lainnya untuk berkomunikasi kepada Irvan Christian Hartanto, mengatakan "*UI (User Interface) nya enak di mata apalagi tema defaultnya gelap, ga bikin mata sakit, terus di servernya kan ada channel-channel gitu, jadi mudah untuk mengorganisasi chatnya, mau ngechat sesuai topik apa, tinggal pilih channel apa, terus voice callnya juga jernih, sama dalam satu server juga bisa banyak channel kan, jadi pas ngobrol tuh ga nabrak antar topik yang beda*". (Wawancara, 30 Mei 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, mengatakan: "*Discord sangat mudah untuk digunakan. Ketika melakukan call juga sangat jernih suaranya, serta ketika sedang melakukan screen sharing juga lancar banget. Fitur-fitur yang ada di Discord juga cukup banyak dan mayoritas gampang sekali untuk diakses dan digunakan*". (Wawancara, 13 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan, mengatakan: "*Discord menawarkan platform yang lebih terorganisir untuk komunikasi kelompok dibandingkan media sosial seperti Instagram atau Twitter. Server Discord memungkinkan pembagian kanal untuk topik spesifik, baik teks maupun suara, yang sangat cocok untuk komunitas dengan minat khusus seperti gaming, belajar, atau hobi. Tidak seperti WhatsApp yang lebih linear atau Instagram yang berfokus pada konten visual, Discord memberikan kontrol lebih besar untuk moderasi dan privasi, serta mendukung interaksi real-time seperti obrolan suara dan streaming*". (Wawancara, 14 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Mudah diakses, server dan channelnya*". (Wawancara, 4 Juni 2025). kemudian Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, mengatakan "*Karena ajakan dari teman, tetapi jadi betah karena aplikasinya sendiri cukup komplit*". (Wawancara, 15 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, mengatakan "*Yang membuat saya menggunakan Discord adalah fitur yang lengkap dan mudah digunakan*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, Menurutnya tergantung kebutuhannya apa. mengatakan "*Ya tergantung kebutuhannya apa, kalo buat main-main atau aktivitas lainnya, gw lebih suka Discord, soalnya mereka fitur voice chatnya lebih enak. Tapi kalo buat ngechat-ngechat biasa aja, ya gw pake WA, atau kalo mau nonton video, gw pake YouTube sama Instagram*". (Wawancara, 3 Juni 2025)

Penggunaan *Discord* sebagai media komunikasi

Discord sebagai media sosial, mudah digunakan untuk komunikasi. Pengguna *Discord* biasanya menggunakan *Discord* seperti untuk mengobrol dengan sesama teman atau komunitas. Biasanya juga penggunaan *Discord* digunakan untuk komunikasi obrolan santai, mabar (bermain video game bersama) dan lainnya. Dengan alasan tersebut, membuat sebagian orang khususnya kalangan yang lebih muda seperti Generasi Z cukup sering, sering bahkan setiap hari menggunakan *Discord*. Penulis menanyakan seberapa sering Anda menggunakan *Discord* dalam kehidupan sehari-hari kepada Irvan Christian Hartanto, mengatakan bahwa "*Sangat sering, dari ngechat sama teman, komunikasi pas mabar, sampai ngecatet di server pribadi*". (Wawancara, 30 Mei 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, mengatakan "*Cukup sering, karena saya sering sekali baik itu untuk ngobrol santai dengan teman atau bekerja selalu menggunakan Discord*". (Wawancara, 13 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan, mengatakan "*Saya mungkin menggunakan Discord setiap hari, terutama jika saya tergabung dalam komunitas aktif seperti grup gaming, belajar, atau investasi. Saya biasanya menggunakan Discord berkisar dari dua sampai enam untuk ngobrol, berpartisipasi dalam diskusi, atau menghadiri event virtual di server, tergantung pada tingkat keterlibatan dalam komunitas itu sendiri*". (Wawancara, 14 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson mengatakan "*Lumayan sering, karena banyak teman yang aktif di Discord juga*". (Wawancara, 4 Juni 2025). kemudian, penulis menanyakan pertanyaan senada pada Richard Faustine Wong, mengatakan : "*Hampir menggunakan Discord setiap hari, terutama kalau main bareng*". (Wawancara, 15 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan pada Michael Rudy Chang, dia mengatakan "*Saya menggunakan Discord setiap hari*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Pertanyaan senada penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, Menurutnya dia tidak terlalu sering memakai *Discord*. Dia memakai *Discord* jika ingin mabar (bermain video game bersama) atau komunikasi sesama orang yang ada di kontak *Discord* nya. Berikut kutipannya: "*Gak terlalu sering sih, jujur aja ini salah satu platform yang paling jarang gw pake, ini gw pake kalo lagi mau mabar ama temen atau kalo lagi mau ngobrol ke orang-orang tertentu doang yang cuma bisa dikontak lewat Discord*". (Wawancara, 3 Juni 2025)

Aktivitas yang dilakukan saat menggunakan *Discord*

Discord sebagai media sosial memiliki banyak fitur. Banyak aktivitas yang bisa dilakukan di *Discord*. Dengan alasan tersebut, membuat sebagian orang khususnya kalangan yang lebih muda seperti Generasi Z dapat menggunakannya untuk aktivitas seperti komunikasi seperti ngobrol sesama teman dan komunitas. Penulis menanyakan aktivitas apa saja yang biasanya Anda lakukan saat menggunakan *Discord* kepada Irvan Christian Hartanto mengatakan "*Chat sama ngobrolnya*". (Wawancara, 30 Mei 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Ngobrol santai saja dengan teman bercerita mengenai kehidupan atau main game bareng sambil voice call, atau bisa juga saya menggunakan Discord untuk nonton bareng atau nobar ya dengan teman-teman baik itu sepakbola, balapan, film, apapun. Saya sekarang juga sudah bekerja dan sesekali melakukan meeting di Discord untuk membahas pekerjaan*". (Wawancara, 13 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Aktivitas nya meliputi, Ngobrol di room teks tentang topik tertentu misalnya, strategi game, diskusi pelajaran, atau strategi investasi, Berpartisipasi dalam obrolan suara untuk bermain game atau brainstorming. terkadang juga berpartisipasi dalam menyampaikan investasi saham atau crypto apa yang layak diinvestasikan, Menonton streaming game atau konten lain melalui fitur Go Live, Menggunakan bot untuk mengatur event, memutar musik, atau memberikan informasi otomatis, Berbagi meme, file, atau tautan di kanal yang sesuai, Mengikuti event komunitas seperti turnamen game atau sesi Q&A*". (Wawancara, 14 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson, dia mengatakan: "*Biasanya voice call pas main game, soalnya beberapa game ada yang bisa dimainin rame-rame atau tim gitu dan rumahnya pada jauh-jauh. Kadang nonton film bareng juga*". (Wawancara, 4 Juni 2025). kemudian, pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Mabar, atau kalo gw join server tertentu gitu buat tujuan tertentu yang bervariasi, entah lagi pingin ngobrol sama komunitas-komunitas di servernya, atau cuma iseng-iseng baca-baca doang*". (Wawancara, 3 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, dia mengatakan: "*Chatting, membaca berita, bertukar emoji dan GIF, voice chat, memutar soundboard*". (Wawancara, 15 Juni 2025).

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, dia mengatakan: "*Saya menggunakan Discord untuk chat teman, grup chat, voice call dan streaming bareng teman*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Fitur Discord

Discord sebagai media sosial memiliki banyak fitur. Tersedia fitur seperti chat, *voice call*, *video call* dan lain-lain. Dengan alasan tersebut, membuat sebagian orang khususnya kalangan yang lebih muda seperti Generasi Z dapat menggunakannya untuk berkomunikasi. Penulis menanyakan fitur apa saja di *Discord* yang menurut Anda paling membantu dalam berkomunikasi kepada Irvan Christian Hartanto, mengatakan "*menggunakan voice call*". (Wawancara, 30 Mei 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan , dia mengatakan: "*Fitur, Kanal Teks dan Suara: Memisahkan topik diskusi agar lebih terorganisir, Bot: Bot seperti MEE6 atau Dyno membantu otomatisasi tugas, seperti moderasi atau pengingat event, Integrasi: Sinkronisasi dengan Spotify, YouTube, atau platform game untuk berbagi aktivitas, Role dan Permission, memungkinkan pengelolaan anggota dengan peran khusus untuk menjaga privasi dan ketertiban, Voice Activity dan Push-to-Talk, Fleksibilitas dalam komunikasi suara, cocok untuk situasi santai atau intens, Nitro Boost, Menyediakan fitur premium seperti emoji khusus atau kualitas streaming lebih baik*". (Wawancara, 14 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Voice call dan sistem server. Karena keduanya bisa menampung lumayan banyak orang. voice callnya bisa ngatur volume per individu, itu lumayan bermanfaat. Bisa video call juga, jadinya termasuk lengkap buat berkomunikasi*". (Wawancara, 4 Juni 2025). kemudian Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, dia mengatakan "*Voice callnya sih itu yang paling Discord banget ya gimana ya, fitur voice callnya banyak kegunaannya juga selain buat ngobrol doang fitur voice callnya punya fitur-fitur berguna kek activity-nya tuh. Selain itu juga ada status Discordnya, biasanya connect ke Steam (Video Game) kan, jadi kalo ada orang atau temen lagi main suatu game gitu, keliatan di status Discordnya*". (Wawancara, 3 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Channelnya sih, satu server bisa banyak channel, bahkan bisa digabungkan dalam kategori, lalu ada show-hide, Untuk server listnya juga sama, bisa grouping server dan diexpand atau collapse, Voice chat pun ada noise cancelnya, contoh krisp, membantu banget kalau ga punya software atau hardware yang gimana-gimana*". (Wawancara, 15 Juni 2025).

Kemudian, pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Fitur di Discord yang menurut saya paling membantu itu fitur search atau*

pencarian berdasarkan kata untuk mencari riwayat chat lama dan jg voice call & chat yg bisa dibagi menjadi beberapa channel dan masih dalam satu grup". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Discord sebagai Media Komunikasi

Discord sebagai media sosial, memiliki banyak pengguna. Terutama untuk generasi yang lebih muda seperti Generasi Z menggunakannya sebagai media komunikasi. Di dalam Discord tersedia server yang bisa diikuti bergabung atau membuatnya sendiri. Di dalam server tersebut kita dapat berkomunikasi dengan orang lain. Dari orang asing hingga teman sendiri. Respon mereka saat menggunakan Discord sebagai media komunikasi dapat dipastikan beragam. Tetapi melihat keunggulan dan tersedianya banyak fitur di Discord dapat dipastikan juga akan lebih banyak respon positif terhadap Discord. Penulis menanyakan bagaimana respon teman-teman Anda di *Discord* ketika digunakan sebagai media komunikasi kepada Irvan Christian Hartanto, Bdia mengatakan: *"Fun-fun aja, pertama ya karena mereka memang pakai dari dulu, dan ya entah kenapa bawaannya santai di Discord ga setegang grup WA yang kesannya serius". (Wawancara, 30 Mei 2025)*

Kemudian pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, Berikut adalah kutipan wawancaranya: *"Mereka sangat senang dan mampu menerima Discord dengan baik, mereka juga memuji Discord karena sangat mudah untuk digunakan dan memiliki banyak sekali fitur-fitur yang mungkin tidak ada di media komunikasi lainnya". (Wawancara, 13 Juni 2025)*

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan , Berikut adalah kutipan wawancaranya: *"Teman-teman biasanya merespons positif karena Discord memungkinkan interaksi yang lebih santai dan terfokus dibandingkan platform lain. Mereka menghargai kemampuan untuk bergabung dalam kanal suara kapan saja, berbagi konten dengan cepat, dan tetap terhubung dalam komunitas yang relevan dengan minat mereka. Namun, beberapa mungkin merasa Discord sedikit rumit awalnya jika mereka baru mengenal platform ini". (Wawancara, 14 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson, dia mengatakan *"Positif, karena selain komunikasi bisa melakukan aktivitas lain juga". (Wawancara, 4 Juni 2025)**

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, Berikut adalah kutipan wawancaranya: *"Ya gas-gas aja lah buat mabar, atau nobar, dan lain-lain gitu (respon positif)". (Wawancara, 3 Juni 2025). Kemudian pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, dia mengatakan: *"Oke aja, kayaknya". (Wawancara, 15 Juni 2025)**

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, dia mengatakan: *"Respon teman-teman saya yang awam memakai Discord itu keren karena Discord itu terkenal sebagai media komunikasi yg lebih ditujukan untuk gamers & yang punya hobi tertentu". (Wawancara, 15 Juni 2025)*

Kendala Discord

Discord sebagai media sosial yang memiliki keunggulan dan banyak fitur pun juga tidak luput dari kekurangan. Seperti media sosial lainnya, *Discord* pun memiliki kendala dan masalah. Beberapa kendala seperti koneksi internet, error, dan sebagainya. Masalah ini juga terdapat di *Discord*. Kalangan muda seperti Generasi Z yang merupakan pengguna *Discord* adapun yang merasakan kendala saat menggunakan *Discord*. Penulis menanyakan kendala saat menggunakan *Discord* kepada Irvan Christian Hartanto, mengatakan *"Kadang suka error pas kirim gambar atau GIF, atau ngelag pas VC (Voice call)". (Wawancara, 30 Mei 2025)*

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, mengatakan: "*Terdapat beberapa kendala, seperti ketika salah satu member dari server kena hack dan mengirimkan link-link yang berbahaya jika di klik dan yang jadi masalah ialah mereka ngespam link tersebut di setiap channel server, sehingga memakan sedikit waktu untuk menghapus link-link tersebut, untungnya Discord juga memiliki fitur timeout dan ban, sehingga itu bisa membantu dalam kasus ini*". (Wawancara, 13 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan, mengatakan : "*Beberapa Kendala, Kurva Belajar, mungkin bingung dengan banyaknya fitur atau pengaturan server, Koneksi Internet, Obrolan suara atau streaming membutuhkan koneksi stabil, yang bisa menjadi masalah di daerah dengan internet lambat, Moderator, Di server besar, sulit menjaga percakapan tetap relevan atau bebas dari spam tanpa moderasi ketat, Privasi, Pengaturan privasi yang salah bisa membuat informasi pribadi terekspos, Kecanduan, Interaksi yang intens di server aktif bisa membuat pengguna menghabiskan terlalu banyak waktu online*". (Wawancara, 14 Juni 2025).

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Alexander Shane Sapmayada, Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Ya kendala-kendala biasa kayak aplikasi lainnya lah, kadang suka ngecrash secara random. Bukan masalah device, tapi emang kayaknya lagi butuh maintenance atau apa lah. Kalo Discord di laptop sih gw jarang masalah, tapi kalo Discord gw di hp itu sering bermasalah aneh, kayak notifikasi gak muncul lah, sama lemot, tapi kalo ini sih kayaknya emang kendala device hp gw aja sih*". (Wawancara, 3 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, mengatakan: "*Paling masalah karena Discord yang kalau di desktop harus run as admin agar push to talknya bekerja di background, Selain itu, appearance di Discord mobile itu tidak bisa dibuat minimalis, hanya bisa di desktop*". (Wawancara, 15 Juni 2025). Kemudian pertanyaan senada penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, dia mengatakan: "*Sejauh ini gak ada kendala yg terlalu parah, mungkin Discord bisa down servernya tapi itu sangat jarang*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan Jeff Minson, Menurutnya dia merasa selama ini belum pernah mendapat kendala saat menggunakan *Discord*, mengatakan: "*Untuk saat ini tidak ada*". (Wawancara, 4 Juni 2025)

Discord Efektif untuk Media Komunikasi

Discord sebagai media sosial yang digunakan kalangan yang lebih muda salah satunya Generasi Z memiliki keunggulan dan banyak fitur. Beberapa fitur yang tersedia seperti chat, *voice call*, *video call*, *server* dan lainnya. Salah satunya fitur yang paling unggul adalah *server*. *Server* dapat dikuti bergabung atau membuatnya sendiri. Dalam satu *server*, kita dapat diisi oleh banyak orang. Selain itu, kita dapat mengatur sebebas mungkin *server* jika kita membuatnya sendiri. Dengan fitur *server* memungkinkan *Discord* lebih efektif dibandingkan media sosial lainnya seperti WhatsApp atau Instagram untuk komunikasi kelompok.

Penulis menanyakan menurut Anda, apakah *Discord* lebih efektif dibandingkan WhatsApp atau Instagram untuk komunikasi kelompok kepada Irvan Christian Hartanto, mengatakan: "*Iya sih, biasanya kan kalau kerel butuh VC (Voice call) kalau ada mau diskusi apa gitu kan, ya di Discord tinggal masuk VC di grupnya atau servernya itu, gausah bikin Google Meet atau Zoom lagi, atau kalau di WhatsApp kan mau VC kesannya agak ribet, UI nya agak mengganggu gitu, apalagi Instagram sama aja*". (Wawancara, 30 Mei 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Dharma Marchelliano Hertaputra, mengatakan: "*Untuk komunikasi kelompok secara online saya merasa lebih efektif jika menggunakan Discord, WhatsApp lebih cocok untuk digunakan ketika berkomunikasi dengan satu sampai tiga orang saja dan Instagram menurut saya juga sama. Jika kita bicarakan kelompok yang memiliki jumlah lima sampai sepuluh orang atau lebih maka Discord lebih efektif menurut saya*". (Wawancara, 13 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Bernadino Christiawan, mengatakan: "*Discord lebih efektif untuk komunikasi kelompok dengan minat spesifik karena struktur server dan kanal yang terorganisir, mendukung komunikasi teks, suara, dan video secara bersamaan. WhatsApp lebih cocok untuk grup kecil atau keluarga karena sifatnya yang sederhana, tetapi kurang fleksibel untuk komunitas besar. Instagram lebih berfokus pada konten visual dan kurang ideal untuk diskusi mendalam atau real-time. Namun, Discord membutuhkan lebih banyak usaha untuk pengelolaan dibandingkan WhatsApp yang lebih intuitif*". (Wawancara, 14 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Jeff Minson, Berikut mengatakan: "*Ya tapi bagi yang sudah memakai Discord, karena cukup mudah untuk membuat servernya. Lalu adanya fitur channel untuk video call atau sekedar voice call juga mempermudah komunikasi. Jadinya mereka gak perlu nyiapin online meeting lagi*". (Wawancara, 4 Juni 2025). Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Richard Faustine Wong, mengatakan: "*Betul, terutama karena anak-anak seangkatan kita dua ribuan banyak yang punya Discord juga, berbicara terkait Whatsapp, storage Discord yang menggunakan Cloud juga sangat membantu, jadi data tidak hilang karena hp terformat, data korup, dan sebagainya*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan kepada Michael Rudy Chang, mengatakan: "*Sebagai alat komunikasi kelompok kalau kita hanya untuk chat, voice atau video call, menurut saya lebih efektif yah. Karena fitur yang seperti saya sebut tadi satu grup bisa dibagi menjadi channel kecil untuk kebutuhan yang lebih spesifik. Tapi kalau untuk sosial media komunikasi itu mungkin kekurangannya di fitur gak ada yang seperti yang ada di Instagram yang dimana banyak post yang muncul atau muncul sesuai algoritma*". (Wawancara, 15 Juni 2025)

Pertanyaan senada juga penulis tanyakan Alexander Shane Sapmayada, menurutnya *Discord* bukan lebih efektif untuk komunikasi kelompok tetapi tergantung kebutuhannya kelompoknya menggunakan apa. Berikut adalah kutipan wawancaranya: "*Ini tergantung kebutuhan kelompoknya sih ya, soalnya biasanya kelompok gw tuh kalo ngobrol yang enteng-enteng kayak kebutuhan sehari-hari cuma pake WhatsApp aja, soalnya WhatsApp cuma texting doang, gak butuh ribet. Paling di WhatsApp dipake buat janji-janji atau planningsnya aja mau ngapain-ngapain entah mabar atau kerkel. Abis itu kegiatan aslinya kalo butuh secara digital, baru pake Discord. Buat Instagram, gw gak pernah make fitur grupnya sumpah, gw ada dimasukin ke grup temen-temen, tapi gw males buka, yang aktif juga orang-orang itu doang ngirimin meme random gak jelas*". (Wawancara, 3 Juni 2025)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, pemanfaatan media sosial *Discord* oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang menunjukkan beberapa pola penting. Pertama, *Discord* digunakan sebagai sarana komunikasi utama dalam aktivitas sehari-hari, baik untuk keperluan pribadi maupun komunitas. Fitur-fitur yang dimiliki, seperti *voice call*, *text channel*, serta kemampuan membuat *server* khusus, memudahkan Generasi Z untuk membangun

ruang komunikasi yang fleksibel, efisien, dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori komunikasi digital yang menekankan peran media baru dalam memperluas ruang interaksi sosial, melampaui keterbatasan waktu dan tempat.

Kedua, *Discord* tidak hanya dipakai sebagai media hiburan, melainkan juga sebagai media koordinasi dalam kegiatan sekolah, organisasi, maupun pekerjaan. Generasi Z di kawasan ini menganggap *Discord* lebih praktis dibandingkan aplikasi lain karena dapat menggabungkan komunikasi berbasis teks, suara, dan video dalam satu *platform*. Temuan ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media sosial berperan sebagai sarana multitasking komunikasi lintas konteks, terutama bagi generasi *digital natives*.

Ketiga, terdapat kecenderungan bahwa *Discord* menjadi wadah identitas kelompok. Informan mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih nyaman mengekspresikan diri di *Discord* dibandingkan media sosial lain. *Discord* memberi ruang untuk membangun komunitas eksklusif dengan anggota terbatas, yang memperkuat rasa kebersamaan dan solidaritas sosial. Fenomena ini dapat dijelaskan dengan konsep *Uses and Gratifications*, di mana Generasi Z memilih *platform* yang mampu memenuhi kebutuhan ekspresi diri, interaksi sosial, dan aktualisasi identitas.

Keempat, walaupun penggunaannya cenderung positif, ditemukan pula adanya keterbatasan. Beberapa informan menyebutkan bahwa *Discord* belum sepenuhnya populer di luar lingkaran komunitas tertentu. Artinya, meski efektif untuk komunikasi internal, *platform* ini belum seuniversal WhatsApp atau Instagram dalam menjangkau kelompok yang lebih luas. Hal ini menjadi catatan penting bahwa pemanfaatan *Discord* masih bersifat komunitas-sentris, belum massal.

Secara keseluruhan, pemanfaatan *Discord* oleh Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur menunjukkan bahwa media sosial berbasis komunitas memiliki peran strategis dalam membangun komunikasi generasi muda. Temuan ini memperkuat pemahaman bahwa generasi Z lebih memilih media dengan fleksibilitas tinggi, fitur lengkap, serta ruang komunitas yang kuat untuk memenuhi kebutuhan komunikasi sehari-hari.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media sosial *Discord* sebagai media komunikasi oleh 7 Orang Generasi Z di Perumahan CitraRaya Timur Kabupaten Tangerang, dapat ditarik beberapa kesimpulan:

1. *Discord* sebagai media komunikasi baru (*New media*)

Discord telah berfungsi sebagai wujud nyata media baru yang ditandai dengan keterhubungan, interaktivitas, dan fleksibilitas. Generasi Z menggunakan *Discord* untuk mengatasi keterbatasan komunikasi tatap muka dengan memanfaatkan fitur teks, suara, dan video secara terpadu. Hal ini sesuai dengan karakteristik media baru menurut McQuail, di mana media digital tidak hanya menjadi alat penyampai pesan, tetapi juga ruang interaksi sosial yang dinamis.

2. *Discord* sebagai bagian dari media sosial

Sesuai dengan definisi Kaplan & Haenlein, *Discord* mampu menjadi ruang representasi diri, kolaborasi, dan pembentukan jaringan sosial. Generasi Z di Citra Raya Timur memanfaatkan *Discord* tidak hanya untuk mengobrol santai, tetapi juga untuk nobar, mabar, hingga diskusi kelompok. Pola ini menegaskan fungsi media sosial sebagai sarana komunikasi, hiburan, sekaligus pembentukan identitas digital.

3. Motif penggunaan *Discord* berdasarkan teori *Uses and Gratifications*

Generasi Z memilih menggunakan *Discord* karena mampu memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara lebih efektif dibandingkan *platform* lain. *Discord* digunakan untuk, pemenuhan kebutuhan informasi (diskusi pelajaran, berita, dan hobi), pemenuhan kebutuhan integrasi sosial (membangun komunitas, bermain bersama, dan mempererat hubungan), pemenuhan kebutuhan hiburan (nobar, bermain game, berbagi meme), dan pemenuhan kebutuhan identitas pribadi (ekspresi diri melalui status, *server* pribadi, atau profil digital). Hal ini menunjukkan bahwa informan secara aktif memilih media sesuai kepuasan yang ingin dicapai.

4. Kendala dan keterbatasan

Meskipun sangat bermanfaat, *Discord* tidak lepas dari kendala seperti gangguan teknis, keamanan digital, hingga kurangnya popularitas di kalangan masyarakat luas dibandingkan *WhatsApp* atau *Instagram*. Kendala ini menunjukkan bahwa *Discord* lebih efektif pada komunitas tertentu yang memiliki minat khusus, bukan untuk komunikasi massal.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa *Discord* berperan penting sebagai media komunikasi Generasi Z. *Platform* ini memungkinkan lahirnya bentuk komunikasi yang lebih fleksibel, partisipatif, dan berbasis komunitas sesuai dengan karakteristik generasi *digital natives*.

Saran bagi Generasi Z di Perumahan Citra Raya Timur, Diharapkan dapat memanfaatkan *Discord* secara bijak, tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana produktif, misalnya untuk pembelajaran, diskusi, maupun pengembangan komunitas positif. Bagi masyarakat umum, *Discord* dapat dijadikan alternatif media komunikasi kelompok yang lebih efektif dibandingkan aplikasi lain. Namun, diperlukan peningkatan literasi digital agar pengguna memahami pengaturan privasi, keamanan, serta etika berkomunikasi di ruang digital.

Bagi *Discord*, disarankan terus meningkatkan fitur keamanan dan kenyamanan pengguna, mengingat sebagian informan masih menghadapi kendala teknis maupun risiko keamanan dan bagi penelitian selanjutnya, perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai jumlah informan yang lebih banyak, atau perbandingan antar *platform* komunikasi digital. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai pemanfaatan media sosial dalam konteks generasi muda di Indonesia.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Aista, Gilang Wahyu Utomo. (2022). *Discord sebagai Media Komunikasi Gen Z di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. . (2007). *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship*. *Journal of Computer Mediated Communication*, 13(1), 210–230.
- Isna Faila Sufah, Nizaria Kusumastuti, & Nanda Attaya. (2023). *Discord Sebagai Sarana Bagi Para Gamers Untuk Berinteraksi di Dunia Maya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Kaplan, A.M. and Haenlein, M. (2010). *Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. *Business Horizons*, 53, 59-68.

- Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. . (1974). *Utilization of Mass Communication by the Individual. The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research*. Sage Publications.
- Khansa Athaya dkk. (2024). *Pola Komunikasi Masyarakat dalam Sosial Media Discord*. Universitas Negeri Surabaya.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. (E. Mulyana & A. Solatun, Penerj., ed. ke-6). Jakarta: Salemba Humanika.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Saepul, Arizal dkk (2024). *Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi Kelompok dalam Tim Pengembang KEEPCALM*. Universitas Djuanda.
- Tapscott, D. (2009). *Grown up Digital: How the Net Generation Is Changing the World*. New York: McGraw Hill. New York: McGraw Hill.
- Waleleng, G. J., Hutagaol, A., & Harilama (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Discord sebagai Media Komunikasi oleh Mahasiswa Magang di Masa Pandemi COVID-19 di SKILVUL*. Universitas Sam Ratulangi Manado.