

## KOMUNIKASI VISUAL *STICKER CHAT* DALAM APLIKASI DISCORD UNTUK PENGGUNA *GAME ONLINE*

Oleh: Gandung Anugrah Kalbuadi<sup>1</sup>, Moehamad Asyifa Hutomo<sup>2</sup>,  
Muhammad Rafi Siddiq<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual  
Universitas Pembangunan Jaya  
Email : gandunganugrah@upj.ac.id

### Abstrak : KOMUNIKASI VISUAL *STICKER CHAT* DALAM APLIKASI DISCORD UNTUK PENGGUNA *GAME ONLINE*

*Sticker chat* dalam kaitannya dengan aktifitas komunikasi visual dengan *platform* digital dapat memberikan pengalaman berbeda kepada penggunanya. Sehingga kegiatan bermain *game online* menjadi lebih interaktif. *Penelitian* ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan komunikasi visual dengan *sticker chat* dalam aplikasi Discord dan memahami dampaknya pada interaksi dan pengalaman pengguna. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan data pendukung menggunakan kuisioner online yang diisi oleh pengguna aktif Discord yang menggunakan fitur *sticker chat*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *sticker chat* dalam komunikasi visual secara signifikan mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dalam aplikasi Discord. Sebagian besar responden menganggap *sticker chat* sebagai sarana ekspresi diri yang kreatif dan menyenangkan. *Sticker chat* memungkinkan mereka untuk mengungkapkan emosi dengan cara yang lebih eksplisit dan memberikan dimensi visual yang menghidupkan percakapan. *Sticker chat* dapat mempengaruhi dinamika kelompok dalam komunitas Discord. *Sticker-sticker* tertentu menjadi simbol dan identitas yang diterima secara sosial dalam kelompok-kelompok tertentu. Hal ini menghasilkan rasa kebersamaan dan memperkuat ikatan antar anggota kelompok. Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa *sticker chat* memfasilitasi komunikasi yang lebih efisien dan cepat. Pengguna merasa bahwa penggunaan *sticker chat* lebih praktis daripada mengetik kata-kata panjang, terutama dalam situasi yang sibuk atau ketika ingin memberikan respons instan.

Kata kunci: *Sticker chat*, komunikasi visual, *game online*

### PENDAHULUAN

Komunikasi dalam kaidahnya bersifat memberikan informasi kepada komunikan. Dalam kaitannya dengan komunikasi visual informasi yang akan disampaikan memiliki bentuk visual yang mengandung arti atau informasi yang akan disampaikan. Menurut Paul Lazarsfeld, seorang sosiolog Amerika, komunikasi adalah proses sosial yang melibatkan aliran informasi atau pesan antara individu atau kelompok dalam masyarakat. Lazarsfeld sangat berkontribusi dalam pengembangan teori komunikasi massa dan mempelajari bagaimana pesan dan informasi disebarkan melalui media massa.

Salah satu konsep utama yang dikemukakan oleh Lazarsfeld adalah teori dua tahap komunikasi. Menurut teori ini, komunikasi massa tidak memiliki pengaruh langsung pada individu, tetapi melalui proses dua tahap yang melibatkan "opinion leaders" atau pemimpin opini dalam masyarakat. Opinion leaders ini adalah individu yang memiliki kepercayaan, pengaruh, dan pengetahuan yang lebih tinggi dalam suatu bidang tertentu. Mereka mendapatkan informasi dari media massa dan kemudian menyebarkannya kepada orang

lain dalam lingkup sosial mereka. Lazarsfeld juga mengemukakan konsep "efek peluru berantai" (the two-step flow of communication), yang menggambarkan bahwa individu lebih mungkin dipengaruhi oleh orang-orang di sekitar mereka daripada oleh media massa secara langsung. Dalam hal ini, media massa mempengaruhi opinion leaders, yang kemudian mempengaruhi masyarakat lebih luas melalui interaksi sosial. Lazarsfeld juga menggarisbawahi pentingnya konteks sosial dalam komunikasi. Menurutnya, pesan dan informasi yang diterima oleh individu akan dipengaruhi oleh nilai-nilai, norma, dan pengalaman mereka dalam kelompok sosialnya. Konteks sosial ini dapat mempengaruhi persepsi, interpretasi, dan reaksi individu terhadap pesan yang diterimanya.

Komunikasi visual melalui *sticker chat* dalam aplikasi *game online* telah menjadi fenomena yang semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, para pemain *game online* mencari cara baru untuk berkomunikasi dengan sesama pemain, dan *sticker chat* memberikan solusi yang kreatif dan menyenangkan. *Sticker chat* adalah gambar atau animasi yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi, reaksi, dan pesan dalam percakapan online.

Dalam konteks permainan online, komunikasi visual melalui *sticker chat* memainkan peran penting dalam meningkatkan interaksi sosial antara pemain. Ketika bermain *game online*, pemain seringkali tidak memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung melalui suara atau bahasa tulisan. *Sticker chat* memungkinkan pemain untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan sesama pemain melalui gambar yang menggambarkan emosi dan pesan dengan cara yang lebih visual.

Salah satu keunggulan komunikasi visual melalui *sticker chat* adalah kemampuannya untuk melintasi batas bahasa dan budaya. Pemain *game online* berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, dengan bahasa dan budaya yang beragam. *Sticker chat* memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan mudah tanpa harus menghadapi hambatan bahasa atau perbedaan budaya. Gambar dan animasi dalam *sticker chat* dapat dengan mudah dipahami oleh pemain dari berbagai belahan dunia, sehingga memperluas lingkup komunikasi dan mempromosikan keragaman budaya.

Selain itu, komunikasi visual melalui *sticker chat* juga memberikan keleluasaan ekspresi kepada pemain. Beberapa emosi dan reaksi sulit diungkapkan dengan kata-kata atau emotikon biasa. Dalam hal ini, *sticker chat* dapat menjadi sarana yang lebih kuat untuk mengkomunikasikan perasaan dan ekspresi yang kompleks. Pemain dapat memilih *sticker chat* yang paling sesuai dengan perasaan mereka saat itu, baik itu kegembiraan, kekesalan, kekecewaan, atau bahkan candaan. Tidak hanya itu, *sticker chat* juga memberikan elemen hiburan dan keceriaan dalam pengalaman bermain *game online*. Ketika pemain menggunakan *sticker chat* yang lucu, menggemaskan, atau unik, mereka dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan menghibur. Ini tidak hanya meningkatkan kesenangan dalam bermain *game*, tetapi juga membantu membangun hubungan sosial yang lebih kuat antara pemain.

Dalam tujuannya komunikasi visual melalui *sticker chat* pada aplikasi *game online* telah menjadi fenomena yang menarik dan penting dalam meningkatkan interaksi sosial antara pemain. *Sticker chat* memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan mudah, melewati batas bahasa dan budaya, sambil mengekspresikan emosi dan pesan dengan cara yang lebih visual dan kreatif. Dengan memberikan elemen hiburan dan keceriaan, *sticker chat* juga meningkatkan pengalaman bermain *game online* secara keseluruhan. Dengan terus berkembangnya teknologi dan kreativitas pengembang, memungkinkan untuk selalu meningkatkan teknologi komunikasi visual melalui *sticker chat* sehingga akan terus berevolusi dan memainkan peran yang semakin penting dalam interaksi sosial di dunia *game online*.

## LATAR BELAKANG

Pada awalnya, komunikasi dalam *game online* terbatas pada teks atau chat suara yang sederhana. Namun, dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya permintaan

akan interaksi yang lebih ekspresif, para pengembang *game* mulai mencari cara untuk meningkatkan pengalaman sosial dalam *game*. Inilah saat komunikasi visual melalui *sticker chat* mulai diperkenalkan. Perkembangan teknologi ponsel pintar dan aplikasi perpesanan juga berperan penting dalam popularitas komunikasi visual melalui *sticker chat*. Dengan semakin banyaknya orang yang menggunakan aplikasi perpesanan untuk berkomunikasi, para pengembang *game* melihat peluang untuk memanfaatkan alat ini dalam konteks *game online*. Mereka mengintegrasikan fitur *sticker chat* ke dalam aplikasi *game* mereka, memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan sesama pemain secara langsung melalui gambar yang menarik dan menyenangkan.

## RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan komunikasi visual melalui *sticker chat* dalam aplikasi *game online* dapat mempengaruhi interaksi sosial antara pemain.
2. Bagaimana penggunaan *sticker chat* dapat meningkatkan pengalaman bermain *game online* dan membangun hubungan sosial antara pemain?

## TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengidentifikasi dampak penggunaan *sticker chat* terhadap pengalaman bermain *game online*. Penelitian ini akan melihat bagaimana penggunaan *sticker chat* dapat meningkatkan keceriaan, hiburan, dan keterlibatan pemain dalam pengalaman bermain *game online*.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik dengan cara deskriptif. Penulis akan mengumpulkan data dari pengguna media sosial yang aktif menggunakan *sticker* dan emoji dalam komunikasi mereka. Penelitian ini juga melibatkan analisis konten *sticker* yang digunakan dalam *platform* media sosial populer. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi perbandingan.

### Observasi

Observasi dalam metode kualitatif merupakan proses merekam suatu data menggunakan indra penglihatan. Penulis terjun langsung ke dalam berbagai *chatroom* dari sosial media yang mengandung unsur *sticker* untuk melakukan observasi. Dalam tahap ini penulis ingin menggali lebih dalam tentang penggunaan *sticker* di berbagai media tersebut.

### Studi Perbandingan

Studi perbandingan dilakukan dengan cara menggali dan mendeskripsikan penampakan visual dari *chatroom* social media yang sudah beredar di *Internet*, setelah itu dilakukan analisis dan komparasi antara berbagai *chatroom* yang dijadikan objek penelitian.

Untuk mengoptimalkan penelitian ini penulis juga menggunakan quisioner sebagai data pendukung. Pertanyaan yang diajukan kepada responden sifatnya untuk mengidentifikasi pengalaman yang pernah mereka alami terkait dengan *sticker chat*.

## ANALISA DATA

Melalui pengumpulan dan analisis data ini, dapat ditemukan pola dan tren yang berguna untuk memahami preferensi pengguna dan kecenderungan komunikasi mereka.

Menurut D. Tandyonomanu dan Tsurouya dalam penelitiannya berjudul “*Emoji: Representations of Nonverbal Symbols in Communication Technology*” mengenai persentase dari topik emoji dalam aplikasi Line mengungkapkan bahwa pengalaman dari para responden dalam menggunakan emoji terjadi dalam beberapa aspek. Pertama, *sticker* atau emoji digunakan sebagai salah satu bentuk komunikasi non-verbal yang berfungsi sebagai hiburan dan juga untuk mencairkan suasana saat sedang melakukan obrolan dalam bentuk chat. Selain itu, bentuk dan warna yang ada pada *sticker* juga mempengaruhi responden memilih *sticker* yang akan digunakan dalam proses bertukar pesan.

Apakah anda pernah menggunakan fitur sticker di sosial media/aplikasi chatting

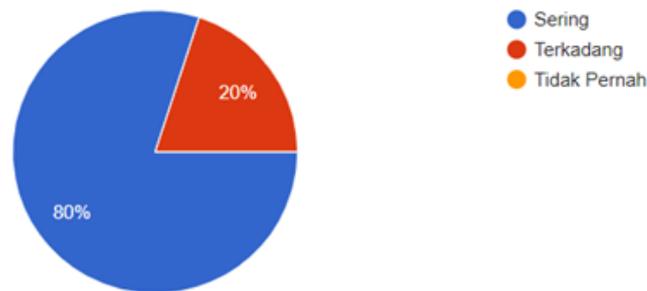


Table 1

Berdasarkan table di atas maka 80% pengguna gawai telah menggunakan *sticker chat* sebagai komunikasi visual dalam bersosialisasi. *Sticker chat* menawarkan pemain *game online* cara yang lebih menarik dan kreatif untuk berkomunikasi. Mereka dapat mengungkapkan emosi, reaksi, dan pesan dengan menggunakan gambar atau animasi yang dapat disematkan langsung ke dalam percakapan online. Ini memberikan dimensi baru dalam komunikasi, yang lebih visual dan mudah dipahami oleh pemain lain.

Apakah anda menggunakan sticker chat untuk mengekspresikan emosi?

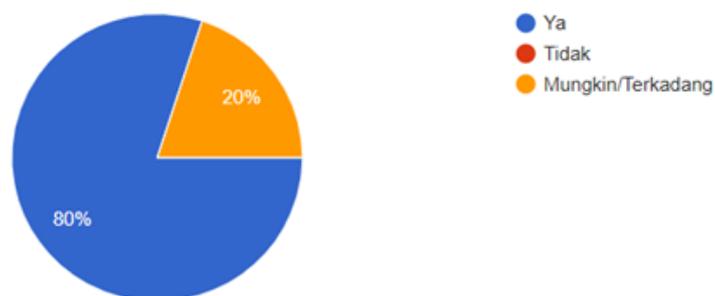


Table 2

Dalam table di atas dapat diketahui bahwa 80% pengguna menggunakan *sticker chat* untuk mengungkapkan perasaannya dalam berinteraksi dalam lingkungan sosial media. Dalam industri *game* yang kompetitif, komunikasi visual melalui *sticker chat* juga berfungsi sebagai elemen diferensiasi. Pengembang *game* mencoba untuk menyediakan berbagai koleksi *sticker chat* yang unik, menarik, dan sesuai dengan tema permainan mereka. Ini memberikan pemain kesempatan untuk mengekspresikan kepribadian mereka dan merasa terlibat dalam dunia *game* secara lebih dalam.

### Sticker dalam Discord

Discord adalah platform komunikasi suara, video, dan teks yang dirancang khusus untuk komunitas *gamer*. Platform ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 oleh Jason Citron dan Stanislav Vishnevskiy. Penggunaan *sticker* persuasif atau komersil di Discord berupa penggunaan *sticker* untuk memperkuat tawaran penjualan pada produk apapun. Fungsi *sticker* tersebut dapat menarik pelanggan untuk membeli produk yang ditawarkan. Discord bukanlah platform chat yang cukup umum, sehingga penggunaan *sticker* untuk kegiatan komersil sangat jarang ditemukan.



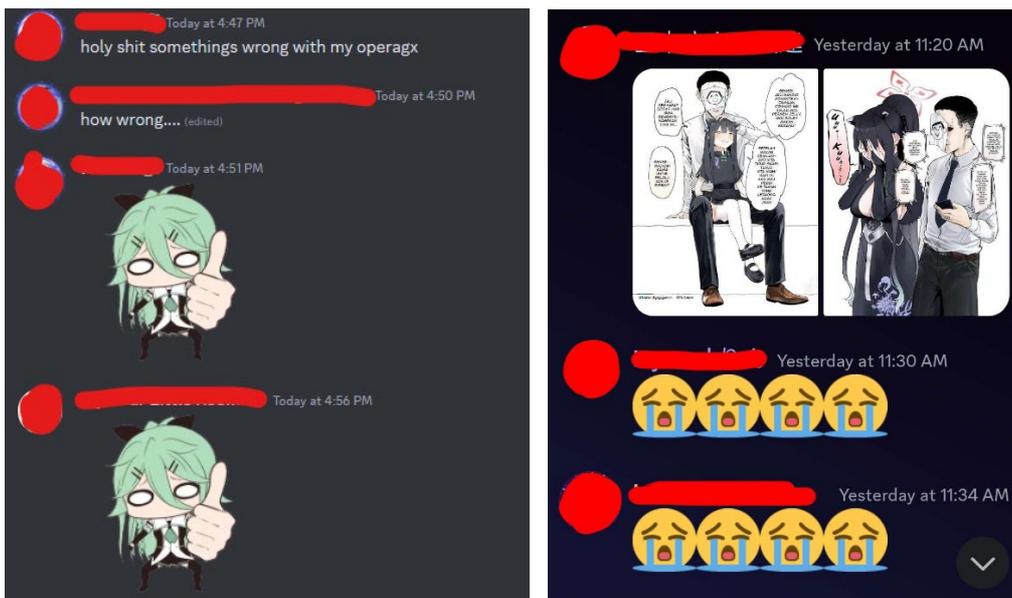
Gambar 1. Sticker Komersil  
(Source: Koleksi foto pribadi)

Adapun platform yang digunakan khusus untuk pengguna *game online* maka *sticker* yang beredar pada platform tersebut lebih sering bersifat intimidatif. Penggunaan *sticker* intimidasi dalam Discord berupa penggunaan *sticker* yang bersifat ofensif dan kasar dengan tujuan menjelek-jelekan oposisi lain pada sebuah argumen atau konflik online.



Gambar 2. *Sticker intimidatif*  
(Source: Koleksi foto pribadi)

Dalam fungsinya *sticker* hiburan dalam *Discord* lebih banyak bersifat hiburan, hal ini dikarenakan fungsi *Discord* yang memperbolehkan pengguna untuk membuat *emoji* dan *sticker* mereka sendiri. Contoh *sticker* hiburan dalam *Discord* yaitu *sticker-sticker* yang bersifat lucu, *sticker* menyenangkan yang dapat mendukung pesan seseorang, ataupun menggunakan *sticker* untuk membalas sebuah topik yang lucu.



Gambar 3. *Sticker hiburan*  
(Source: Koleksi foto pribadi)

Penggunaan stiker edukasi di *Discord* sangat dikit, hal ini dikarenakan mayoritas pengguna *Discord* hanya menggunakan *Discord* untuk bermain *videogame* atau mengobrol saja. Tetapi contoh penggunaan stiker edukasi di *Discord* berupa penggunaan stiker untuk membantu menjelaskan suatu topik.

## KESIMPULAN

Komunikasi visual melalui *sticker chat* dalam aplikasi *game online* telah menjadi fitur penting yang memperkaya pengalaman pengguna. Berdasarkan analisis data, dapat diambil beberapa kesimpulan tentang penggunaan dan manfaat dari komunikasi visual dengan *sticker chat* dalam konteks *game online*.

Pertama, penggunaan *sticker chat* secara luas menunjukkan bahwa pemain ingin mengungkapkan diri mereka dengan cara yang lebih ekspresif dan kreatif. *Sticker* menyediakan sarana untuk mengirim pesan dengan emosi, gaya, dan humor yang unik. Ini membantu menciptakan ikatan sosial dan meningkatkan interaksi antara pemain.

Kedua, popularitas dan frekuensi penggunaan *sticker* tertentu dapat memberikan wawasan tentang preferensi dan tren komunikasi pengguna. Pengembang aplikasi chat dapat memanfaatkan informasi ini untuk merancang *sticker* yang lebih menarik dan relevan bagi pemain, serta memperbarui konten yang kurang diminati.

Ketiga, kategori dan tema *sticker* dapat memengaruhi konteks penggunaan. Misalnya, *sticker* yang mengekspresikan kegembiraan atau dukungan dapat sering digunakan saat memenangkan pertandingan atau mendukung rekan tim. Pemahaman yang lebih dalam tentang konteks ini memungkinkan pengembang untuk menyediakan *sticker* yang lebih tepat dan relevan.

Terakhir, komunikasi visual dengan *sticker chat* juga dapat mempengaruhi atmosfer *game* secara keseluruhan. Penggunaan *sticker* yang positif, lucu, atau menggemaskan dapat menciptakan lingkungan yang lebih ramah dan menyenangkan. Ini berpotensi meningkatkan kepuasan pengguna dan memperkuat keterikatan mereka dengan *game*.

Secara keseluruhan, komunikasi visual melalui *sticker chat* dalam aplikasi *game online* memberikan cara yang lebih ekspresif, kreatif, dan menyenangkan untuk berkomunikasi antara pemain. Dengan memahami preferensi pengguna, tren, dan konteks penggunaan, pengembang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mengoptimalkan fitur komunikasi dalam *game*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0, (2019). 4, 47-58
- Aisyah, L. S. (2018). Semiotic Analysis of Animated TV Series `Riko: Jarak Matahari\_Bumi " As An Educational Media For Children, 8, 31-44.
- Asfar, I. T., Asfar, I. A., Halamury, M.F. Teori Behaviorisme, Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/AmirfanAsfar/publication/331233871\\_TEORI\\_BEHAVIORISME\\_Theory\\_of\\_Behaviorism/links/5c6da922a6fdcc404ec18291/TEORI-BEHAVIORISME-Theory-of-Behaviorism.pdf](https://www.researchgate.net/profile/AmirfanAsfar/publication/331233871_TEORI_BEHAVIORISME_Theory_of_Behaviorism/links/5c6da922a6fdcc404ec18291/TEORI-BEHAVIORISME-Theory-of-Behaviorism.pdf)
- Bungin Burhan, Sosiologi Komunikasi teori paradigma, diskursus teknologi komunikasi di Masyarakat, Cet 2 :kencana ;Jakarta 2007

- Bungin Burhan, Teknik Praktek, Riset Komunikasi , Cet 2 :kencana ;Jakarta 2008
- Kalbuadi A Gandung. Sticker Sebagai Komunikasi Visual Masyarakat Milenial Dalam Pendekatan Behaviorisme Di Era Disrupsi teknologi. 2021.
- Sarnoto, A. Z. Kontribusi Aliran Psikologi Behaviorisme Terhadap (2011). Perkembangan Teori Ilmu Komunikasi, 1, 59-66.
- Bungin, M. B., Konstruksi Sosial Media Massa. 2015, Jakarta: Kencana.
- Mulyana, D., Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2017).