

KEPUASAN REMAJA MENGGUNAKAN APLIKASI DISCORD (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya)

Christian Hanggit Yulannugroho

Prodi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Universitas Negeri Surabaya

christian.18092@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Discord adalah salah satu contoh penggunaan media baru untuk mencari kebutuhan informasi yang digunakan oleh remaja Kota Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan remaja Surabaya dalam menggunakan aplikasi Discord. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah remaja Surabaya yang aplikasi Discord, dengan sampel sebanyak 96 orang responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Uses and Gratification, yang dalam penelitian ini menggunakan 8 indikator dalam mengukur tingkat kepuasan, yaitu kepuasan informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, kepuasan hiburan, kepuasan pengalihan, kepuasan hubungan personal, kepuasan interaksi sosial, dan kepuasan pengawasan. Hasil penelitian ini menunjukkan perbandingan nilai rata-rata (mean) skor dari setiap kepuasan yang diharapkan (GS) dan kepuasan yang diperoleh (GO), dengan perbandingan rata-rata keseluruhan skor dari GS sebesar 23.49 dan skor dari GO sebesar 30.77 ($GS < GO$) yaitu kepuasan yang diperoleh remaja Surabaya dalam menggunakan aplikasi Discord lebih besar dari pada kepuasan yang diharapkannya. Artinya, aplikasi Discord sudah dapat memenuhi kebutuhan penggunaanya.

Kata Kunci : Kepuasan, Discord, Uses and Gratification.

Abstract

Discord are one of the uses of new media to find information needs used by youth in Surabaya City. The purpose of this research is to find out how big the satisfaction level of Surabaya teenagers in using Discord. This study uses a quantitative approach, the population in this study is Surabayan youth who use Discord, with a sample of 96 respondents. The theory used in this study is the theory of Uses and Gratification, which in this study using 8 indicator in measuring the level of satisfaction, namely information satisfaction, personal identity satisfaction, integration and social interaction satisfaction, entertainment satisfaction, diversion satisfaction, personal relationship satisfaction, self identity satisfaction, and surveillance satisfaction. The results of this study show a comparison of the average (mean) score of each expected satisfaction (GS) and satisfaction obtained (GO), with a comparison of the average overall score of GS of 23.49 and GO's score of 30.77 ($GS < GO$) which means that the satisfaction obtained by Surabaya teenagers is greater than the expected satisfaction. This means that Discord have been able to meet the needs of the audience.

Keywords : Satisfaction, Discord, Uses and Gratification.

PENDAHULUAN

Bagi manusia bersosialisasi dengan individu lainnya merupakan sebuah hal yang takkan dapat terpisahkan dalam kehidupannya. Dalam proses tersebut manusia membutuhkan komunikasi agar timbul adanya interaksi antar satu manusia dengan manusia lain. Ketika melakukan proses komunikasi tersebut dibutuhkan sesuatu yang disebut persamaan makna supaya proses komunikasi yang individu tersebut lakukan dapat diharapkan berjalan secara aktif.

Proses dalam berkomunikasi itu sendiri dibagi dalam dua tahap. Kedua tahapan tersebut yaitu yang pertama disebut komunikasi primer dan yang kedua disebut komunikasi sekunder. Pada proses komunikasi

secara primer sendiri dilakukan secara langsung dengan orang lain yang merupakan komunikasi, proses tersebut dilakukan dengan menggunakan gambar, lambang, bahasa, dan lain-lain sebagai media komunikasi. Sedangkan proses komunikasi yang dilakukan secara sekunder dilakukan dengan bantuan dari media atau sarana pendukung lain. Media yang dimaksud sendiri memiliki banyak contoh seperti surat, surat kabar, teks, telepon, radio, televisi, internet, dan lain-lain.

Dalam menggunakan media, masyarakat menggunakannya untuk memenuhi bermacam kebutuhannya, contohnya terdapat masyarakat yang menggunakan media sebagai sarana dalam pencarian informasi, dalam pencarian hiburan, maupun dalam pencarian identitas personal. Itu memperlihatkan bahwasannya dalam pemakaian media masyarakat

memiliki bermacam-macam cara. Dari bermacam-macam cara tersebut timbullah sebuah upaya untuk mendapatkan kepuasan dalam hal motif mereka. Menurut McQuail (2020), bahwasannya yang menyebabkan masyarakat menggunakan media sebenarnya terdapat pada perilaku psikologis dan perilaku sosial dari masyarakat itu sendiri. Dampaknya hal tersebut terasa sebagai sebuah masalah dan pada akhirnya penggunaan media lah yang dipakai untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, atau dapat juga dikatakan sebagai pemuasan kebutuhan. Disimpulkan bahwasannya penggunaan dalam media didasari oleh timbulnya motif individu dalam memuaskan keperluannya.

Menurut Dolan (2016), Herzog menggunakan istilah gratifikasi untuk mendeskripsikan jenis spesifik dari kepuasan audiens penikmat acara radio. Dari penelitian tersebut, peneliti lain menjadi tertarik untuk meneliti bagaimana audiens dapat dihubungkan dengan berbagai media seperti radio dan surat kabar. Berbagai studi yang meneliti penggunaan dan kepuasan audiens melahirkan sebuah teori bernama *Uses and Gratification*. Sebagai salah satu pencetus awal mengenai studi tentang hubungan nyata dari audiens dan media, teori *Uses and Gratification* berawal melalui pilihan dari audiens itu sendiri. Sudut pandang tersebutlah yang membuktikan bahwa audiens sebagai konsumen adalah individu yang aktif dalam memilih media yang cocok bagi mereka (Ku, Chu, & Tseng, 2013).

Seiring berkembangnya jaman penggunaan media tidak terbatas pada radio dan surat kabar saja, sedangkan pada era sekarang yang modern ini muncullah sebuah handphone pintar yang disebut *smartphone*. Definisi *smartphone* sendiri yaitu telepon genggam yang mempunyai aplikasi internet yang dimana berbagai macam aplikasi media sosial tersebar disana. Tak ingin kalah dengan banyaknya aplikasi media sosial muncullah aplikasi baru dalam banyaknya jagat aplikasi media sosial yang bernama Discord. Discord adalah sebuah aplikasi yang menawarkan konsep *Voice over Internet Protocol (VoIP)* yang dirancang sedemikian rupa untuk digunakan oleh komunitas pemain gim. Konsep aplikasi ini dibuat berdasarkan ide yang dibuat oleh Jason Citron yang sekarang menjabat sebagai CEO dan co-founder dari Discord. Citron menyadari bahwa dalam permainan yang menggunakan taktik dan kerja sama tim seperti Final Fantasy XIV & League of Legends komunikasi adalah hal yang sangat penting dan pada saat itu belum ada sarana yang cukup mudah dan simpel untuk digunakan para *gamers* untuk berkomunikasi. Dari ide itulah akhirnya pada 13 Mei 2015 Discord pertama kali diluncurkan. Meskipun tujuan utama Discord adalah sebagai aplikasi berbasis *Voice over Internet Protocol (VoIP)* tetapi Discord juga menawarkan banyak fitur umum yang

tersedia pada aplikasi pesan instan seperti mengirim pesan baik itu berupa tulisan, gambar, suara, dll.

Fitur lain yang membedakan Discord dari aplikasi sosial lain yaitu sistem *channel*. Seperti sebuah forum, *channel* disini dibuat oleh para pengguna dan digunakan oleh pengguna lainnya. Konten dari *channel* tersebut berbeda antar satu dengan yang lain, sebagai contoh yaitu suatu *channel* yang dipakai oleh para perusahaan terutama perusahaan gim untuk mengabarkan kepada para *gamers* mengenai produk apa yang akan mereka rilis, lalu ada *channel* yang lebih kecil lagi yang hanya berfungsi sebagai tempat untuk berdiskusi sesuai konteks *channel* tersebut, sebagai contoh yaitu *channel* yang bernama “Pecinta Kucing”. Dalam *channel* tersebut tentunya hanya berisi tentang para pengguna yang memiliki minat terhadap kucing dan pembahasan yang ada dalam *channel* tersebut adalah tidak melenceng jauh tentang kucing.

Dengan fitur yang kompleks tersebut tidak serta merta membuat Discord menjadi aplikasi yang rumit untuk dipakai. Menurut Arifianto dan Izzudin (2021), user interface yang simpel, fitur yang lengkap, dan penggunaan yang user friendly membuat Discord menjadi sebuah aplikasi yang diterima oleh pelajar sebagai alternatif media pembelajaran online selama pandemi *Covid-19* meskipun awalnya aplikasi ini ditujukan untuk para *gamers*. Berbicara tentang fitur yang kompleks, penggunaan *channel* hanyalah satu dari banyaknya fitur yang ditawarkan Discord, banyak fitur seperti *live streaming*, *live voice chat*, penggunaan *bot*, penggunaan *emoji*, *discord nitro*, dll. Melalui fitur tersebut banyak orang yang mengalihkan fungsi Discord dari yang awalnya hanya sebagai sarana berkomunikasi bagi *gamers* menjadi sarana dalam mencari teman ataupun mencari mereka yang memiliki minat yang sama, melakukan *live streaming* bersama orang banyak, mengadakan siniar, sebagai media pembelajaran, ataupun hanya sekedar mencari hiburan.

Dalam prakteknya, penggunaan aplikasi Discord ini berhasil dalam membantu banyak orang. Tak hanya sekedar untuk mencari teman baru yang sehoobi, Discord pun memberikan kemungkinan bagi penggunaannya untuk memanfaatkan Discord sebagai media pembelajaran daring. Wulanjani (2018) dalam penelitiannya yang bertajuk tentang mengubah Discord dari *aplikasi voice chat* untuk *gamers* menjadi kelas *virtual listening* membahas bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur *voice chat* yang nantinya digunakan dalam kelas *virtual listening*.

Kemudian contoh selanjutnya yaitu Efriani dkk (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Online” membahas betapa mudahnya

menggunakan aplikasi Discord untuk proses belajar *online*, diantaranya: Proses belajar yang tak terikat oleh ruangan kelas fisik, sebuah *channel* dapat menyediakan sebuah sarana untuk melakukan kegiatan kuliah dengan efisien dimana dalam mata kuliah yang sama dapat juga diaplikasikan untuk kelas yang berbeda, lalu menyediakan berbagai fitur untuk menjalin komunikasi dan interaksi antar peserta pembelajaran daring, dan interaksi tersebut bisa dilakukan menggunakan *Text Channel* ataupun *Voice Channel*.

Dari kedua contoh penelitian diatas terbukti bahwa aplikasi Discord memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan media sosial lainnya. Dengan banyaknya fitur yang disediakan pengguna dibebaskan untuk menjadi kreatif dalam mengembangkan penggunaan aplikasi Discord. Penggunaan aplikasi Discord yang awalnya hanya digunakan sebagai media bagi para *gamers* untuk berkomunikasi pun dapat menjadi sebuah media pembelajaran. Atas hal tersebut, hingga detik ini masih terdapat individu yang memanfaatkan penggunaan *media instant messaging* contohnya Discord sebagai sarana dalam meningkatkan perluasan dalam jaringan komunikasi ataupun sarana untuk membagikan kegiatan yang mereka lakukan. Dalam kehidupannya, setiap manusia tentunya memiliki berbagai kebutuhan, baik itu kebutuhan utama yang digunakan untuk memenuhi kesehariannya ataupun akan informasi dalam memahami perihal apa saja yang terjadi pada sekelilingnya. Dari hal tersebut setiap manusia tentunya memiliki kebutuhan yang berbeda dengan individu lainnya. Kebutuhan yang terpenuhi nantinya akan menimbulkan hal yang disebut kepuasan, kepuasan sendiri menurut Humaizi (2018:5), berkaitan dengan teori Hirarki Kebutuhan dan diadaptasi dalam teori *Uses and Gratification*. Dalam penggunaan Teori tersebut dijelaskan bahwa kepuasan adalah sebuah kebutuhan dan untuk memperolehnya harus secara berjenjang. Ukuran jenjang tersebut relatif setiap individu, dan setiap individu dapat dikatakan mencapai kepuasan jika telah mencapai tingkat jenjang yang dikehendaki.

Penelitian ini akan meneliti objek yaitu pengguna Discord yang berusia 18-25 tahun atau mereka yang bisa disebut sebagai remaja akhir. Menurut Santrock (2018), pada kategori usia tersebut, mereka yang disebut remaja telah memperlihatkan pertanda dalam penyempurnaan jiwa contohnya yaitu pencapaian dalam mendapatkan identitas diri, ataupun pencapaian puncak dari perkembangan kognitif, mental, ataupun moral dalam diri mereka. Hal tersebut juga didukung dengan fakta bahwa mayoritas pengguna discord adalah mereka yang berusia remaja. Aplikasi Discord awalnya ditujukan kepada para *gamers* dan orang dewasa dengan ekspektasi umur sekitar 30-33 tahun, namun survei dilapangan

membuktikan bahwa rata-rata pengguna aplikasi Discord adalah remaja yang berusia sekitar 20 tahun.

Lokasi penelitian dilaksanakan di kota Surabaya dimana faktanya bahwa Surabaya sebagai kota paling besar kedua di Indonesia serta mempunyai nominal penduduk paling masif setelah Jakarta, sehingga Kota Surabaya mempunyai berkembang lebih pesat serta lebih maju dibandingkan kota yang lain. Hal itu diperkuat dengan data penelitian yang tertulis bahwa rata-rata masyarakat Surabaya mengakses internet melalui *smartphone* lebih dari 5 jam per hari. Pada penelitian lain diperoleh data bahwa 53.2% remaja Surabaya mempunyai 1 gadget, 36% mempunyai 2 gadget dan 9.1% mempunyai 3 gadget serta 1.3 % mempunyai 4 gadget. Lalu aktifitas mereka di media sosial adalah 81.8% melihat berita, 76.6% mengunggah foto/video, 68% memberi komentar, dan 66.2% update status, dll (Nugraheni, 2017). Berdasarkan hal tersebut maka Surabaya dipilih dan dirasa menjadi kota yang ideal untuk dijadikan lokasi penelitian. Atas uraian tersebut maka judul penelitian “Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord (Studi Deskriptif Kuantitatif Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya)” dipilih.

METODE

Metode kuantitatif dipilih sebagai metode dalam penelitian ini. Metode kuantitatif sendiri sering disebut sebagai metode tradisional, sehingga metode ini sudah menjadi tradisi untuk menjadi metode dalam penelitian (Sugiyono, 2013:7). Metode kuantitatif juga dipilih karena metode kuantitatif bisa menghasilkan data yang akurat serta memberikan perhitungan hasil yang tepat. Metode ini disebut juga metode positivistik karena didasarkan pada filosofi positivistik. Filsafat positivistik sendiri berpandangan bahwa realitas dan fenomena dapat diklasifikasikan dan dikaitkan dengan hukum sebab akibat. (Sugiyono, 2013:8).

Positivisme dipilih sebagai paradigma dalam penelitian ini. Yang dimaksud sebagai paradigma adalah cara pandang seorang ilmuwan mengenai nilai dalam sebuah disiplin ilmu pengetahuan. Sedangkan paradigma positivisme yang dipakai dalam penelitian ini memiliki makna sebagai pandangan bahwasannya ilmu pengetahuan hanya dapat diperoleh secara empiris melalui fenomena, dapat diamati, dapat diukur dan diperiksa dengan metode ilmiah.

Penelitian ini diadakan secara daring dengan grup berbasis daring sebagai lokasi penelitian dengan responden yang merupakan remaja berdomisili Surabaya yang menggunakan aplikasi Discord. Maka dalam penelitian ini karakteristik sampel yang dipilih adalah responden yang merupakan remaja berusia 18-25

tahun yang berdomisili di Kota Surabaya serta menggunakan aplikasi Discord.

Kuesioner dipilih sebagai bentuk instrumen dalam penelitian ini. Kuesioner dibagikan ke remaja berusia 18-25 tahun atau yang biasa disebut remaja akhir yang berdomisili di Surabaya. Menurut Santrock (2018), pada kategori usia tersebut, mereka yang disebut remaja telah menunjukkan pertanda dalam kesempurnaan rohani, seperti mencapai identitas diri, ataupun mencapai pucuk dari perkembangan kognitif, mental, ataupun moral dalam diri mereka.

Pada penelitian ini kuesioner disebar pada remaja pengguna aplikasi Discord. Tujuan penyebaran kuesioner adalah untuk mencari informasi tentang masalah yang diteliti sehingga data primer pun bisa didapatkan. Peneliti memberikan kuesioner yang berisi pertanyaan pada responden. Pertanyaan dipandu oleh indikator variabel dengan cara memilih salah satu jawaban yang tersedia. Oleh karena itu peneliti mengukur dengan skala likert. Teknik tersebut dipakai untuk mengukur pendapat atau tanggapan responden terhadap item survei. Survei tersebut meminta responden untuk memilih jawaban “sangat setuju”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju”, atau “sangat tidak setuju” dengan pertanyaan yang diajukan peneliti. Dalam skala likert, variabel yang diukur digambarkan sebagai indeks variabel, dan indeks tersebut digunakan sebagai panduan dalam menyusun instrumen berupa pernyataan ataupun pertanyaan (Sugiyono, 2013:96).

Uji perbandingan mean dipilih sebagai metode analisis data. Kedua mean yang didapatkan dari kedua variabel tersebut akan dibuktikan bahwa keduanya memiliki perbedaan yang signifikan bukannya sebuah kebetulan belaka. Cara mengetahui signifikannya adalah dengan menggunakan uji t pada sampel berpasangan.

A. Gambaran Umum

1) Gambaran Umum Remaja Kota Surabaya

Surabaya berada pada peringkat kedua sebagai kota terbesar di Indonesia dibawah ibu kota Indonesia yaitu Kota Jakarta. Sebagai kota yang kerap disebut sebagai kota metropolitan dengan penduduk sekitar 2,9 juta jiwa, maka Surabaya juga kerap kali disebut sebagai pusat niaga, produksi dan pendidikan di daerah Jawa Timur serta sekitarnya.

Karena letaknya yang strategis, kota Surabaya dapat diakses melalui jalur darat, laut dan udara. Di utara dan timur Kota Surabaya berbatasan dengan laut dan pesisir Selat Madura, sedangkan di selatan dan barat Kota Surabaya berbatasan dengan Kota Sidoarjo dan Gresik.

Luas wilayah Kota Surabaya secara keseluruhan kurang lebih seluas 326,27 km yang terdiri atas 31 kecamatan dan 163 kelurahan. Dikarenakan luas wilayah Kota Surabaya dan banyaknya jumlah penduduk maka tidak semua warga dijadikan objek dalam penelitian ini.

Menurut Santrock (2018), masa remaja adalah sebuah tahapan dalam perkembangan manusia dimana pada kategori usia tersebut, mereka yang disebut remaja telah memperlihatkan pertanda dalam penyempurnaan jiwa contohnya yaitu pencapaian dalam mendapatkan identitas diri, ataupun pencapaian puncak dari perkembangan kognitif, mental, ataupun moral dalam diri mereka. Remaja cenderung mengalami krisis identitas dan ambiguitas, yang mengakibatkan remaja menjadi agresif dan tak terkendali, rentan terhadap konflik sikap dan perilaku, serta rentan secara emosi. Remaja dapat dengan mudah menjadi sensitif terhadap emosi serta terkesan tergesa-gesa dan terlalu cepat dalam membuat keputusan.

Adolescence atau yang dalam bahasa Latin yaitu *Adolescentia* yang memiliki arti umum masa muda pada manusia dimana terjadi pada rentang usia 17-30 tahun. Berdasarkan uraian tersebut, masa remaja terbukti sebagai transisi masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang telah memiliki perubahan kognitif, mental, ataupun moral.

Perkembangan teknologi juga turut serta berpengaruh dalam perkembangan gaya hidup remaja. Data penelitian mengatakan bahwa rata-rata masyarakat Kota Surabaya menggunakan smartphone untuk mengakses internet selama 5 jam per hari. (Nugraheni, 2017).

Melalui data diatas, maka obyek penelitian dalam penelitian ini adalah remaja Kota Surabaya yang telah masuk kedalam kriteria remaja akhir berusia antara 18 tahun hingga 25 tahun yang telah memenuhi syarat sebagai responden

B. Karakteristik Responden

Responden peneliti yang terdaftar dalam survei memiliki karakteristik berdasarkan gender, umur, tingkat pendidikan, dan status pekerjaan, yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1
Jenis Kelamin Responden

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
1	Laki – Laki	77	80.2
2	Perempuan	19	19.8
Jumlah		96	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Dalam survei tersebut mayoritas responden adalah 77 responden pria (80,2%) dan 19 responden wanita (19,8%).

Tabel 4. 2
Usia Responden

No	Usia Responden	Frekuensi	Presentase (%)
1	18-20 Tahun	22	22.9
2	21-23 Tahun	46	47.9
3	24-25 Tahun	28	29.2
Jumlah		96	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Dalam survei tersebut responden berusia 18-25 Tahun sebanyak 9 orang (30%), 21-23 tahun sebanyak 11 orang (36.6%), 24-25 tahun sebanyak 10 orang (33.3%).

Tabel 4. 3
Status Responden

No	Pendidikan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Pelajar	12	12.5
2	Mahasiswa	42	43.8
3	Bekerja	38	39.6
4	Yang Lainnya	4	4.1
Jumlah		96	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Dalam survei tersebut responden berstatus Pelajar sebanyak 12 orang (12.5%), Mahasiswa sebanyak 42 orang (43.8%), Bekerja sebanyak 38 orang (39.6%), Yang Lainnya sebanyak 4 orang (4.1%).

Tabel 4. 4
Perbandingan Dengan Media Sosial Yang Sejenis (Whatsapp, LINE, Messenger, dll)

No	Tanggapan	Frekuensi	Presentase (%)
1	Discord Lebih Baik	73	76
2	Discord Tidak Lebih Baik	23	24
Jumlah		96	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Dalam survei ini responden beranggapan bahwa aplikasi Discord lebih baik dibandingkan dengan

aplikasi yang sejenis (Whatsapp, LINE, Messenger, dll) dengan presentase yang menganggap aplikasi Discord lebih baik sebanyak 73 orang responden (76%) dan yang menganggap aplikasi Discord tidak lebih baik sebanyak 23 orang responden (24%). Alasan mereka menganggap aplikasi Discord lebih baik mayoritas beralasan bahwa kebebasan berekspresi dalam aplikasi Discord lebih bebas dibandingkan media sosial lain sebanyak 65 orang responden.

Tabel 4. 5
Perbandingan Dengan Media Sosial Yang Sejenis (Whatsapp, LINE, Messenger, dll)

No	Alasan	Frekuensi
1	Fitur yang lebih lengkap dibandingkan media sosial lain	63
2	Kebebasan berekspresi lebih bebas dibandingkan media sosial lain	65
3	Pengoperasian lebih simpel dibandingkan media sosial lain	36
4	Teman sering menggunakan discord dibandingkan media sosial lain	27
5	Interaksi sosial dalam discord lebih aktif dibandingkan media sosial lain	29

Tabel di atas merangkum tanggapan responden terhadap pernyataan yang disampaikan kepada mereka melalui survei. Hasil pengukuran menunjukkan kepuasan yang dicari remaja Surabaya berada pada rentang 2.74-3.24. Sedangkan kepuasan yang didapatkan oleh remaja Surabaya berada pada rentang 3.65-4.17.

HASIL DAN PEMBAHASAN

C. Uji Instrumen

1) Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk menguji alat survei (kuesioner) yang dirancang untuk melihat apakah alat tersebut bisa dipakai untuk alat ukur pada penelitian. *Product-moment* digunakan sebagai teknik korelasi guna uji validitas. Data dianggap valid jika hasil pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 4. 6
Uji Validitas Kuesioner Penelitian

No	Variabel Penelitian	Item Pernyataan Kuesioner	Nilai r Hitung	Nilai r Tabel	Hasil Uji
1	Kepuasan Yang Dicari (X)	Mencari Informasi	0.798	0.198	Valid
2		Ekspresi Diri	0.855	0.198	Valid
3		Interaksi Sosial	0.810	0.198	Valid
4		Hiburan	0.795	0.198	Valid
5		Pengalihan (Diversiion)	0.793	0.198	Valid
6		Hubungan Personal	0.796	0.198	Valid
7		Identitas Personal	0.696	0.198	Valid
8		Pengawasan (Surveillance)	0.628	0.198	Valid
1	Kepuasan Yang Diperoleh (Y)	Mencari Informasi	0.726	0.198	Valid
2		Ekspresi Diri	0.790	0.198	Valid
3		Interaksi Sosial	0.650	0.198	Valid
4		Hiburan	0.671	0.198	Valid
5		Pengalihan (Diversiion)	0.685	0.198	Valid
6		Hubungan Personal	0.724	0.198	Valid
7		Identitas Personal	0.756	0.198	Valid
8		Pengawasan (Surveillance)	0.628	0.198	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Hasil diatas menunjukkan nilai r hitung untuk semua item pernyataan lebih besar dari nilai r pada tabel (0,198). Oleh karena itu, maka bisa disimpulkan hasil uji validitas tervalidasi bagi seluruh variabel.

2) Uji Reabilitas

Uji reliabilitas yang digunakan adalah metode analisis *cronbach alpha*. Jika nilai alpha lebih besar dari 0,60, maka instrumen survei (kuesioner) dapat dianggap reliabel. Hasil uji reliabilitas tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 7
Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian

Variabel Penelitian	Nilai Uji Reabilitas	Cronb.Alpha	Keterangan
Kepuasan Yang Dicari (X)	0.904	0.60	Reliabel
Kepuasan Yang Diperoleh (Y)	0.852	0.60	Reliabel

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Tabel tersebut menunjukkan nilai reabilitas Kepuasan Yang Dicari (X) dengan nilai 0.904, dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y) dengan nilai 0.852. Semua variabel pada alat survei ini memiliki nilai reliabilitas uji yang lebih besar dari nilai cronbach alpha sebesar 0,60. Artinya kuesioner survei yang digunakan memenuhi syarat.

D. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini data hanya terdeteksi dengan analisis plot yang dihasilkan oleh perhitungan regresi SPSS dengan uji Kolmogorov-Smirnov guna menguji normalitas data. Kelebihan Uji Kolmogorov-Smirnov yaitu tidak tergantung pada fungsi distribusi kumulatif yang mendasari pengujian. Uji ini lebih efisien daripada uji Chi-Square karena tidak memerlukan variabel diskrit. Cocok untuk digunakan dengan ukuran sampel sedang. Hasil pengujian normalitas data terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 8
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		96
Normal Parametersa	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.20496795
Most Extreme Differences	Absolute	.057
	Positive	.052
	Negative	-.057
Test Statistic		.057
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

Tabel tersebut menunjukkan bahwa tabel Sig pada Uji Normalitas Kolmogorof-Smirnov berjumlah 0.200. Asumsi nilai distribusi adalah jika Sig > 0.05. Karena nilai Sig adalah 0.200 maka bisa disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Tujuan dari uji linieritas adalah untuk mengetahui apakah semua variabel yang diuji berhubungan linier atau tidak. Untuk mengetahui nya hanya dapat melalui analisis grafik yang dihasilkan oleh perhitungan SPSS untuk menguji normalitas data pada penelitian ini. Hasil uji linieritas data terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 9
Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kepuasan Yang Dicari (X)	Between Groups	(Combined)	1545.958	26	59.460	3.788	.000
		Linearity	949.192	1	949.192	60.475	.000
Kepuasan Yang Diperoleh (Y)	Within Groups	Deviation from Linearity	596.767	25	23.871	1.521	.088
		Total	1083.000	69	15.696		
		Total	2628.958	95			

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa tabel Sig.deviation from linearity pada Uji Linearitas sebesar 0.088. Asumsi nilai distribusi normal adalah jika Sig > 0.05. Karena nilai Sig adalah 0.088 maka ditarik kesimpulan ada hubungan yang linear antara kepuasan yang dicari dengan kepuasan yang diperoleh.

E. Uji Hipotesis

1) Uji Paired Sample T

Uji tersebut digunakan untuk untuk menentukan apakah ada perbedaan antara rata-rata dua sampel berpasangan. Kedua sampel tersebut yaitu Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y). Uji T dihitung menggunakan program SPSS yang terlihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 10
Paired Sample Statistic

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kepuasan Yang Dicari (X)	23.49	96	6.899	0.704
	Kepuasan Yang Diperoleh (Y)	30.77	96	5.261	0.537

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Pada tabel diatas terlihat hasil ringkasan statistik deskriptif dari kedua variabel yang menunjukkan jumlah mean dari seluruh data yang diujikan yaitu Kepuasan Yang Dicari (X) berjumlah 23.49 dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y) berjumlah 30.77.

Tabel 4. 11
Paired Sample Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y)	96	0.601	0.001

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Pada tabel diatas terlihat output hasil korelasi atau hubungan antara kedua variabel. Diketahui nilai Sig = 0.001, asumsi dalam pengambilan uji korelasi adalah jika Sig < 0.05 maka terindikasi terdapat hubungan antar Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y). Karena nilai Sig adalah 0.001, maka ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan antar Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y).

Tabel 4. 12
Paired Sample Test

		Paired Differences					t	df	Sig (2-tailed)
		Me an	Std. Devi ation	Std. Erro r Me an	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	GS (X) & GO (Y)	- 7.28 1	5.626	0.5 74	-8.421	-6.141	- 12.68 0	95	0.00 0

Sumber: Hasil Pengolahan Data primer (2022)

Pada tabel diatas terlihat output hasil paired sample test antara kedua variabel. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kedua variabel, tetapi jika nilai Sig (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kedua variabel. Diketahui nilai Sig (2-tailed) yaitu 0.000, maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan yang Diperoleh (Y).

Melihat terdapat perbedaan yang signifikan maka uji hipotesis berlanjut kepada analisis selisih data mean. Sesuai dengan tabel 4.7 dimana mean Kepuasan Yang Dicari (X) berjumlah 23.49 dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y) berjumlah 30.77 maka terdapat selisih yaitu berjumlah 7.281 dengan nilai $X > Y$.

F. Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang ada ditemukan bahwa yang menjadi mayoritas pada pengguna aplikasi Discord adalah remaja berjenis kelamin laki-laki, usia berentang antara 21-23 tahun, dan berstatus mahasiswa.

Hal tersebut sejalan dengan anggapan bahwa Discord adalah aplikasi yang banyak digunakan oleh para *gamers* berstatus remaja akhir, atau lebih spesifiknya mereka yang berusia diatas 20 tahun.

Bagi para pengguna Discord mereka mengaku bahwa Discord dirasa lebih baik dibandingkan dengan aplikasi media sosial sejenisnya seperti Line, Whatsapp, Messenger, dll. Hal tersebut dikarenakan fitur yang disediakan Discord menurut mereka dirasa lebih lengkap dibandingkan aplikasi media sosial lainnya, selain itu kebebasan dalam berekspresi juga menjadi salah satu alasan terbesar Discord menjadi pilihan yang lebih baik dibandingkan aplikasi media sosial sejenisnya.

Berdasarkan hasil analisis data menyatakan bahwa Kepuasan Yang Dicari dalam menggunakan aplikasi Discord memiliki hubungan dengan Kepuasan Yang Diperoleh dalam menggunakan aplikasi Discord. Lalu setelah jumlah nilai mean Kepuasan Yang Dicari (X) dan Kepuasan Yang Diperoleh (Y) diuji maka ditemukan data bahwa nilai mean Y lebih besar daripada mean X sehingga H_a yang menyebutkan terdapat kepuasan dalam berbagai motif terhadap remaja kota Surabaya setelah menggunakan aplikasi Discord dapat terbukti kebenarannya.

Dalam pengukuran tingkat kepuasan diketahui bahwa semakin banyak selisih antara kepuasan yang dicari dan kepuasan yang diperoleh maka tingkat kepuasannya akan semakin besar. Dalam penelitian ini kepuasan yang nilainya paling besar adalah kepuasan hubungan personal dengan selisih nilai 1.0. Hubungan personal membahas tentang bagaimana Discord digunakan sebagai media untuk mencari hubungan personal seperti teman atau kekasih di dunia maya sebagai pengganti di dunia nyata. Dibuktikan bahwa dalam menggunakan aplikasi Discord mayoritas remaja Surabaya merasa puas ketika menggunakannya untuk mencari hubungan personal di dunia maya.

Berlawanan dengan penjabaran pada paragraf sebelumnya, data dalam penelitian ini yang menunjukkan hasil nilai kepuasan terkecil terdapat pada kepuasan pengalihan dan kepuasan identitas personal dengan selisih nilai 0.82. Pengalihan membahas tentang bagaimana Discord digunakan sebagai media untuk melarikan diri dari rutinitas dan masalah sehari-hari, sedangkan identitas personal membahas tentang bagaimana Discord digunakan sebagai media untuk menciptakan sebuah avatar yang ideal sesuai dengan keinginan pengguna. Dibuktikan bahwa dalam menggunakan aplikasi Discord remaja Surabaya memiliki kepuasan yang lebih kecil dalam hal pengalihan dan identitas personal dibandingkan dengan motif kepuasan lainnya.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan penelitian tentang “Kepuasan Remaja Menggunakan Aplikasi Discord di Surabaya”, dari penggunaan teori Uses and Gratification diambil dua variabel yaitu *Gratification Sought* (Kepuasan yang Dicari) dan *Gratification Obtained* (Kepuasan yang Diperoleh). Sehingga dari hasil penelitian tersebut nilai GS dan nilai GO pun diambil guna menentukan tingkat kepuasan pengguna, dengan hasil dari seluruh perbandingan antara nilai mean GS dan GO menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan yang menunjukkan bahwasannya **kepuasan yang diperoleh remaja Kota Surabaya lebih tinggi dibandingkan dengan kepuasan yang mereka harapkan** dengan perbandingan nilai rata-rata $23.49 < 30.77$. Hal tersebut menjelaskan bahwa remaja Kota Surabaya merasa puas dalam menggunakan aplikasi Discord sebagai sumber kebutuhan informasi, kebutuhan identitas pribadi, kebutuhan integrasi dan interaksi sosial, kebutuhan hiburan, kebutuhan pengalihan, kebutuhan hubungan personal, kebutuhan identitas personal, dan kebutuhan pengawasan. Lalu **kepuasan yang nilainya paling besar adalah hubungan personal dengan nilai $2.9 < 3.9$ dan selisih nilai 1.0** yang membuktikan bahwa dalam menggunakan aplikasi Discord mayoritas remaja Surabaya menggunakannya untuk mencari hubungan personal di dunia maya. Sedangkan **kepuasan yang nilainya paling kecil adalah pengalihan dan identitas personal dengan nilai masing-masing $2.85 < 3.67$ & $2.88 < 3.77$ dengan selisih nilai 0.82** yang membuktikan bahwa dalam menggunakan aplikasi Discord remaja Surabaya memiliki kepuasan yang lebih kecil dalam hal pengalihan dan identitas personal dibandingkan dengan motif kepuasan lainnya. Dikarenakan terdapat perbedaan antara seluruh kepuasan yang dicari dan kepuasan yang diperoleh dimana kepuasan yang diperoleh memiliki nilai mean yang lebih tinggi daripada kepuasan yang diharapkan ($23.49 < 30.77$) maka dapat disimpulkan bahwa **aplikasi Discord sudah dapat memuaskan kepuasan akan kebutuhan remaja Surabaya.**

B. Saran

Berdasarkan seluruh hasil tersebut maka peneliti dapat mengusulkan beberapa usulan yang sekiranya bermanfaat untuk para pengguna aplikasi Discord maupun bagi peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa berguna sebagai sumber wawasan terkait dengan kepuasan remaja pengguna aplikasi

Discord yang ada di Surabaya serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

2. Bagi Pengguna Aplikasi Discord

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kepuasan mayoritas pengguna Discord paling besar terdapat pada hubungan personal. Maka dari itu peneliti menyarankan bagi pengguna aplikasi Discord untuk menggali lebih banyak motif hubungan personal karena Discord telah terbukti sebagai media yang ideal dalam mencari hubungan baik itu teman maupun pasangan.

3. Bagi Owner dan Moderator Server Discord

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kepuasan mayoritas pengguna Discord paling besar terdapat pada pengalihan dan identitas personal. Maka dari itu peneliti menyarankan bagi owner dan moderator Discord untuk menciptakan suasana yang menarik agar para pengguna dapat menemukan kepuasan dalam hal melarikan diri dari rutinitas sehari-hari ataupun fitur yang lebih bervariasi dari media sosial lainnya sehingga pengguna dapat menciptakan avatar yang ideal bagi mereka sehingga kepuasan pengalihan dan identitas personal mereka dapat lebih terpenuhi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kiranya penelitian ini bisa jadi pondasi untuk penelitian berikutnya. serta diharapkan penelitian berikutnya mampu dalam menggunakan metode & sampel yang lain untuk dapat mendukung kelengkapan dan keakuratan hasil penelitian yang didapatkan sehingga hasil analisis dapat menjadi lebih tajam dan akurat.

Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). "Pemanfaatan aplikasi Discord sebagai media pembelajaran online". Jurnal teknologi informasi dan pendidikan, 13(1), 61-65.

Ku, Y. C., Chu, T. H., & Tseng, C. H. (2013). "Gratifications for using CMC technologies: A comparison among SNS, IM, and e-mail". Computers in human behavior, 29(1), 226-234.

Nugraheni, Y. N. (2017). "Social media habit remaja Surabaya". KOMUNIKATIF: Jurnal Ilmiah Komunikasi, 6(1), 13-30.

Wulanjani, A. N. (2018). Discord application: "Turning a voice chat application for gamers into a virtual listening class". English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings (Vol. 2, pp. 115-119).

DAFTAR PUSTAKA

McQuail, D. & Deuze, Mark. (2020). *McQuail's Media and Mass Communication Theory 7th Edition*. Sage Publications, Inc..

Santrock, J.W. (2018). *Adolescence 17th Edition* : McGraw Hill

Humaizi. (2018). *Uses and Gratifications Theory*. Medan: USU Press.

JURNAL INTERNET

Arifianto, M. L., & Izzudin, I. F. (2021). "Students' Acceptance of Discord as an Alternative Online Learning Media". *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(20).

Dolan, R., Conduit, J., Fahy, J., & Goodman, S. (2016). "Social media engagement behaviour: a uses and gratifications perspective". *Journal of strategic marketing*, 24(3-4), 261-277