

**EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA  
PENGUNAAN APLIKASI *DISCORD* DIKALANGAN PEMAIN  
WARNET EMPORIUM SUPERNOVA  
DI KOTA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi: Penyiaran (*Broadcasting*)



**MUHAMMAD RASYID RAMADANI**  
**07031381722243**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN KOMPREHENSIF**

**“EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PENGGUNAAN  
APLIKASI *DISCORD* DIKALANGAN PEMAIN WARNET EMPORIUM  
SUPERNOVA DI KOTA PALEMBANG”**

**SKRIPSI**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1**

**Ilmu Komunikasi**

**Oleh :**

**Muhammad Rasyid Ramadani**

**07031381722243**

Pembimbing I

1. Faisal Nomaini S.Sos., M.Si.

NIP. 198411052008121003

Tanda Tangan



Tanggal

Pembimbing II

2. Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP.199205312019032018



Mengetahui  
Ketua Jurusan



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si

NIP. 196406061992031001

**HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

**“EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA PENGGUNAAN  
APLIKASI *DISCORD* DIKALANGAN PEMAIN WARNET EMPORIUM  
SUPERNOVA DI KOTA PALEMBANG”**

**Skripsi**

**Oleh :**

**Muhammad Rasyid Ramadani**

**07031381722243**

**Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji**

**Pada tanggal 27 Desember 2023**

**Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

**KOMISI PENGUJI**

Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si

NIP. 198411052008121003

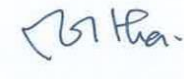
**Ketua Penguji**



Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP.199205312019032018

**Sekretaris Penguji**



Krisna Murti, S.I.Kom., MA

NIP.198807252019031010

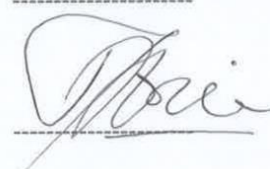
**Penguji**



Misni Astuti, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 198503102023212034

**Penguji**

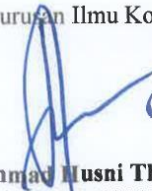


Mengetahui,



Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si**  
NIP. 196406061992031001



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rasyid Ramadani  
NIM : 07031381722243  
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 09 Januari 1999  
Program Studi/Jurusan : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Efektivitas Komunikasi Virtual Pada Penggunaan Aplikasi *Discord* Dikalangan Pemain Warnet Emporium Supernova Di Kota Palembang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 11 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Rasyid Ramadani  
NIM.07031381722243

## ABSTRAK

Pesatnya kemajuan teknologi semakin berdampak pada banyaknya metode komunikasi yang tersedia bagi masyarakat, termasuk komunikasi virtual. Salah satu kemajuan penting dalam platform komunikasi virtual adalah *Discord*, yang memfasilitasi pembentukan komunitas online. Pada komunitas-komunitas ini, komunitas *game* menonjol karena berfungsi sebagai platform interaksi antar pemain warung internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai efektivitas komunikasi virtual melalui pemanfaatan aplikasi *Discord* antar pemain di warnet Emporium Supernova Kota Palembang. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Komunikasi Virtual yang dikemukakan oleh J. Walther. Populasi penelitian terdiri dari 150 partisipan yang merupakan pemain warung internet dari komunitas-komunitas yang menggunakan aplikasi *Discord*, dengan jumlah sampel sebanyak 123 responden. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi virtual melalui pemanfaatan aplikasi *Discord* antar pemain di warnet Emporium Supernova Kota Palembang tergolong sangat efektif. Hal ini dibuktikan dengan temuan yang diperoleh dari analisis yang dilakukan terhadap tanggapan yang diperoleh dari kuesioner yang diberikan. Dalam konteks yang lebih luas, pemanfaatan program *Discord* untuk percakapan virtual antar komunitas *gamer* di warnet Emporium Supernova Kota Palembang telah menunjukkan tingkat efektivitas yang tinggi.

**Kata Kunci :** Komunikasi Visual, Aplikasi *Discord*, Warnet

Pembimbing I

Faisal Nomaini S. Sos., M.Si.  
NIP. 198411052008121003

Pembimbing II

Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom.  
NIP.199205312019032018

Palembang, Desember 2023

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Sriwijaya



Dr. Mufambac Jusni Thamrin., M.Si.  
NIP. 196404041992031001

## ABSTRACT

With the rapid advancement of technology, there had been a proliferation of communication methods available to people, including virtual communication. One notable advancement in virtual communication platforms was Discord, which facilitated the establishment of online communities. Among these communities, the gaming community stood out, since it served as a platform for interaction among internet café players. The objective of the study was to assess the efficacy of virtual communication through the utilization of the Discord application among players at Emporium Supernova internet café in Palembang City. The theory employed in the study was Virtual Communication Theory, as proposed by J. Walther. The study's population consisted of 150 participants who were internet café players from the Discord community, with a sample size of 123 respondents. The research employed a quantitative descriptive statistics analysis technique. The findings of the study indicated that virtual communication through the utilization of the Discord application among players at Emporium Supernova internet café in Palembang City could be classified as highly effective. This was substantiated by the findings derived from the analysis conducted on the responses obtained from the administered questionnaire. In a broader context, the utilization of the Discord program for virtual conversation among gamers at the Emporium Supernova internet café in Palembang City had demonstrated a high level of effectiveness.

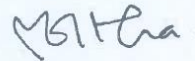
**Keywords:** *Visual Communication, Discord Application, Internet Cafe*

Advisor I



Faisal Nomaini S.Sos., M.Si.  
NIP. 198411052008121003

Advisor II



Miftha Pratiwi, S.I.Kom., M.I.Kom.  
NIP.199205312019032018

Palembang, December 2023  
Head of Department of Communication Science  
Faculty of Social and Political Science  
Srivijaya University



Dr. Muhammad Idrisi Thamrin., M.Si  
NIP. 196404041992031001

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia adalah makhluk sosial, berbagai aktivitas yang dilakukan oleh manusia tidak pernah lepas dari suatu komunikasi. Oleh sebab itu ketika manusia berinteraksi dengan pihak lainnya dalam menyampaikan informasi tersebut diperlukan sebuah komunikasi. Komunikasi sebuah pertukaran informasi antara individu atau kelompok melalui berbagai media seperti kata-kata, gestur, atau simbol. Tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan ide, emosi, atau informasi dengan efektif.

Informasi dan komunikasi sangat penting dalam kehidupan manusia karena memainkan peran integral dalam perkembangan sosial, ekonomi, dan budaya. Informasi dan komunikasi memungkinkan akses cepat dan luas terhadap informasi dari seluruh dunia, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. komunikasi yang efektif melalui teknologi memungkinkan kolaborasi dan pertukaran ide, mendukung pengembangan inovasi dan proyek bersama. Informasi dan komunikasi membantu meningkatkan transparansi, partisipasi publik, dan efisiensi layanan publik, contohnya ; dalam bidang hiburan, konten digital dan platform streaming memberikan akses hiburan yang luas dan beragam. Informasi dan komunikasi bagi masyarakat yang terhubung secara digital, memberikan akses ke peluang pekerjaan yang lebih mudah, membuka pintu untuk ekonomi, dan mendukung pertumbuhan karier.

Komunikasi untuk sekarang juga memiliki perkembangan yang bisa dibidang cukup pesat sehingga banyaknya pakar komunikasi yang mengemukakan sebuah tindakan revolusi untuk pergerakan komunikasi itu sendiri. Kemajuan ini juga masih berada didalam tahapan yang selain tidak baru, namun juga terus bergerak seiring berjalannya waktu. Dan sejak sekarang sudah banyak terjadinya perubahan dan pola didalam komunikasi itu sendiri maupun didalam bidang-bidang kehidupan lainnya yang saling berhubungan. Pergerakan ini terjadi disebabkan oleh berbagai macam kemampuan dan potensi teknologi komunikasi yang kian muncul setiap harinya, sehingga memungkinkan manusia untuk saling berhubungan dan memenuhi kebutuhan komunikasi mereka secara hampir tanpa batas dan menembus hal tersebut. Dimana, dulunya kita sebagai makhluk sosial yang memiliki berbagai ragam bahasa dan budaya, dan dapat mengenal lebih jauh satu sama lainnya, beserta dengan perkembangan inilah pergerakan secara revolusioner kian tidak pernah berhenti untuk bergerak.

Sejak berkembangnya teknologi dan berkembangnya penggunaan media sosial yang secara mengglobal, dari awal terciptanya media cetak, lalu disambut dengan teknologi-teknologi pada awalnya seperti radio, televisi, dan hingga saat ini kita dapat menggunakan internet sebagai terobosan mutakhir hingga detik ini, ditambah lagi dengan bermunculannya aplikasi-aplikasi yang kian membantu keberlangsungan kegiatan sosial untuk sebuah kalangan dan komunitas, terlebih lagi banyak sekali media-media sosial yang terus mengembangkan fungsionalnya dalam memikat masyarakat untuk mengakses dan memanfaatkan media sosial dalam skala waktu yang panjang. Masyarakat sudah terbiasa menggunakan media untuk mencari informasi terutama di kalangan generasi muda yang menggunakan



media sosial sebagai tempat mencari informasi dan juga sebagai tempat kreativitas digital. Salah satu media yang banyak digunakan yaitu aplikasi *Discord*. Generasi ini dengan mudah menggunakan aplikasi *Discord* sebagai tempat pertemuan komunitas secara *online*.



**Gambar 1.1**  
**Logo Aplikasi *Discord***

*Discord* sendiri merupakan sebuah aplikasi yang memiliki akses gratis untuk digunakan dalam kesehariannya. *Discord* adalah aplikasi yang menyediakan fasilitas dimana kita dapat menghasilkan jaringan untuk kebutuhan sendiri agar dapat melakukan kegiatan *voice chat* bersama sahabat dan kerabat bahkan siapapun itu yang bisa mengakses dan termasuk didalam server yang dibuat. Berbeda dengan aplikasi-aplikasi yang sudah ada sebelumnya, *Discord* lebih memiliki fitur-fitur khusus yang sangat menguntungkan bagi-berberapa hal, contohnya dengan keamanan dan kestabilan system *Encryted data* performa PC/Laptop yang kita miliki karena tidak mempengaruhi pada FPS game maupun *air currency* yang ada di beberapa perangkat komputer. Namun dengan perkembangan aplikasi *Discord* mulai bermunculan komunitas online salah satunya adalah komunitas game, dengan terbentuknya komunitas game di aplikasi *Discord* sebagai tempat interaksi para

pemain warnet untuk berbagi keseruan. Sehingga dalam komunitas pemain warnet ini dapat terbentuknya komunikasi virtual.

Komunikasi virtual sangat penting bagi manusia untuk bisa menjalin sebuah hubungan virtual yang baik, yang dimana komunikasi ini dapat menemukan jati diri sendiri dan menemukan dunia luar salah satunya dapat mempelajari banyak hal yang ada dalam diri sendiri dan dapat mempelajari banyak hal dari orang lain. Dengan adanya beberapa aspek di atas ini komunikasi virtual dapat menyampaikan pesan kepada orang lain secara akrab, saling memberikan pengertian dengan memberikan umpan balik (*feedback*).

Dari penjelasan latar belakang masalah yang telah dilihat, maka saya selaku penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait masalah tentang bagaimana Efektivitas Komunikasi Virtual Pada Penggunaan Aplikasi *Discord* Dikalangan Pemain Warnet Emporium Supernova Di Kota Palembang dengan alasan sebagai berikut :

1. Dalam *Discord*, pengguna dapat berinteraksi di server untuk berkomunikasi saat bermain game di warnet. *Discord* menawarkan berbagai opsi komunikasi, seperti teks atau suara, melalui channel di dalam server. Dan juga di dalam aplikasi ini, bisa digunakan saat mengakses game online sehingga bisa menggunakannya tanpa harus mengatur game online yang diakses sehingga memberikan fleksibilitas yang cukup menguntungkan karena bisa meningkatkan efisiensi waktu dan cara berkomunikasi. Dikarenakan (sebelumnya, ini pernah saya alami secara pribadi) dalam mengakses game online, sering terjadi *miss communication* saat kita menyampaikan pesan melalui *chat-in-game* sehingga menimbulkan

permasalahan karena adanya pesan yang tidak tersampaikan dengan semestinya.

2. Dalam hal ini, *Discord* sebagai salah satu media sosial yang akan saya teliti penggunaannya karena aplikasi ini sangat membantu khususnya untuk pemain-pemain *game* yang tidak memiliki fitur *basic* seperti *voice chat*. Maka dari itu, ini adalah alasan saya menganalisis penggunaan aplikasi yang terbilang krusial karena kebutuhannya yang memang terbilang harus digunakan. Salah satu perkumpulan pemain *game* di kota Palembang, yang bernama kelompok 'Penghuni Warnet Emporium Supernova', yang menjadi salah satu objek penelitian saya juga menyampaikan bahwa aplikasi *Discord* jika dibawa ke game online jenis apapun itu, memiliki efektivitas yang fleksibel sehingga tidak mengganggu akses *gameplay* yang sedang dijalani. Meskipun didalam game online ada beberapa yang memiliki fitur *voice chat*, saya selaku penulis tidak jarang mendapatkan informasi bahwa aplikasi ini jauh lebih baik digunakan dibandingkan saat menggunakan fitur yang sudah di input didalam game online.
3. Komunikasi tiap individu itu berbeda, jadi saya selaku penulis ingin mencoba meneliti tentang efektivitas komunikasi dalam penggunaan aplikasi *Discord* ini, dikarenakan penyampaian pesan setiap orang itu berbeda dan bisa di nilai dari segi apapun layaknya intonasi nada, kecepatan berbicara, emosional pada saat penyampaian pesan, dan lain hal yang membuat saya merasa yakin bahwa komunikasi yang tercipta dalam konteks virtual pun perlu diteliti mengenai keefektifitasannya.

Berdasarkan latar belakang dan alasan penelitian yang telah dilampirkan, saya selaku penulis ingin meneliti tentang pemain warnet khususnya di kota Palembang, mengenai keefektifitasan komunikasi virtual dalam penggunaan aplikasi *Discord*.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk diteliti lebih lanjut adalah sebagai berikut yang berikut ini: “Bagaimana efektivitas komunikasi virtual pada penggunaan aplikasi *Discord* dikalangan pemain warnet Emporium Supernova di Kota Palembang?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui efektivitas komunikasi virtual pada penggunaan aplikasi *Discord* dikalangan pemain warnet Emporium Supernova di Kota Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, diantaranya:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan menambah referensi bagi peneliti-peneliti lain yang meneliti mengenai pemahaman-pemahaman komunikasi yang kian

berkembang, khususnya dalam penggunaan aplikasi-aplikasi yang sudah tertera di era sekarang.

## 2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian dapat dijadikan sebagai bahan belajar menambah wawasan pengalaman serta menjadi sarana informasi dan komunikasi untuk menambah pengetahuan tentang bagaimana cara kita untuk memahami aplikasi-aplikasi yang turut membantu kita dalam periode-periode perkembangan jaman yang semakin canggih, dan tanpa melihat berbagai kendala-kendala lagi, terkhususnya peranan dalam komunikasi di era yang saat ini sudah menggunakan kecanggihan teknologi yang semakin hari semakin berkembang secara pesat, yang disertai dengan ilmu-ilmu sosial didalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Durianto, et.al, 2003. *Inovasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka. hal. 96
- Dwianda, Muhammad Bayu. 2018. *Komunikasi Interpersonal Gamers Dalam Interaksi Sosial (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Komunitas Game Online Dota 2)*. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Entertainment Software Association. 2011. *Essential Facts About Computer and Gaming Industry*.
- Gudarta, T., & Dunan, A. 2019. *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient-DOTA 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok*. *Jurnal. Fakultas Ilmu Komunikasi*. Universitas Gunadarma. Depok.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jonathan, S. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Junep, A. R., dan Frenky. 2016. *Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota2*. *Jurnal. Fakultas Sosial dan Humaniora*. Universitas Putera Batam.
- Kapanlagi. 2018. *Jangan Main Doang, Kenali Juga Sejarah Perkembangan Game Online*, <https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>. Diakses pada tanggal 12 Agustus 2021 pada pukul 14.08 WIB.
- Lacher, L. 2018. *Using Discord to Understand and Moderate Collaboration and Teamwork*. *Proceedings of the 49th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*, 1107- 1107.
- Mulyana, D. 2014. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2007. *Management Berbasis Sekolah Konsep Strategi dan Implementasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal 92
- Mardiasmo. 2017. *Perpajakan edisi terbaru 2016*. Yogyakarta: ANDI
- Nasrullah, R. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nurudin. 2013. *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Proses Komunikasi*, Jakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Rahmat, A. 2003. *Efektivitas Implementasi*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hal. 92
- Rakhmat, J. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rakhmat, J. 2012. *Metode Penelitian Komunikasi Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Rakhmawan, A., et.al. 2020. "Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Discord* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Pandemi Covid-19", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), h. 56.
- Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. 2021. Pengaruh Aplikasi *Discord* dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar pada Matakuliah Komputer. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 14(1): hlm. 22-35, diakses 12 Maret 2022
- Salamon, D. K. 2014. Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam Game Online "Dragon Nest". *Jurnal. Fakultas Seni dan Desain*. Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Santika, T. D. 2016. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dragon Nest dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Sondang P. Siagian, 2002. *Kiat Meningkatkan Produktivitas kerja*, Jakarta:PT Rineka Cipta
- Steers, M. R. 1999. *Efektivitas Organisasi*, Jakarta: Air Langga,
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Penerbit Alfabeta
- Suprpto, T. 2011. *M.S. Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : CAPS.
- Top 10 Free MMORPG to Play in 2013. (2012, September 2). Retrieved Oktober 1, 2013,
- Vladoiu, M., & Constantinescu, Z. 2020. *Learning during covid-19 pandemic: Online education community, based on discord*. In *2020 19th RoEduNet Conference: Networking in Education and Research (RoEduNet)* (pp. 1-6).
- Wijaya, C. V & Paramita, S. 2019. Konunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Jurnal. Fakultas Ilmu Komunikasi*. Universitas Tarumanegara. Jakarta.
- Wood, J. T. 2013. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- <https://hello-pet.com/ini-dia-sejarah-singkat-munculnya-games-online-100448/amp>. diakses pada tanggal 12 Agustus 2021 pukul 14.03 WIB.
- [https://www.researchgate.net/publication/338024364\\_Komunikasi\\_Virtual\\_dalam\\_Game\\_Online\\_Studi\\_Kasus\\_dalam\\_Game\\_Mobile\\_Legends/link/5dfad6954585159aa487e293/download](https://www.researchgate.net/publication/338024364_Komunikasi_Virtual_dalam_Game_Online_Studi_Kasus_dalam_Game_Mobile_Legends/link/5dfad6954585159aa487e293/download)
- <https://klikjon.com/apa-itu-Discord/> . Diakses pada tanggal 12 Juni 2023.
- <https://www.fortuneidn.com/tech/bayu/pengertian-Discord-adalah> . Diakses pada tanggal 15 Juni 2023.
- <https://support.discord.com/hc/en-us> . Diakses pada tanggal 3 Januari 2024.