

**PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG
APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA
KOMUNIKASI**

SKRIPSI

Oleh :

SABRINA IQFANI ASRI
2003110075

**Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Hubungan Masyarakat**



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

PENGESAHAN

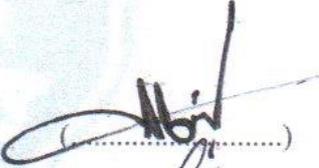
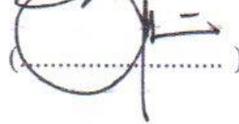
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : SABRINA IQFANI ASRI
N P M : 2003110075
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Pada hari, tanggal : Rabu, 22 Mei 2024
W a k t u : Pukul 08.15 WIB s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : Assoc. Prof. Dr. Abrar Adhani, M.I.Kom
PENGUJI II : Dr. Muhammad Said Harahap, S.Sos., M.I.Kom
PENGUJI III : Faizal Hamzah Lubis, S.Sos., M.I.Kom

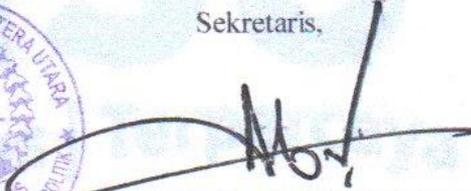
()
()
()

PANITIA PENGUJI

Ketua,

Sekretaris,


Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP


Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, S.Sos., M.I.Kom



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : SABRINA IQFANI ASRI
NPM : 2003110075
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

Medan, 15 Mei 2024

Dosen Pembimbing

FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0121058202

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi

AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom
NIDN : 0127048401

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN 0030017402

PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya, SABRINA IQFANI ASRI, dengan NPM 2003110075, menyatakan dengan sungguh-sungguh :

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, Mei 2024
Yang menyatakan,



Sabrina IQfani Asri

SABRINA IQFANI ASRI

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wa Rahmatullaahi Wa Baraakaatuh

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT yang telah memberikan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi **”Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi”** yang diajukan untuk melengkapi tugas dan syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Jurusan Ilmu Komunikasi konsentrasi Humas Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam kesempatan ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari segala pihak. Untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya terkhusus kepada yang tercinta **Alm. Ayahanda Irpandi Asri**, meski engkau telah meninggalkan dunia ini, namun cintamu tetap membimbing langkahku dalam menyelesaikan skripsi ini. Banyak hal yang menyakitkan peneliti lalui, rasa iri dan rindu yang sering kali membuat peneliti hancur. Tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terima kasih atas kehidupan penuh cinta yang bapak berikan. Maka tulisan ini, peneliti persembahkan untuk malaikat pelindung di surga. Kepada **Ibu** peneliti, **Neni Sujana** yang cantik dan baik hati, Ibu yang selama ini selalu mendoakan dan menyayangi dan memberikan dukungan kepada saya tanpa henti hingga bisa kuliah sampai jenjang S-1, serta yang terkasih Abangda **Hary Setiawan Asri, S.TI** selaku abang peneliti.

Selama masa perkuliahan sampai sekarang masa penyelesaian tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh doa, dukungan dan bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu dengan setulus hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Dr. Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dra. Hj. Yurisna Tanjung, M.AP selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Penasehat Akademik.
5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak Faizal Hamzah Lubis S.Sos., M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing peneliti dalam penyelesaian skripsi.
7. Seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Pegawai Biro Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

8. Bapak Wakil Kepala Sekolah dan Siswa SMA Kelas XI Panca Budi Medan yang telah bersedia meluangkan waktunya kepada penulis untuk melakukan penelitian dan memberika informasi terkait skripsi.
9. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Muhammad Fathurrachman. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya dan memberikan cinta, dorongan, dan dukungan. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah memberi semangat untuk pantang menyerah. Semoga kebersamaan kita terus menguat dan membawa berkah.
10. Kepada sahabat peneliti, Iga Darisma, Annisha Yolanda, Uwa, Uwi yang selalu bersedia menjadi tempat keluh kesah dan selalu memberikan dukungan yang tiada habisnya.
11. Kepada sahabat peneliti sejak semester awal Aisha Zalfa Inaya Hsb dan Jalwa Razanah Ivanza P yang selalu setia menjadi sahabat.
12. Kepada teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi yang tidak bisa disebutkan satu persatu
13. Dan yang terakhir, kepada diri peneliti sendiri. Sabrina Iqfani Asri. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang di usahakan dan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusah, semangatmu telah

membawamu menuju pencapaian ini. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Sabrina. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Peneliti menyadari berbagai kelemahan dan kekurangan dalam penelitian ini. Untuk itu diharapkan saran dan kritik untuk perbaikan atas kekurangan dalam penelitian ini. Demikian sebagai kata pengantar, mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat menambah wawasan Ilmu Komunikasi bagi semua pihak. Mohon maaf atas segala kekurangan, peneliti mengucapkan Terima Kasih.

Wassalamu'alaikumwarahmatullahiwabarakatuh.

Medan, Mei 2024

Sabrina Iqfani Asri
NPM. 2003110075

PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

SABRINA IQFANI ASRI
2003110075

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi siswa SMA Panca Budi Medan terhadap aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap lima orang siswa SMA Panca Budi Medan, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi dalam konteks pendidikan dan bersosial. Discord dianggap mudah digunakan, efisien, dan memiliki fitur-fitur yang menarik. Discord digunakan untuk berbagai keperluan, seperti komunikasi sosial, belajar daring, dan bermain game. Mereka menganggap Discord memfasilitasi interaksi antara sesama siswa, dan orang lain secara efektif, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, dan mempermudah koordinasi dalam kelompok. Mereka juga tidak mengkhawatirkan terkait privasi dan gangguan yang mungkin timbul dalam penggunaan Discord. Penelitian ini juga menemukan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap Discord, seperti latar belakang siswa, kebutuhan siswa dan pengalaman siswa. Hasil penelitian ini menggarisbawahi pentingnya penyediaan teknologi komunikasi seperti Discord dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dan dalam bersosialisasi ataupun dalam hiburan.

Kata Kunci : Persepsi Siswa, Discord, Media Komunikasi, SMA Panca Budi Medan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1. Komunikasi	8
2.2. Pengertian Discord.....	9
2.1.1. Kelebihan Aplikasi Discord	11
2.1.2. Manfaat Aplikasi Discord	12
2.2. Media Komunikasi.....	13
2.2.1. Fungsi Media Komunikasi	15
2.2.2. Bentuk-bentuk Media Komunikasi	15
2.3. Persepsi	17
2.3.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi.....	19
2.3.2. Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi	20
2.4. Komunikasi Digital	21
2.5. Anggapan Dasar	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Jenis Penelitian.....	23

3.2. Kerangka Konsep	23
3.3. Definisi Konsep.....	24
3.4. Kategorisasi Penelitian.....	26
3.5. Narasumber Penelitian	26
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7. Teknik Analisis Data.....	28
3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Hasil Penelitian	29
4.1.1. Sejarah Berdirinya SMA Panca Budi Medan.....	29
4.1.2. Profil Sekolah.....	30
4.1.3. Visi dan Misi.....	30
4.1.4. Struktur Organisasi SMA Panca Budi Medan	31
4.2. Hasil Wawancara	32
4.3. Pembahasan.....	37
BAB V PENUTUP	41
5.1. Simpulan	41
5.2. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategorisasi Penelitian.....	26
Tabel 4. 1 Jabatan Narasumber	32
Tabel 4. 2 Data Narasumber.....	32

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Struktur Organisasi.....	31
-------------------------------------	----

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan sesuatu hal sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi membuktikan manusia sebagai makhluk yang tidak bisa hidup tanpa orang lain. Di dalam sebuah masyarakat, komunikasi mempererat hubungan satu sama lain untuk saling bertukar informasi, pemikiran dan lainnya. Segala sesuatu yang dilakukan dapat diartikan sebagai komunikasi. Manusia tidak dapat terhindar dari komunikasi, karena manusia sebagai individu dan anggota masyarakat sangat membutuhkan komunikasi. (Sari & Basit, 2018)

Komunikasi merupakan aktivitas manusia yang sangat mendasar untuk saling berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui komunikasi, manusia menunjukkan kodratnya sebagai makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari manusia lainnya. Hubungan yang terjalin antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok merupakan usaha untuk membina komunikasi. Komunikasi juga merupakan dasar terjadinya sebuah interaksi. Melalui kegiatan komunikasi, kita dapat saling memahami diri kita sendiri maupun karakter orang lain yang menjadi lawan komunikasi kita. Dengan demikian, melalui komunikasi kita dapat mengenal orang lain, mengungkapkan perasaan, membuat dan mengembangkan perasaan, serta berbagi pengetahuan bersama oranglain. Saat ini, komunikasi tidak hanya dilakukan dengan cara face to face (FTF). Seiring berkembangnya zaman, teknologi kian hari kian pesat dan

meningkat, disadari atau tidak teknologi selalu mengekor pada kehidupan manusia sehari-hari. Manusia yang selalu memiliki kebutuhan akan segala sesuatu dengan cara yang mudah atau instan, dan teknologi pun berhasil menunjang semua kebutuhan itu. (Komunikasi et al., 2016)

Perkembangan teknologi di era modern merupakan hal yang akan terus berlanjut dan akan bersinggungan dengan kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi selain dapat mempermudah pekerjaan manusia juga dapat memberikan kemudahan dalam hal berkomunikasi. Seiring berkembangnya zaman pola berkomunikasi juga mengalami perubahan akibat adanya perkembangan teknologi yang bernama internet. Kehadiran internet sebagai penyokong terjadinya komunikasi antar manusia pada era modern memberikan kemudahan dalam hal fleksibilitas jarak dan waktu. Internet selain dapat menjadi jalur berkomunikasi juga dapat memberikan berbagai macam informasi serta hiburan dari berbagai penjuru dunia. (Lara, 2022)

Perkembangan teknologi komunikasi & informasi di saat ini telah membuat manusia berada pada kehidupan yang serba praktis dan efisien, terutama hadirnya media sosial. Media sosial menjadi penghubung antar individu yang bersifat interaktif, serta memiliki kegunaan masing-masing sesuai dengan karakter dan jenis media sosialnya tersebut. Media sosial merupakan sebuah media yang diakses secara Online atau terhubung dengan jaringan internet. Dimana para penggunanya dapat terhubung, terkoneksi, berbagi, menyebarkan dan menciptakan pesan atau informasi hingga dapat membuat satu dengan lainnya berkomunikasi secara interaktif tanpa harus berada di tempat yang sama atau

bertemu secara langsung. Sosial media merupakan satu set baru komunikasi dan alat kolaborasi yang memungkinkan banyak jenis interaksi yang sebelumnya tidak tersedia untuk orang biasa. (Hidayat et al., 2023)

Di era digital ini perkembangan teknologi terjadi sebuah evolusi pada teknologi media, sebut saja new media atau orang juga sering menyebutnya media online atau orang lebih akrab lagi menyebutnya dengan istilah internet, media ini tentunya sudah tidak asing lagi di telinga. Media ini juga disebut-sebut sebagai media yang sampai saat ini belum ada yang menandingi pertumbuhan jumlah penggunaannya. Di negara maju, new media mengalahkan berbagai media yang sebelumnya telah dijadikan sumber referensi dalam mendapatkan sebuah informasi. Istilah new media muncul pada akhir abad 20, istilah ini digunakan untuk menyebut media jenis baru yang menggabungkan antara media konvensional dengan media internet. Dalam kurun waktu beberapa tahun belakangan ini new media diramaikan oleh fenomena munculnya situs jejaring sosial, situs ini menyediakan tempat didunia maya untuk membangun suatu komunitas jejaring pertemanan yang dapat diakses oleh semua orang di seluruh dunia. (Suri, 2019)

Penggunaan media sosial paling banyak disenangi oleh para remaja. Selain, berbagai media sosial yang memberikan fitur-fitur menarik, hal ini juga dikarenakan jumlah penduduk yang dikategorikan remaja terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun tidak hanya di dunia tapi juga di Indonesia sehingga membuat remaja menjadi salah satu pengguna media sosial terbanyak. (Hidayat et al., 2023)

Peningkatan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Siswa-siswa di sekolah menengah saat ini tumbuh dalam era digital yang didukung oleh berbagai perangkat dan aplikasi yang memfasilitasi interaksi sosial dan belajar. Salah satu aplikasi yang populer di kalangan anak sekolah adalah Discord.

Siswa-siswa di Panca Budi Medan, sebagai bagian dari generasi yang tumbuh dengan teknologi, memiliki akses yang luas terhadap berbagai platform komunikasi, termasuk Discord. Meskipun Discord umumnya dikenal sebagai media untuk komunitas gamer, banyak pengguna dari berbagai lapisan masyarakat telah memanfaatkannya sebagai sarana berkomunikasi sehari-hari.

Panca Budi Medan, sebagai salah satu sekolah menengah yang terkemuka, memiliki siswa-siswa yang tumbuh dalam konteks ini. Discord, sebagai aplikasi pesan suara dan teks, telah menjadi media komunikasi yang sangat digemari di kalangan anak muda. Meskipun awalnya dirancang untuk komunitas gaming, Discord kini digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan informal dan pertukaran informasi di luar lingkungan akademis.

Dalam menghadapi perkembangan teknologi ini, penting untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan Discord sebagai media komunikasi di lingkungan sekolah. Pemahaman ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana aplikasi ini memengaruhi interaksi sosial, pembelajaran informal, dan pola komunikasi di kalangan siswa Panca Budi Medan.

Di Indonesia, aplikasi Discord mulai populer di kalangan siswa pada tahun 2020, seiring dengan pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah. Aplikasi ini digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi dengan teman sekolah, mengerjakan tugas bersama, atau sekadar bersosialisasi.

Pada tahun 2019 para pengguna aplikasi Discord telah mencapai 250 juta per bulan, dengan berkembangnya aplikasi Discord sudah dikenal oleh kalangan anak muda hingga 100 juta per bulan pengguna aktif di tahun 2020 . Pada awalnya aplikasi Discord merupakan platform sosial media yang khusus digunakan oleh para pecinta game untuk berinteraksi antar individu. Aplikasi Discord merupakan aplikasi seperti sejenis teleconference seperti skype, zoom, google meet, tetapi Aplikasi Discord memiliki fitur yang sejenis dengan desain yang simple, praktis, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui gadget. Fitur yang ditawarkan pada Aplikasi Discord seperti Text Channels dan Voice Channels, Text Channels ini digunakan sebagai tempat text chat, dan voice channel ini digunakan sebagai tempat Voice Note, Voice Call, Video Call. (Nur Maghfirah Aesthetika & Rizal, 2022)

Pada tahun 2024, aplikasi Discord masih menjadi salah satu aplikasi media komunikasi yang populer di kalangan siswa, termasuk siswa SMA Panca Budi Medan. Namun, belum ada penelitian yang mengkaji persepsi siswa SMA Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji persepsi siswa SMA Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana siswa

SMA Panca Budi Medan memandang aplikasi Discord sebagai media komunikasi, serta manfaat dan tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan aplikasi tersebut.

1.2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam Penelitian ini, dilakukan terhadap Siswa SMA Kelas XI Panca Budi Medan yang menggunakan media aplikasi discord.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana persepsi siswa SMA Kelas XI Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi?”

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa SMA Kelas XI Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi.

1.5. Manfaat dari penelitian ini adalah

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang persepsi siswa terhadap aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengkaji persepsi siswa terhadap aplikasi Discord atau media komunikasi lainnya.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang persepsi siswa terhadap aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan efektivitas penggunaan aplikasi Discord sebagai media komunikasi di sekolah.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : URAIAN TEORITIS

Dalam bab ini berisi tentang teori relevan dengan masalah yang ingin diteliti seperti adanya Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini mengungkapkan Jenis penelitian, Kerangka Konsep, Kategorisasi Penelitian, Narasumber Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Waktu dan Lokasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan dan saran.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Komunikasi

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi akan timbul jika seorang manusia mengadakan interaksi dengan manusia lain, jadi dapat dikatakan bahwa komunikasi timbul sebagai akibat dari adanya hubungan social. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok. Kata komunikasi atau communication dalam bahasa inggris berasal dari bahasa latin communis yang artinya “sama”, communico, communication, atau communicare yang berarti “membuat sama” (to make common). Istilah pertama (communis) adalah istilah yang paling sering sebagai asal usul kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip.

Komunikasi menyaranakan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. (Mulyana, 2005:4) 13 Untuk dapat berkomunikasi dengan baik dan efektif, kita dituntut untuk tidak hanya memahami prosesnya, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan kita secara kreatif. Komunikasi dikatakan efektif apabila komunikasi yang terjadi bersifat dua arah yaitu dimana makna yang distimulasikan sama atau serupa dengan yang dimaksudkan oleh komunikator atau pengirim pesan. Pengertian komunikasi menurut Berelson dan Starainer yang dikutip oleh Fisher dalam bukunya Teori-Teori Komunikasi adalah penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan, dan seterusnya melalui

penggunaan simbol, kata, angka, grafik dan lain-lain (Fisher, 1990:10). Sedangkan menurut Effendy, (1984:6). Komunikasi adalah peristiwa penyampaian ide manusia. Dari pengertian ini dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan yang dapat berupa pesan informasi, ide, emosi, keterampilan dan sebagainya melalui simbol atau lambang yang dapat menimbulkan efek berupa tingkah laku yang dilakukan dengan media-media tertentu. Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Function of Communication in Society* (Effendy, 2005: 10), mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah menjawab pertanyaan sebagai berikut: “Who Says What in Which Channel To Whom With What Effect” atau “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya”. 14 Paradigma Lasswell di atas menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur sebagai jawaban dari pertanyaan yang diajukan itu, yakni: a. Pengirim Pesan atau Komunikator (Communicator, Source, sender) b. Pesan (message) c. Media (channel) d. Penerima Pesan atau Komunikan (Communicant, Communicate, Receiver, Recipient) e. Efek atau Umpan Balik (Effect, Impact, Influence, Feedback) Jadi berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. Untuk lebih jelasnya, selanjutnya akan dibahas dalam proses komunikasi. (Rifqi, 2016)

2.2. Pengertian Discord

Discord adalah aplikasi baru yang menawarkan fitur sejenis dengan desain yang simpel, praktis, mudah digunakan, menarik, dan dapat diakses dari berbagai

gadget. Di Discord tidak harus memiliki account untuk dapat bergabung ke main channel, tergantung dari apakah main channel tersebut apakah mengizinkan orang yang tidak memiliki account untuk bergabung atau tidak. Untuk dapat masuk ke dalam channel cukup membuka link Instant Invite yang dapat digenerate oleh pemilik channel atau orang yang berada di channel tersebut. Kita juga bisa mengatur untuk berapa lama link tersebut berlaku, berapa kali link tersebut dapat dibuka, apakah link tersebut hanya untuk member sementara atau tidak, atau apakah link tersebut ingin dibuat lebih simpel atau tidak. (Masturoh & Anggita, 2018)

Discord adalah aplikasi sosial media yang dibuat oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy dan rilis perdana pada tahun 13 Mei 2015. Discord dibuat untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi, berkirim pesan text, pesan suara dan video call sebuah teknologi komplek dengan tujuan yang simpel yakni membuat nyaman komunitas maupun sahabat dalam menggunakan aplikasi ini dalam berkomunikasi.

Discord adalah sebuah aplikasi yang sering digunakan dan dimanfaatkan oleh para Gamers untuk berkomunikasi. Kelebihan dari aplikasi Discord, pengguna dapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang jernih, bahkan bisa membuat server sendiri untuk menjalin komunikasi. Penggunaan discord juga dapat memfasilitasi para penggunanya untuk membuat channel sendiri sehingga bisa membuat sebuah komunikasi grup dalam lingkup yang tidak terbatas. (Muhammad Abdiyan Pradana Putra et al., 2021)

Discord memungkinkan user bertukar pesan dan berkomunikasi secara pribadi, grup dan server tanpa membebankan biaya pulsa, karena aplikasi tersebut menggunakan paket data internet. Discord memungkinkan penggunaanya dalam melakukan percakapan secara daring, bertukar foto, file dokumen, video streaming dan lain-lain. Discord memiliki 150 juta pengguna bulanan aktif, 19 juta server aktif tiap minggu dan 4 milyar server berkomunikasi setiap harinya. (Lara, 2022)

2.1.1. Kelebihan Aplikasi Discord

i. Lintas Platform

Aplikasi ini terintegrasi dengan platform streamer seperti Twitch dan Youtube.

ii. Keamanan informasi terjamin

Dengan menggunakan server yang telah terenkripsi maka setiap pesan yang masuk dari alamat IP pengguna ke server akan terjamin keamanannya.

iii. Voice Chat tidak mengganggu performa permainan.

Fitur tersebut membuat pengguna untuk melakukan voice chat tanpa delay dan tanpa mengganggu sistem yang berjalan di CPU, sehingga akan stabil.

iv. Terdapat banyak komunitas

Para pengguna dimanjakan dengan banyaknya komunitas yang tersedia sehingga pengguna bebas memilih komunitas yang sesuai dengan pilihannya.

v. Memiliki jutaan pengguna.

Terhitung sudah ratusan juta pengguna aplikasi ini. (Damayanti, 2023)

2.1.2 Manfaat Aplikasi Discord

Discord adalah sebuah aplikasi yang dimanfaatkan oleh para Gamers untuk berkomunikasi. The application also allows the users to contribute by posting various listening sources, by using the application, it's hoped that the student shed the traditional role and passive receptors. Maksudnya adalah aplikasi ini juga memungkinkan penggunanya untuk mengunggah berbagai sumber pendengaran, dengan menggunakan aplikasi ini diharapkan para siswa dapat melepaskan peran tradisonal untuk mengeluarkan pendapatnya secara pasif. Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menarik kesimpulan bahwa manfaat aplikasi Discord adalah sebagai wadah baru para penggunanya untuk berkomunikasi dan bertukar pikiran. (Kintan wahyuni, 2021)

Discord menawarkan berbagai manfaat sebagai platform komunikasi, terutama untuk komunitas online:

Komunikasi yang efisien: Discord menyediakan fitur teks, suara, dan video chat dalam satu aplikasi. **Pembentukan Komunitas:** Server Discord yang bersifat privat memungkinkan komunitas online berkumpul dan berinteraksi di ruang virtual yang tertata dan dapat diatur sesuai kebutuhan. **Kolaborasi dalam Permainan:** Discord dirancang untuk gamer, sehingga fitur voice chat berjalan lancar tanpa mengganggu performa permainan. Komunikasi antar pemain pun menjadi lebih strategis dan menyenangkan. **Integrasi dengan Aplikasi Lain:** Discord bisa diintegrasikan dengan platform streaming seperti Twitch dan YouTube, sehingga streamer bisa terhubung lebih baik dengan penonton. **Keamanan dan Privasi:** Komunitas dapat menetapkan tingkatan privasi server dan memberikan peran

berbeda untuk anggotanya, menjaga kerapian dan keamanan komunitas. Dukungan untuk Komunitas Kreatif: Discord tak hanya untuk gamer, berbagai komunitas lain seperti pelukis, musisi, penulis dapat juga dimanfaatkan untuk berbagi karya, berdiskusi, dan saling memberi semangat. Kemudahan Akses: Discord dapat digunakan secara gratis di berbagai perangkat seperti komputer dan ponsel pintar.

2.2. Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses komunikasi yang terjalin juga tak lepas dari digunakannya media komunikasi demi menunjang kelancaran dalam berkomunikasi. Apalagi jika kita mengingat perkembangan media komunikasi di era modern ini. Penggunaan media komunikasi juga dilakukan oleh hampir setiap orang, baik secara individu, kelompok, komunitas, maupun organisasi.

Media komunikasi memiliki Fungsi sosial yang berfungsi sebagai pemberi pengalaman dibidang yang bermacam-macam tentang kehidupan sosial dan sebagai informasi yang aktual. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana komunikasi atau perantara yang digunakan oleh pihak-pihak yang melakukan komunikasi dari dua pihak, yaitu pengirim dan penerima. (Lara, 2022)

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1) alat, dan (2) sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi

perangkat kerasnya. Jadi saat berkomunikasi membutuhkan sebuah media yang artinya bahwa ketika melakukan komunikasi dengan orang lain harus menggunakan alat atau sebuah sarana agar informasi atau maksud dari pemikiran yang ingin kita sampaikan dapat ditangkap oleh mitra tutur dengan baik.

Media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat berperan dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di zaman modern ini sangat canggih. Teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi telekomunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif dan efisien. Berbagi informasi antar Benua dan Negara di belahan dunia manapun semakin mudah. (Pinusi, 2021)

Komunikasi dan media sangat penting sebagai makhluk sosial manusia satu sama lain saling membutuhkan dan saling berkomunikasi baik secara langsung maupun menggunakan media, dimana hal ini dilakukan untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dalam segala hal. Tidak ada manusia yang normal yang bisa hidup sendiri tanpa ada manusia lain. Oleh karena itu rasa ketergantungan satu sama lain dari setiap manusia itu tidak dapat terlepas. Dengan adanya ketergantungan tersebut, maka setiap manusia saling berinteraksi sehingga terbentuknya proses komunikasi. Sekurang-kurangnya ada lima tujuan komunikasi manusia, yaitu: a) Mempengaruhi orang lain; b) Membangun atau mengelola relasi antarpersonal; c) Menemukan perbedaan jenis pengetahuan; d)

Membantu orang lain; e) Bermain atau bergurau. Media komunikasi dapat dikatakan berupa sarana yang digunakan dalam pelaksanaan komunikasi yang dapat berupa kegiatan produksi pesan, mereproduksi pesan, pendistribusian pesan atau penyebaran pesan dan penyampaian informasi. Ciri - ciri media sosial Media: (1) Aksesibilitas (Accessibility), (2) Interaktivitas (Interactivity), (3) Longevity/volatility, (4) Keterjangkauan (Reach), dan (5) Kecepatan (Speed). (Junaidi et al., 2021)

2.2.1 Fungsi Media Komunikasi

Menurut Syaifudin dalam Rahartri, 2019 Fungsi Media Komunikasi adalah:

- a. Efektifitas, sebagai medium dalam mempermudah dalam penyampaian informasi.
- b. Efisiensi, sebagai medium untuk mempercepat dalam penyampaian informasi.
- c. Konkrit, sebagai Medium untuk membantu mempercepat isi pesan yang mempunyai sifat abstrak.
- d. Motivatif, sebagai Medium yang membuat lebih semangat melakukan komunikasi

2.2.2 Bentuk-Bentuk Media Komunikasi

Berdasarkan bentuknya media komunikasi dibagi menjadi 3 yaitu :

- a. Media Cetak, segala barang cetak yang dipergunakan sebagai medium penyampaian pesan, contohnya seperti koran, pamflet, dan brosur.
- b. Media Visual dan Media Pandang, dapat menerima pesan yang disampaikan sebagai visual indera penglihatan, contoh film, televisi, lukisan, dan foto.

- c. Media Audio, dapat menerima pesan yang disampaikan untuk indera pendengaran, contoh radio, musik, podcast.
- d. Media Audio Visual, media komunikasi dengan gabungan 2 indra yakni, yang dapat dilihat sekaligus didengar.

Dilihat dari jangkauan penyebaran informasi media komunikasi terbagi menjadi 2 yakni, media komunikasi eksternal dan media komunikasi internal.

- a. Media Eksternal, merupakan media komunikasi digunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan pihak luar atau eksternal seperti, Media cetak, telepon, radio, Internet dan Smartphone.
- b. Media Internal, merupakan media komunikasi digunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan publik internal dan tidak komersial, contohnya adalah, surat pribadi, direct message, dan media pembicaraan pertemuan. (Lara, 2022)

Berbicara lebih jauh tentang media komunikasi, Sudiana (1986) menyebutkan bahwa untuk mencapai tingkat sasaran yang dikehendaki, sebaiknya pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan dalam bentuk media brosur dan leaflet harus dipersiapkan secara matang dengan memperhatikan sebagai berikut :

- (1) Pesan harus direncanakan dan disampaikan dengan gaya penulisan yang menarik;
- (2) Pesan harus diusahakan dengan pendekatan-pendekatan yang dapat memungkinkan bertemunya pengertian antara komunikator dengan komunikan berdasarkan kesamaan pengalaman;

- (3) Diusahakan agar pesan dapat membangkitkan kebutuhan komunikasi (pengguna). (Ruyadi et al., 2017)

2.3. Persepsi

Persepsi merupakan salah satu aspek psikologis yang penting bagi manusia dalam merespon kehadiran berbagai aspek dan gejala di sekitarnya. Persepsi mengandung pengertian yang sangat luas, menyangkut intern dan ekstern. Berbagai ahli telah memberikan definisi yang beragam tentang persepsi, walaupun pada prinsipnya mengandung makna yang sama. Persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan. Ada yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Persepsi merupakan suatu proses pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga menjadi sesuatu yang berarti, dan merupakan aktivitas yang integrated dalam diri individu. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dengan berbagai macam bentuk. Stimulus mana yang akan mendapatkan respon dari individu tergantung pada perhatian individu yang bersangkutan. Berdasarkan hal tersebut, perasaan, kemampuan berfikir, pengalaman-pengalaman yang dimiliki individu tidak sama, maka dalam mempersepsi sesuatu stimulus, hasil persepsi mungkin akan berbeda antar individu satu dengan individu lain. Setiap orang mempunyai kecenderungan dalam melihat benda yang sama dengan cara yang berbeda-beda. Perbedaan

tersebut bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya Kompetensi, adalah pengetahuan, pengalaman dan sudut pandangnya. Persepsi juga bertautan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda dengan menggunakan alat indera yang dimiliki, kemudian berusaha untuk menafsirkannya. Persepsi baik positif maupun negatif ibarat file yang sudah tersimpan rapi di dalam alam pikiran bawah sadar kita. (Jayanti & Arista, 2019)

Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi merupakan suatu pandangan atau anggapan seseorang mengenai suatu objek yang diamati, sehingga dapat menafsirkan atau menyimpulkan suatu peristiwa dan obyek tersebut. Hal ini didapat melalui proses dari penilaian seseorang menggunakan indera pada obyek-obyek disekitarnya. Semua orang dapat memberikan persepsi tersendiri dan juga berbeda-beda, karena semua itu tergantung dari proses terjadinya persepsi oleh masing-masing individu. Proses terjadinya persepsi dapat melalui lima indera yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasa, peraba, dan indera pencium. Persepsi dapat terjadi apabila terjadinya stimulus yang diteruskan ke pusat syaraf yaitu otak, sehingga akan terjadi proses psikologi dan seorang individu akan mengalami persepsi.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan yang sudah dijelaskan atau dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan mengenai pengertian persepsi yaitu suatu pandangan seseorang mengenai suatu peristiwa, fenomena, informasi atau data

yang ada disekitarnya melalui suatu rangsangan dan diterima oleh panca indera manusia secara sadar dan dimengerti oleh setiap individu. (Prabowo, 2020)

2.3.1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Robbins dalam penelitian Putra, bagaimana individu-individu mungkin memandang suatu benda yang sama dengan yang berbeda, faktor-faktor berikut menjelaskan bahwa pihak pelaku persepsi (perceiver), dalam objeknya atau target yang dipersepsikan atau dalam konteks situasi dimana persepsi itu dilakukan akan dapat mempengaruhi terbentuknya suatu persepsi, sebagai berikut:

- 1) Pelaku Persepsi, bila seorang individu memandang pada suatu objek dan mencoba menafsirkan apa yang dilihatnya, penafsiran itu sangat dipengaruhi oleh karakteristik dari pribadi ke perilaku persepsi individu itu. Diantara karakteristik pribadi yang lebih relevan yang mempengaruhi persepsi adalah sikap, motif, kepentingan atau minat, pengalaman masa lalu, dan pengharapan (expectation)
- 2) Target dan Objek, karakteristik dari target yang akan diamati dapat dipengaruhi apa yang dipersepsikan gerakan, bunyi dan atribut-atribut lain dari target membentuk cara kita memandangnya. Karena target tidak dipandang dalam keadaan tersolasi, hubungan suatu target dengan latar belakangnya mempengaruhi persepsi, seperti kecenderungan kita untuk mengelompokkan benda-benda yang berdekatan atau mirip.
- 3) Situasi, unsur-unsur lingkungan sekitar mempengaruhi persepsi kita. Waktu adalah dimana suatu objek atau peristiwa itu dilihat agar dapat

mempengaruhi perhatian, seperti juga lokasi, cahaya, panas, atau setiap jumlah faktor situasional. (Fatimah, 2020)

2.3.2. Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi

Persepsi siswa Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

a. Pengalaman penggunaan Discord

Pengalaman penggunaan Discord yang positif akan membuat siswa memiliki persepsi yang positif terhadap aplikasi tersebut. Sebaliknya, pengalaman penggunaan Discord yang negatif akan membuat siswa memiliki persepsi yang negatif terhadap aplikasi tersebut.

b. Latar belakang siswa

Latar belakang siswa, seperti minat dan bakat, juga dapat mempengaruhi persepsi mereka terhadap aplikasi Discord. Siswa yang memiliki minat dan bakat di bidang gaming, misalnya, akan lebih cenderung memiliki persepsi yang positif terhadap aplikasi Discord.

c. Budaya

Budaya juga dapat mempengaruhi persepsi siswa terhadap aplikasi Discord. Siswa yang berasal dari budaya yang lebih terbuka terhadap teknologi, misalnya, akan lebih cenderung memiliki persepsi yang positif terhadap aplikasi Discord.

2.4. Komunikasi Digital

Komunikasi Digital adalah pertukaran informasi secara elektronik, komunikasi digital juga mendukung untuk menunjang pekerjaan. Komunikasi digital yang mengacu pada segala bentuk komunikasi yang terjadi melalui teknologi dan media elektronik disebut dengan komunikasi digital. Dalam beberapa situasi melakukan komunikasi secara digital dengan seseorang dapat menyelesaikan permasalahan lebih cepat seperti menggunakan email, whatsapp, slack dan aplikasi lainnya. Ponsel dan perangkat lain memungkinkan untuk terjadinya komunikasi secara digital. Teknologi memberikan banyak keuntungan dan kebebasan terhadap setiap manusia di abad 21 ini , tetapi juga perlu tanggung jawab dari setiap individu untuk tetap melakukan sesuai norma dan menghindari adanya pelanggaran yang dilakukan melalui komunikasi secara digital. (Khairunnisa, 2022)

Perkembangan teknologi komunikasi dalam kegiatan sosial, ekonomi, budaya dan politik tidak hanya berlangsung di dunia fisik, tetapi semakin bergeser ke dunia siber (cyber life). Pembaharuan dari fitur pendukung komunikasi digital semakin massif dilakukan oleh industry pengembang sehingga semakin mengikat masyarakat dalam penggunaan komunikasi digital. Di masa lalu, masyarakat lebih cenderung melakukan interaksi fisik dalam kegiatan sosial maupun ekonomi, namun semenjak adanya teknologi komunikasi digital interaksi secara fisik lambat laun mulai tergantikan khususnya dikalangan kelompok masyarakat generasi Z dan milenial yang cenderung banyak menghabiskan waktu untuk aktivitas komunikasi digital. (Boestam & Derivanti, 2022)

2.5. Anggapan Dasar

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Discord merupakan media komunikasi yang cukup populer di kalangan siswa SMA, termasuk siswa SMA Panca Budi Medan. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa SMA Panca Budi Medan yang menggunakan aplikasi Discord untuk berkomunikasi dengan teman-teman mereka, baik untuk keperluan akademik maupun non-akademik.

Oleh karena itu, penting untuk mengetahui persepsi siswa SMA Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Persepsi siswa tentang aplikasi Discord ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan pemanfaatan aplikasi Discord dalam kegiatan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya, dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena data dalam penelitian ini dibatasi agar data-data yang diambil dapat digali sebanyak mungkin serta agar dalam penelitian ini tidak dimungkinkan adanya pelebaran objek penelitian. (Iii & Penelitian, 2014)

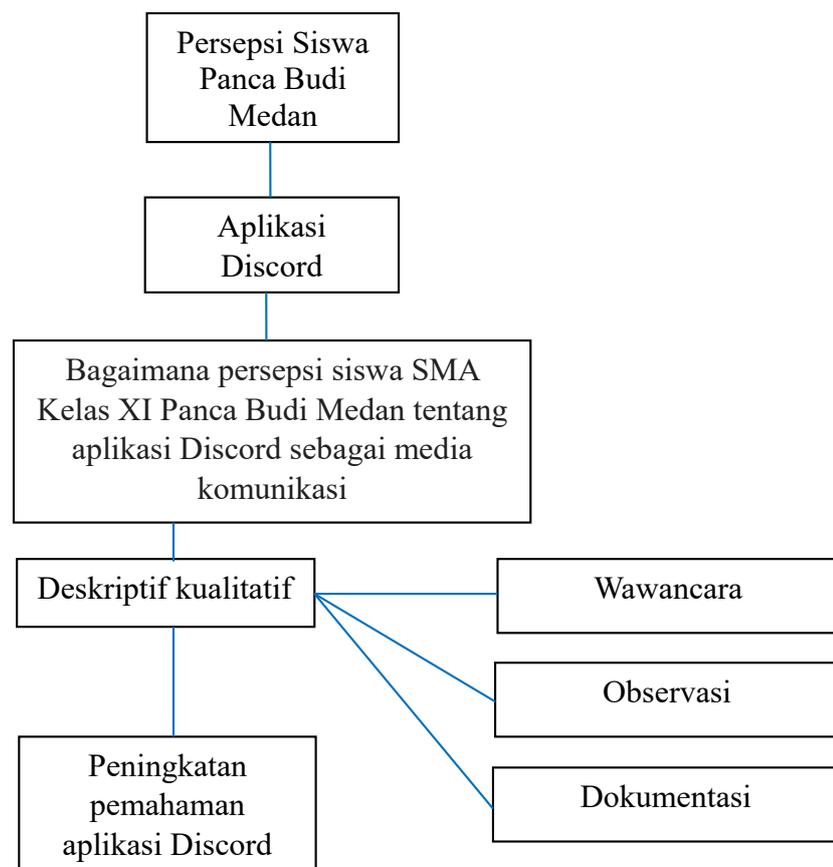
Deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan situasi berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi dilapangan. Selanjutnya Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dimaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistic, dan dengan suatu konteks khusus yang ilmiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. (PURBA, 2022)

3.2. Kerangka Konsep

Kata konsep berasal dari bahasa latin, yaitu *conceptum* yang memiliki arti dapat dipahami. Secara etimologi konsep adalah susunan ide dan gagasan yang salingterkait antara satu peristiwa dengan yang lain sehingga dapat dijadikan

sebuah dasar teori. Bila dipandang secara umum, konsep merupakan representasi dari sebuah objek, ide atau peristiwa. Pengertian konsep menjadi sangat penting dalam pembentukan ilmu pengetahuan karena konsep merupakan hasil dari pemikiran manusia yang mendalam (PURBA, 2022)

Bagan 3. 1 kerangka konsep



Sumber : Hasil Penelitian, 2024

3.3. Definisi Konsep

a) Persepsi

Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan “tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu proses seseorang mengetahui melalui panca

inderanya. Persepsi diartikan sebagai suatu proses pengamatan seseorang terhadap lingkungan dengan menggunakan indera-indera yang dimiliki sehingga ia menjadi sadar akan segala sesuatu yang ada dilingkungannya. (Shandi, 2020)

b) Aplikasi Discord

Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang memudahkan pengguna untuk mengobrol secara langsung (real time) menggunakan teks, suara atau video Discord dirilis pada tahun 2015 yang pada awalnya merupakan aplikasi dengan target utama komunitas video game untuk berkomunikasi audio secara langsung antar pemain ketika bermain game favorit mereka. Namun, seiring penambahan fitur-fitur dalam Discord, pengguna Discord merambah ke berbagai aspek sesuai minat mereka, tak terkecuali pada pendidikan. (Muzaki & Hakim, 2022)

c) Media Komunikasi

Media komunikasi sangat penting dalam menunjang proses komunikasi, oleh karena media komunikasi dapat mempermudah penyampaian pesan, dan dapat mengatasi hambatan-hambatan komunikasi baik dari segi ruang maupun waktu. Dengan menggunakan media komunikasi, pimpinan dan karyawan perkantoran dapat dengan mudah melakukan interaksi dengan siapapun baik dengan orang lain dalam perkantoran yang sama maupun dengan orang lain di perkantoran yang berbeda. Media komunikasi ialah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusi atau menyebarkan dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat diperlukan dalam operasional kerja suatu kantor karena media komunikasi dapat

mempermudah penyampaian pesan, mengatasi hambatan-hambatan komunikasi baik dari segi ruang maupun waktu.

3.4. Kategori Penelitian

Untuk memudahkan penelitian ini maka dibagi dalam beberapa kategorisasi yaitu :

Tabel 3. 1 Kategorisasi Penelitian

No	Konsep	Kategorisasi
1	Persepsi	<ul style="list-style-type: none"> • Pelaku persepsi • target • objek • situasi
2	Aplikasi Discord	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi • Dampak aplikasi discord sebagai media komunikasi
3	Media Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Penggunaan, aplikasi Discord • Kualitas Komunikasi

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

3.5. Narasumber Penelitian

Adapun yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah Siswa SMA Panca Budi Medan yang aktif menggunakan aplikasi Discord

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui :

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) sebagai pengaju/pemberi pertanyaan dan yang

diwawancarai (interviewee) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu. Pada suatu penelitian ada dua macam informan yaitu, Key informan dan Informan. Key informan adalah narasumber inti dalam penelitian. Key informan penting dalam sebuah penelitian sebab lebih banyak mengetahui informasi dari penelitian yang akan peneliti lakukan. Kemudian Informan adalah narasumber pendukung dalam penelitian (Ardianto, 2010:10). Oleh karena itu penentuan narasumber yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara yang mendalam dengan orang-orang yang berkompeten dibidangnya dan mengetahui segala informasi yang berkaitan dengan penelitian. (Nurdiansyah & Rugoyah, 2021)

b. Observasi

Observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan. Observasi merupakan proses pencarian data yang sangat akurat dalam sebuah penelitian karena peneliti melihat langsung kepada objek penelitian karena dengan pancaindera kita sendiri dapat mengamati objek-objek disekitar kita. (Nurdiansyah & Rugoyah, 2021)

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, dapat berupa gambar,

patung, film dan lain-lain. Dalam penelitian kualitatif, studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen yaitu melakukan pengumpulan data yang didapat saat melakukan penelitian yang dilakukan menggunakan catatan tertulis, rekaman video, recorder dan lain-lain yang diperoleh dari sumber penelitian. (Rusli, 2014)

3.7. Teknik Analisi Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif menggunakan cara yang sistematis dengan menguraikan apa yang sedang diteliti. Selain itu, analisis data kualitatif juga mengatur hasil wawancara agar dapat dipahami dan bisa disajikan dengan orang lain. Sedangkan Miles dan Huberman dalam menyebutkan petunjuk secara garis besar mengenai langkah-langkah menganalisis data penelitian kualitatif, yakni dengan cara mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. (Hidayat & Lubis, 2021)

3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun waktu dan lokasi penelitian ini adalah :

- 1) Waktu penelitian dilakukan oleh peneliti terhitung dari bulan Januari 2024 sampai dengan April 2024. Objek dari penelitian ini adalah Siswa SMA Panca Budi Medan yang aktif menggunakan aplikasi discord
- 2) Adapun lokasi penelitian ini dilakukan Sekolah Panca Budi Medan, Jl. Gatot Subroto No.Km.4, RW.5, Simpang Tj., Kec. Medan Sunggal, Kota Medan, Sumatera Utara

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Sejarah Berdirinya SMA Panca Budi Medan

Perguruan Panca Budi berdiri sejak tahun 1961, dan awalnya hanya ada satu jenjang yang dikelola Perguruan Panca Budi yaitu Sekolah Pertanian Menengah Atas (SPMA/SPP). Berdirinya Perguruan Panca Budi dilatar belakangi oleh kebutuhan murid-murid Ketua Yayasan Bapak Prof. DR. H. Kadirun Yahya yang secara rutin melaksanakan kegiatan keagamaan (Melaksanakan Zikrullah) di Kampus Panca Budi, sehingga timbul keinginan untuk menyekolahkan anak-anaknya di Perguruan Panca Budi.

Sejak awal berdirinya tahun 1961 hingga saat ini (2022), Perguruan Panca Budi telah berkembang pesat sebagai lembaga pendidikan yang diperhitungkan di Kota Medan. Perguruan Panca Budi saat ini mengelola pendidikan dasar dan menengah mulai dari unit sekolah PG/TK, SD, SMP, SMA dan SMK.

Bertolak dari sejarah berdirinya unit sekolah di Perguruan Panca Budi dimana tercatat SPMA/SPP berdiri pada tahun 1961, TK tahun 1967, SD tahun 1966, SMP tahun 1967, SMA tahun 1976 dengan jurusan IPA dan IPS, dan SMK tahun 1997 dengan SMK TI dengan jurusan Otomotif dan Elektronika dan SMK BM dengan jurusan Sekretaris dan Akuntansi.

Untuk menghadapi tantangan ke depan agar tetap maju dan berkembang maka Perguruan Panca Budi telah mencanangkan Visinya sebagai berikut:

“ Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif serta lulusan yang berkarakter Islami dan berkompetensi global ”.

4.1.2. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMA Panca Budi Medan
Alamat	: Jl. Jendral Gatot Subroto, Simpang Tanjung
Kecamatan	: Medan Sunggal
Kabupaten / Kota	: Medan
NPSN	: 10210931
Tahun Berdiri	: 1976
Email	: admin@pancabudi.sch.id
Akreditasi	: A
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Nama Kepala Sekolah	: Susanti

4.1.3. Visi dan Misi

a) Visi

Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif serta lulusan yang berkarakter Islami dan berkompetensi global.

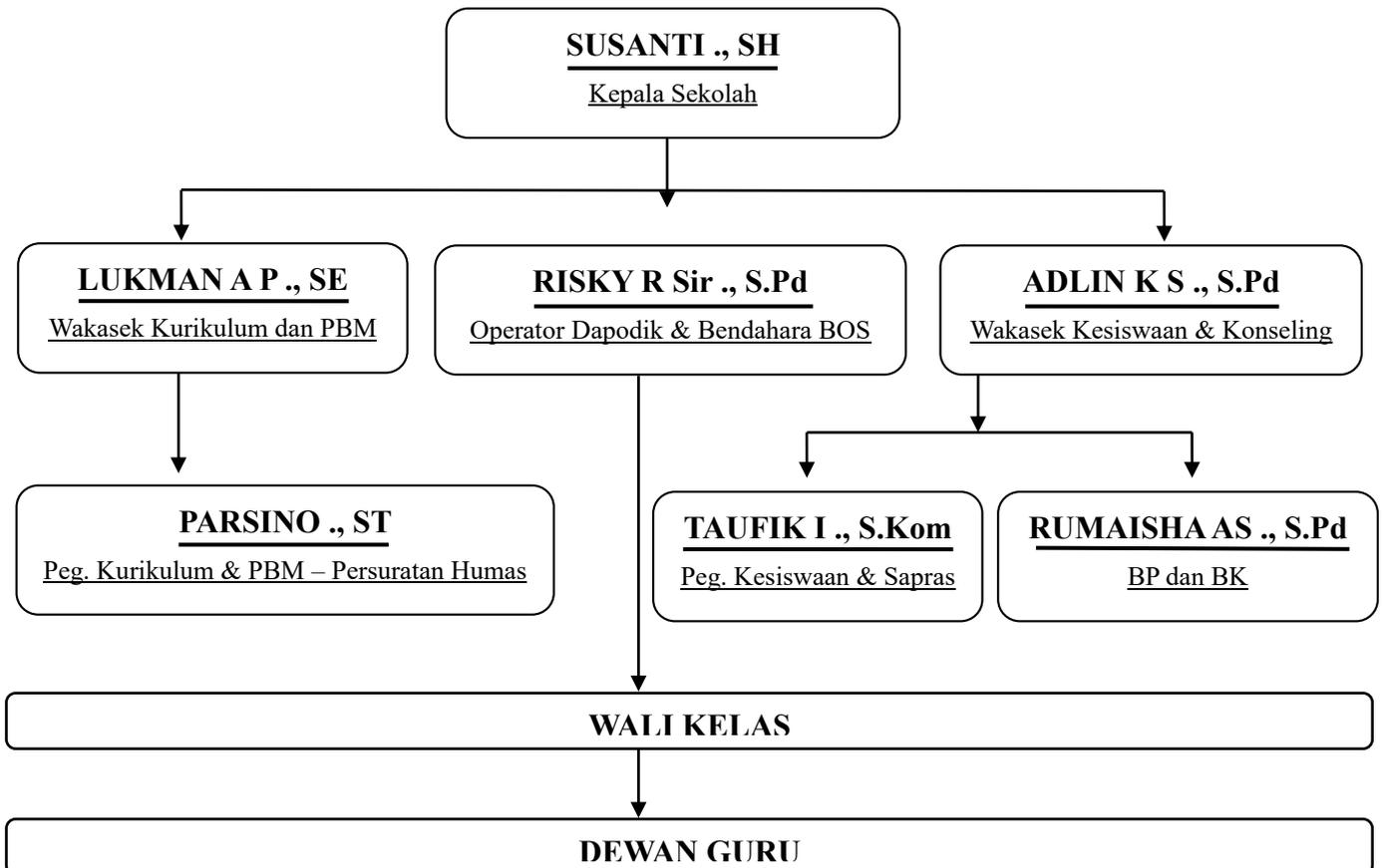
b) Misi

1. Melaksanakan tata kelola yang berorientasi pada peningkatan mutu dan perbaikan berkelanjutan.
2. Mewujudkan tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berakhlakul karimah, kompeten, adaptif, dan profesional.

3. Mempersiapkan lulusan yang berakhlakul karimah, mampu bersaing secara global, serta menjadi manfaat bagi masyarakat di sekitarnya.
4. Memfasilitasi pengembangan potensi anak melalui pemanfaatan teknologi dan sumber daya secara efektif, efisien, dan berkelanjutan.
5. Menanamkan dan mengimplementasikan 7 Nilai Dasar Yayasan dalam setiap aktivitas.

4.1.4. Struktur Organisasi SMA Panca Budi Medan

Bagan 4.1 Struktur Organisasi



Sumber : Hasil Penelitian, 2024

4.2. Hasil Wawancara

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti mengambil data dalam bentuk wawancara, selanjutnya hasil wawancara akan dianalisis dan dijelaskan dalam bentuk narasi. Setiap pertanyaan yang diajukan kepada narasumber sesuai dengan porsinya masing-masing. Dalam penelitian ini penulis mewawancari 5 (lima) narasumber.

Tabel 4.1 Jabatan Narasumber

No	Nama	Jabatan
1	Syahru Abias	Siswa kelas XI SMA Panca Budi
2	Ayes Kananta	Siswa kelas XI SMA Panca Budi
3	Nurul Fauzi	Siswa kelas XI SMA Panca Budi
4	Ramadhani	Siswa kelas XI SMA Panca Budi
5	Namira Octavia	Siswa kelas XI SMA Panca Budi

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Penelitian ini dilakukan di Sekolah SMA Panca Budi Medan. Penelitian dimulai pada tanggal 18 April 2024 sampai dengan selesai. Peneliti memperoleh data terkait penelitian langsung dari Siswa SMA Kelas XI Panca Budi Medan

Berikut Identitas narasumber dari SMA Panca Budi Medan

Tabel 4. 1 Data Narasumber

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	Syahru Abias	17	Laki-laki
2	Ayes Kananta	17	Laki-laki
3	Nurul Fauzi	16	Laki-laki
4	Ramadhani	16	Perempuan
5	Namira Octavia	17	Perempuan

Sumber : Hasil Penelitian, 2024

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa informan pengguna aktif Discord di SMA Panca Budi Medan yang menggunakan platform tersebut sebagai media komunikasi adalah karena latar belakang yang berbeda-beda dari tiap penggunanya mulai dari faktor lingkungan seperti adanya pandemi covid-19 yang mengharuskan proses berkomunikasi dilakukan dari jarak yang jauh sehingga menggunakan opsi Discord sebagai media penghubung dalam berkomunikasi. Seperti yang diungkapkan oleh Syahru Abias melalui wawancara pada tanggal 18 April 2024 : Syahru Abias mengatakan bahwa informan aktif menggunakan aplikasi discord dan sudah menggunakan aplikasi discord sejak tahun 2020. Informan mengatakan ada beberapa hal yang membuat dia tertarik untuk menggunakan aplikasi discord.

“Aku tertarik menggunakan aplikasi discord karena fitur-fitur yang lengkap dan memiliki banyak fitur yang bermanfaat untuk berkomunikasi, contohnya voice chat, text chat, video chat, file sharing, dan lain sebagainya.”

Informan juga mengatakan “Menurutku manfaat menggunakan aplikasi discord sebagai media komunikasi yaitu, membuat aku lebih mudah dan efisien untuk berkomunikasi di bandingkan dengan platform lain, dan juga meningkatkan interaksi ku dengan orang-orang luar daerah.”

Kemudian informan ke dua yang bernama Ayes Kananta juga aktif menggunakan aplikasi discord sejak tahun 2020 sewaktu pandemi COVID-19 melanda. Sejalan dengan informan yang pertama informan ke dua juga mengatakan hal tidak jauh berbeda,

”Kalau aku kenapa tertarik menggunakan aplikasi discord, ya karena discord memiliki fitur yang beragam yang memudahkan saya untuk

berkomunikasi. Banyak komunitas online yang aku temukan berdasarkan minat dan hobi kita masing-masing, memudahkan untuk bertemu dengan teman-teman baru, berbagi informasi walaupun dengan jarak jauh. Berinteraksi sosial secara online membantu aku berkomunikasi dan terhubung dengan orang lain dan mengurangi rasa kesepian, apa lagi sewaktu pandemi COVID-19.”

Selanjutnya dilanjutkan wawancara dengan informan yang bernama Nurul Fauzi terkait Kelebihan dan Kurangan dari aplikasi discord dan apakah aplikasi discord membantu meningkatkan komunikasi antara siswa? Keterbatasan jarak dan waktu juga menjadikan Discord menjadi salah satu medium yang mempermudah dalam berkomunikasi. Nurul Fauzi mengungkapkan hal tersebut sebagai berikut:

“Aku pribadi uda pakai aplikasi Discord dari tahun 2019. Pastinya aku pakai aplikasi Discord untuk mempermudah jalinan komunikasi antar sesama siswa apa lagi teman-teman aku yang beda kelas tapi satu sekolah, karena aku juga banyak teman dari kelas ke kelas bahkan di SMK Panca Budi, dan aku aktif bermain game, jadi aplikasi discord penting buat aku.”

Dia juga berpendapat tentang kelebihan dan kekurangan dari aplikasi discord,

” Menurut aku kelebihan discord itu aplikasinya gratis tanpa batas waktu, dan fitur-fitur lengkap sesuai sama yang aku butuhkan. Kekurangannya menurut aku spertinya aplikasi discord ini kurang cocok untuk komunikasi formal, seperti rapat atau persentasi.”

Berbeda dengan Syahrul Abias, Ayes Kananta dan Nurul Fauzi. Ramadhani mengungkapkan alasannya menggunakan aplikasi discord adalah

karena adanya rekomendasi dari teman lain yang sudah menggunakan Discord sebagai media komunikasi jarak jauh, sebagai berikut:

“Saya diberitahu teman saya kalau ada aplikasi yang asik digunakan untuk berkomunikasi secara lama yaitu aplikasi discord ini. Saya mulai aktif pakai discord di pertengahan tahun 2023. Saya kira aplikasinya bakal buat bosan gitu tapi ternyata aplikasi discord ini membuat saya jadi mudah untuk berkomunikasi dengan teman-teman dan membuat saya banyak kenalan-kenalan teman baru dari komunitas yang aktif di aplikasi discord. Cara saya menggunakan aplikasi discord untuk berkomunikasi dengan teman saya lewat fitur-fitur yang tersedia, seperti Obrolan suara, Obrolan teks dan Server discord. Saya dan teman-teman saya mempunyai server sendiri di aplikasi discord buat kami mengirim meme, file dan lain-lain.”

Keterbatasan waktu buat bertemu dengan lawan bicara adalah hambatan bagi Namira Octavia dalam berkomunikasi dengan teman-temannya. Discord merupakan media yang fleksibel dapat memberikan opsi sebagai media yang nyaman sebagai aplikasi yang dapat memberikan kesenangan dikala terbatasnya jarak dan waktu.

“Saya mulai aktif pakai Discord ini mulai dari tahun 2022. Awalnya didasari kebutuhan berkomunikasi dengan teman-teman di sekolah yang lama, karena saya anak pindahan ke SMA Panca Budi Medan ini. Saya juga aktif ikut organisasi jadi waktu untuk bertemu, ngobrol tatap muka jadi jarang. saya juga suka bermain game dan akhirnya teman-teman yang biasa bermain game online rekomendasikan Discord buat ngobrol lama.”

Latar belakang dalam mencari media pembelajaran juga menjadi salah satu alasan dipilihnya aplikasi Discord sebagai media komunikasi Siswa SMA Panca Budi Medan, Syahru Abias yang memanfaatkan fitur search atau bergabung dengan berbagai forum yang membuat kita mengetahui jawaban dari persoalan yang sedang dihadapi, sebagai berikut:

“Buat berinteraksi fitur berbagi layar dan file di Discord bisa memudahkan aku buat saling bantu dalam mengerjakan tugas terus memahami materi pelajaran. Apa lagi aplikasi Discord bisa diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, smartphone, dan tablet, jadi aku bisa belajar kapanpun dan di manapun.”

Aplikasi discord merupakan media yang bisa mendukung kegiatan produktif dan aplikasi discord menjaga privasi tiap pengguna, disampaikan oleh Ayes Kananta dalam sesi wawancara :

“Aplikasi Discord ini platform yang bisa digunakan untuk kegiatan yang produktif ya contohnya buat belajar. Kalau soal privasi, aku merasa privasiku cukup terjaga waktu lagi menggunakan aplikasi Discord.

Aplikasi Discord adalah media yang memang dikhususkan untuk membantu komunikasi pada gamer mengingat latar belakang dari Discord itu sendiri berbasis pada komunitas game Nurul Fauzi memberikan tanggapan, sebagai berikut:

“Menurutku memang aplikasi discord ini membantu kali buat para gamers karena menstabilkan delay ketika bermain, membantu komunikasi agar lancar apa lagi aplikasi ini gratis. Aku juga jadi banyak teman-orang luar daerah bahkan luar negeri, jadi aku bisa sambil belajar bahasa inggris karena ketemu

dengan orang-orang baru, terus menurutku komunikasi jadi semakin nyaman dan keren.

Faktor lain yang mempengaruhi persepsi siswa Panca Budi Medan, discord sebagai media multifungsi karena dianggap memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan suatu tuntutan atau kepuasan pribadi. Ramadhani memberikan tanggapannya melalui sesi wawancara :

“Media ini penting bagi saya, yah karena pengalaman pribadi saya untuk berkomunikasi, bermain, belajar pakai aplikasi ini. Kebutuhan saya untuk berkomunikasi online, seperti fitur-fitur yang dibutuhkan, komunitas yang mau diikuti. Awalnya saya coba-coba buat pake aplikasi ini tapi ternyata aplikasi ini memenuhi kebutuhan dan kemuan saya.”

Tidak jauh berbeda dengan Ramadhani, Namira Octavia juga berpendapat dalam wawancara sebagai berikut :

“Aplikasi discord ini banyak banget manfaatnya buat saya terutama buat memudahkan komunikasi saya. Perkembangan teknologi komunikasi online juga mempengaruhi saya untuk memilih aplikasi ini, karena platform ini muncul dengan fitur-fitur yang lebih canggih dan menarik.”

4.3. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mengenai Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi. Maka menghasilkan pembahasan berdasarkan sesuai kategorisasi antara lain:

1. Persepsi

Persepsi adalah proses aktif yang melibatkan individu dan lingkungannya. Individu menerima informasi dari lingkungan melalui panca indera, namun

informasi tersebut tidak berhenti sampai disitu. Individu kemudian memaknai dan menginterpretasikan informasi tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dimilikinya. Dengan kata lain, persepsi adalah bagaimana kita memberi arti pada stimulus yang diterima oleh indra kita.

2. Discord Sebagai Media Komunikasi

Aplikasi Discord adalah aplikasi gratis untuk mengakses obrolan yang memudahkan pengguna untuk mengobrol secara langsung (real time) menggunakan teks, suara atau video. Discord dirilis pada tahun 2015 yang pada awalnya merupakan aplikasi dengan target utama komunitas video game untuk berkomunikasi audio secara langsung antar pemain ketika bermain game favorit mereka. Namun, seiring penambahan fitur-fitur dalam Discord, pengguna Discord merambah ke berbagai aspek sesuai minat mereka, tak terkecuali pada pendidikan. Aplikasi Discord dapat diakses atau digunakan di berbagai perangkat seperti di smartphone, laptop dan lain sebagainya. Dalam menjalin komunikasi kelebihan dari aplikasi discord pengguna dapat berkomunikasi seperti telepon dengan kualitas suara yang lebih jernih bahkan dapat membuat server sendiri. Penelitian ini menunjukkan bahwa Discord adalah alat yang berharga untuk komunikasi kelompok dan kolaborasi. Aplikasi ini mudah digunakan dan memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dengan lancar dengan orang lain. Discord juga memiliki pengaruh positif terhadap interaksi dan hubungan sosial.

Informan penelitian ini memiliki pendapat mereka masing-masing mengenai penggunaan aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Dari perbedaan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki oleh para informan, jika merujuk

pada analisis terkait wawancara yang telah didapat dan observasi yang telah diamati saat di lapangan serta dokumentasi yang ada, peneliti memperoleh latar belakang Siswa SMA Panca Budi Medan Menggunakan Aplikasi Dsiscord Sebagai Media Komunikasi memiliki background yang berbeda-beda namun tidak jauh berbeda. Mulai dari bermain game untuk hiburan dan adanya rekomendasi dari teman-teman sekitar. Aplikasi discord cukup efisien dan memiliki fitur-fitur yang sangat memungkinkan digunakan saat sedang menjalankan aplikasi lain seperti game. Discord lebih luas cara berkomunikasinya seperti menampilkan visual/audio.

Menurut pendapat beberapa informan diatas yang telah di wawancarai oleh peneliti mengenai alasan yang menjadi daya tarik mereka untuk menggunakan aplikasi Discord ini sebagai media komunikasi adalah karena mereka memang membutuhkan media komunikasi yang dapat memenuhi kemauan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain alasan tersebut, aplikasi discord ini sangat multifungsi kemampuannya dalam beberapa fitur untuk menampilkan visual dan audio, jadi para informan nyaman menggunakannya terutama untuk berkomunikasi untuk hiburan atau berkomunikasi untuk belajar daring bersama guru ataupun teman-teman. Selain itu fitur lain yang sering digunakan dalam pendidikan adalah fitur sharing screen atau berbagi layar, yaitu salah satu fitur menampilkan apa saja yang ada pada layar kita mirip seperti persentasi, tujuannya untuk memudahkan anggota yang lain agar bisa melihat secara langsung apa yang dimaksudkan dalam diskusi. Inilah alasan dan pendapat informan untuk memilih aplikasi Discord dibandingkan dengan aplikasi lain

sejenisnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa siswa Panca Budi Medan umumnya memiliki persepsi positif terhadap media komunikasi yang digunakan di sekolah maupun diluar sekolah. Media komunikasi ini dianggap cukup efektif, mudah diakses, dan berguna bagi siswa.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan mewawancarai 5 (lima) orang narasumber untuk mengetahui Persepsi Siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa SMA Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord sebagai media komunikasi. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi pengguna terhadap media komunikasi sangatlah penting untuk dipahami. Persepsi ini dapat memengaruhi bagaimana mereka menggunakan media komunikasi, informasi yang mereka percayai, dan cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Alasan utama mengapa siswa memilih discord sebagai media komunikasi adalah fitur-fiturnya yang lengkap dan mudah digunakan, kemampuannya untuk terhubung dengan orang lain, dan kemampuannya untuk digunakan untuk berbagai keperluan lain. Hal ini didasari pengalaman dari tiap pengguna Discord yang tidak sama, mulai dari kebutuhan buat bermain game hingga lingkungan yang menyarankan untuk menggunakan aplikasi discord. Keterbatasan jarak dan waktu yang mengharuskan mencari media penghubung dalam berkomunikasi. Lalu sebagai sarana dalam mencari hiburan yang memang sangat bisa diberikan oleh aplikasi ini. Secara keseluruhan, siswa SMA Panca Budi Medan memiliki persepsi positif terhadap aplikasi

Discord sebagai media komunikasi. Discord adalah alat yang ampuh yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan.

5.2 Saran

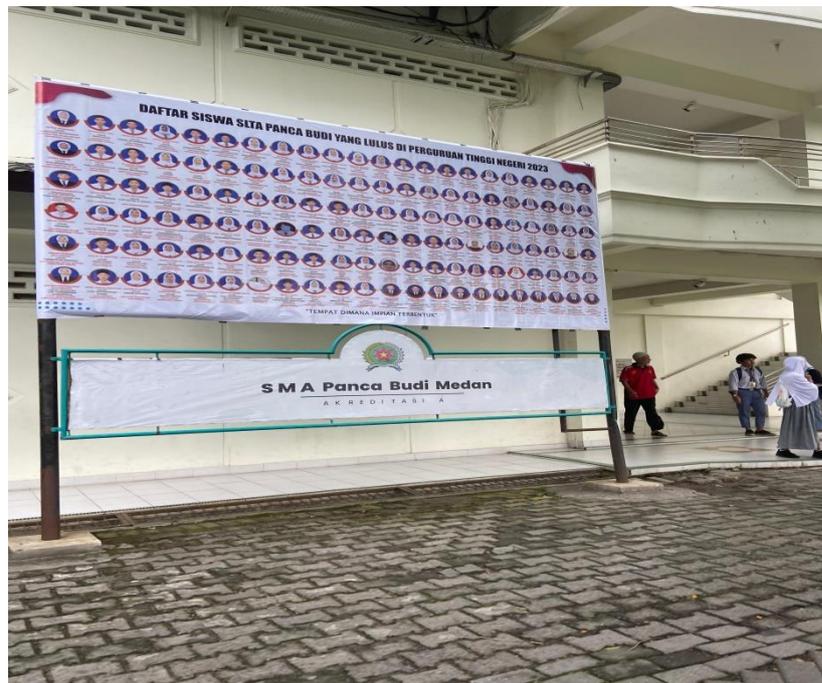
1. Kepada para Siswa SMA Panca Budi Medan untuk bisa menggunakan Aplikasi Discord terhadap interaksi sosial dan fokus pada bagaimana penggunaan Discord mempengaruhi interaksi sosial antara siswa di luar lingkungan sekolah maupun di lingkungan sekolah.
2. Kepada penelitian lanjutan penelitian ini dapat diperluas dengan meneliti persepsi siswa Panca Budi Medan tentang aplikasi Discord dibandingkan dengan aplikasi media sosial lainnya.
3. Kepada peneliti yang ingin meneliti permasalahan yang sama diharapkan skripsi ini menjadi bahan pertimbangan dan melakukan perbaikan dalam pelaksanaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Damayanti, A. P. (2023). *Studi Fenomenologi Penggunaan Aplikasi Discord Sebagai Media Komunikasi Dakwah Terhadap Komunitas Salam Talk. Andini Patria Damayanti. 2023. 4(1)*, 88–100.
- Fatimah, D. (2020). *PPengaruh Persepsi Produk Dan Sikap Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Produk Mie Instan Indomie Sedap Goreng Pada Mahasiswa Stiem Bongaya Makassar. 15(1)*, 21–38.
- Hidayat, F. P., Hardiyanto, S., Lubis, F. H., & Adhani, A. (2023). Kemampuan Literasi Media Sebagai Upaya Mengantisipasi Cybercrime Pada Remaja Di Kota Medan. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 13–25. <https://doi.org/10.30596/ji.v7i1.12904>
- Hidayat, F. P., & Lubis, F. H. (2021). Literasi Media Dalam Menangkal Radikalisme Pada Siswa. *Jurnal Interaksi : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 31–41. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v5i1.5564>
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. J. (2014). *Mulkayat Bab 3 Pbsi2022. 28–33.*
- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence : Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>
- Junaidi, J., Satria, W., & Wahyuni, D. (2021). Penggunaan Internet Sebagai Media Komunikasi Dalam Proses Pelaksanaan Aktivitas Belajar Mahasiswa Di Universitas Dharmawangsa. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 131–139. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.511>
- Khairunnisa, Z. A. (2022). *Analisis Komunikasi Digital Karyawan Dalam Kegiatan Remote Working Di Perusahaan Think Web SKRIPSI Oleh.*
- Kintan wahyuni, K. D. (2021). *Penggunaan Aplikasi Discord Pada Keterampilan Berbicara Bahasa Perancis Kelas XI SMK Kridawisata Bandar Lampung. Kitan Dwi Sriwahyuni. 2021.*
- Komunikasi, P., Terhadap, H., Hubungan, P., & Jauh, J. (2016). *Febriany Eka Putri, 2016 PENGARUH KOMUNIKASI HIPERPERSONAL TERHADAP PEMELIHARAAN HUBUNGAN JARAK JAUH (LONG DISTANCE RELATIONSHIP) MAHASISWA DI KOTA BANDUNG Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 1–11.*
- Lara. (2022). Discord Sebagai Media Komunikasi Gen Z Di Kelurahan Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota Surabaya. *Gilang Aista Wahyu Utomo. 2022. In γ787 (Issue 8.5.2017).*
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Pola Komunikasi Group Discord PUBG.Indo.Fun Melalui Aplikasi Discord. Jade Putra Raihan, Yuliani Rachma Putri, S.Ip.,MM. 5(3)*, 4161–4169.
- Muhammad Abdiyan Pradana Putra, Agus Salim, & Agus Hadi Utama. (2021).

- Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 75–85.
- Muzaki, H., & Hakim, C. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Alternatif Pembelajaran Bipa Daring. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 15–29. <https://doi.org/10.36379/estetika.v4i1.231>
- Nur Maghfirah Aesthetika, & Rizal, M. S. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Pecinta Film. *Medium*, 10(1), 19–27. [https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10\(1\).8882](https://doi.org/10.25299/medium.2022.vol10(1).8882)
- Nurdiansyah, F., & Rugoyah, H. S. (2021). Strategi Branding Bandung Giri Gahana Golf Sebelum dan Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Purnama Berazam*, 2(2), 159.
- Pinusi, R. (2021). *Makna Simbol Malam Nujuh Likur Sebagai Media Komunikasi Tradisional Pada Masyarakat Semende di Kecamatan Muara Sahung, Kabupaten Kaur Provinsi*
- Prabowo, M. (2020). Persepsi Siswa Kelas XII Terhadap Pembelajaran Daring Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Masyarakat Pandemi Covid-19 Di SMAN 1 Bintan Timur Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2020. Mardianto Prabowo. 2020. *Satukan Tekad Menuju Indonesia Sehat*.
- PURBA, C. P. O. (2022). *ASAHAN DALAM PELAKSANAAN PROGRAM*.
- Rifqi, H. (2016). Analisis Semiotika Logo Bank Nagari Bank Pembangunan Daerah Sumatera Barat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rusli. (2014). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Ruyadi, I., Winoto, Y., & Komariah, N. (2017). Media Komunikasi Dan Informasi Dalam Menunjang Kegiatan Penyuluhan Pertanian. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.24198/jkip.v5i1.11522>
- Sari, P. P., & Basit, L. (2018). Komunikasi Organisasi Kepala Desa Dalam Membangun Kesadaran Masyarakat Desa Terhadap Pembangunan Desa. *Interaksi*, 2, 47–60.
- Shandi, I. F. A. (2020). Persepsi Masyarakat Tentang Pergaulan Bebas Dimasa Peminangan. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro*, 92.
- Suri, D. (2019). Pemanfaatan Media Komunikasi dan Informasi dalam Perwujudan Pembangunan Nasional. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 17(2), 177–187. <https://doi.org/10.46937/17201926848>

LAMPIRAN FOTO



Lokasi Penelitian

SMA Panca Budi Medan



Wawancara bersama informan 1



Wawancara bersama informan 2



Wawancara bersama informan 3



Wawancara bersama informan 4



Wawancara bersama informan 5



Foto bersama ke-5 informan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PTD/II/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 https://fslp.umsu.ac.id fslp@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan

Sk-1

**PERMOHONAN PERSETUJUAN
 JUDUL SKRIPSI**

Medan, 10 Januari 2024

Bapak/Ibu
 Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
 UMSU

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan di bawah ini Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu

UMSU :
 Nama Lengkap : Sakina Hafani Assi
 NPM : 2013110075
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 SKS diperoleh : 17 SKS, IP Kumulatif 3,62

Permohonan permohonan persetujuan judul skripsi :

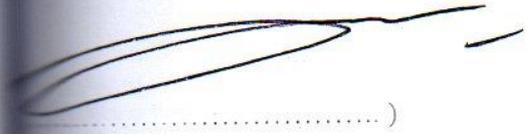
Judul yang diusulkan	Persetujuan
Resepsi Siswa Manca Budi Medan tentang Aplikasi Record Sebagai media komunikasi	 10 Januari 2024
Pengaruh media sosial dalam pelaksanaan misi KPU dimasa pemilu 2024 di Kecamatan Lima Puluh	
Pengaruh komunikasi interpersonal antara kepala keamanan terhadap kinerja keamanan keamanan 1919. Perilaku Tanah Kamau.	

Bersama permohonan ini saya lampirkan :
 - Bukti lunas beban SPP tahap berjaian;
 - Daftar Kemajuan Akademik/Transkrip Nilai Sementara yang disahkan oleh Dekan.
 Demikianlah permohonan Saya, atas pemeriksaan dan persetujuan Bapak/Ibu, Saya ucapkan terima kasih.
 Wassalam.

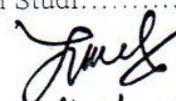
074.20.311

Rekomendasi Ketua Program Studi:
 Rekomendasi kepada Dekan untuk
 Pengajuan Judul dan Pembimbing.

Medan, tanggal 18 Januari 2024

Program Studi.....


Pemohon,

 (.....)
 Dosen Pembimbing yang ditunjuk
 Program Studi.....

 Dr. Fadhil Pahlevi
 NIDN: 0110099401



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fisip.umsu.ac.id> fisip@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu)

Sk-2

SURAT PENETAPAN PERUBAHAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
Nomor : 517/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Nomor : 1231/SK/II.3-AU/UMSU-03/F/2021 Tanggal 19 Rabiul Awal 1443H/26 Oktober 2021 M Tentang Panduan Penulisan Skripsi dan Rekomendasi Pimpinan Program Studi Ilmu Komunikasi tertanggal : 18 Januari 2024, dengan ini menetapkan judul skripsi dan pembimbing penulisan untuk mahasiswa sebagai berikut:

Nama mahasiswa : **SABRINA IQFANI ASRI**
NPM : 22003110075
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Semester : VIII (Delapan) Tahun Akademik 2023/2024
Judul Skripsi : **PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI**

Menetapkan Pembimbing **FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.** menggantikan **Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.**

Dengan demikian maka :

1. SK Nomor. 148/SK/IL3.AU/UMSU-03/F/2024 Tentang Penetapan Dosen Pembimbing atas nama **Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.** tidak berlaku lagi dan dialihkan kepada dosen Pembimbing Pengganti yang telah ditetapkan.
2. Dengan diterbitkannya SK ini maka segala proses bimbingan mahasiswa bersangkutan dialihkan kepada dosen pembimbing yang telah ditetapkan.
3. SK ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dievaluasi kembali jika dipandang perlu.

Ditetapkan di Medan,
Pada Tanggal, 09 Ramadhan 1445 H
19 Maret 2024 M

Dekan,

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.
NIDN. 0030017402



Tembusan :

1. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Medan;
2. Pembimbing ybs. di Medan;
3. Pertinggal.





UNDANGAN/PANGGILAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 356/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024



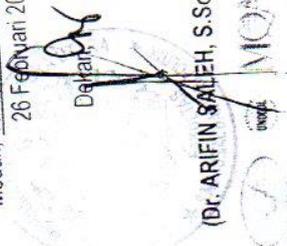
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Selasa, 27 Februari 2024
 Waktu : 08.30 WIB s.d. selesai
 Tempat : Laboratorium FISIP UMSU
 Pemimpin Seminar : **AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.**

No.	NAMA MAHASISWA	NOMOR POKOK MAHASISWA	PENANGGAP	PEMBIMBING	JUDUL PROPOSAL SKRIPSI
26	MHD. REZA NUGRAHA HARAHAP	2003110285	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Scs., M.I.Kom.	Dr. JUNAIDI, S.Pai. M.Si.	PENGARUH DEBAT PILPRES 2024 TERHADAP KEPUTUSAN MEMILIH MASYARAKAT DI KELURAHAN BUKIT SOFA
27	SABRINA IQFANI ASRI	2003110075	AKHYAR ANSHORI, S.Sos., M.I.Kom.	Dr. FADHIL PAHLEVI HIDAYAT, S.I.Kom., M.I.Kom.	PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
28					
29					
30					

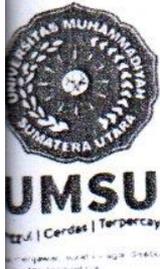
Medan, 16 Sya'ban 1445 H
 26 Februari 2024 M

Dalam,



(Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.)

STARS



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

S-5

Nama lengkap : Sabrina Irfani Asri
 N P M : 2003110075
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Persepsi siswa Panca Budi Medan Tentang Aplikasi
 Discord Sebagai media komunikasi

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/ Bimbingan	Paraf Pembimbing
1.	10/Des 2023	Penetapan judul skripsi	d
2.	14/Jan 2024	Disuksi dan revisi proposal	d
3.	16/feb 2024	Revisi uraian teoritis proposal penelitian	d
4.	21/feb 2024	Acc seminar proposal	d
5.	9/mar 2024	Revisi Latar Belakang masalah	d
6.	20/mar 2024	Acc draft wawancara	d
7.	8/mei 2024	Bimbingan hasil interview	d
8.	13/mei 2024	Revisi bab hasil dan penulisan Pembahasan	d
9.	15/mei 2024	Acc skripsi	d

Medan, 15 Mei 2024.

Decan,
 (Dr. Ariati Safri, S.Sos., MSP.)
 NIDN: 1003017402

Ketua Program Studi,

Pembimbing,

(AKHYAR ANSORI, S.Sos, M.I.kom)
 NIDN: 0127048401

(FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos, M.I.kom)
 NIDN: 012058202





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

UNDANGAN/PANGGILAN UJIAN SKRIPSI

Nomor : 790/UND/II.3.AU/UMSU-03/F/2024

Pogram Studi : Ilmu Komunikasi
 Hari, Tanggal : Rabu, 22 Mei 2024
 Waktu : 08.15 WIB s.d. Selesai
 Tempat : Aula FISIP UMSU Lt. 2

No.	Nama Mahasiswa	Nomor Pokok Mahasiswa	TIM PENGUJUI			Judul Skripsi
			PENGUJUI	PENGUJUI II	PENGUJUI III	
36	MEGA NOVINDRI	2003110236	Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom	STREET TIP PEREMPUAN DALAM IKLAN TELEVISI CITRA EDISI ULURKAN TANGAN UNTUK KEBAIKAN
37	SABRINA IQFANI ASRI	2003110075	Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI, M.I.Kom.	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom	FAIZAL HAMZAH LUBIS, S.Sos., M.I.Kom.	PERSEPSI SISWA PANCA BUDI MEDAN TENTANG APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI
38	ANNISHA YOLANDA	2003110221	Dr. MUHAMMAD THARIQ. S.Sos., M.I.Kom	NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom	Dr. MUHAMMAD SAID HARAHAP, S.Sos., M.I.Kom	PERAN DINAS KOMINFO ASAHAN DALAM PENYEBARAN INFORMASI PEMBANGUNAN KEPADA MASYARAKAT
39						
40						

Notulis Sidang:

1. 
 Ditetapkan oleh:
 Rektor
 Wakil Rektor I
 Prof. Dr. MUHAMMAD ARIFIN, SH, M.Hum

Medan, 12 Dzulqaidah 1445 H

20 Mei 2024 M



Panitia Ujian

Sekretaris



Assoc. Prof. Dr. ABRAR ADHANI., M.I.Kom

Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos., MSP.

