

ABSTRAK

Komunikasi sekunder merupakan komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media atau alat sebagai sarana untuk dapat berkomunikasi dengan siapapun dan dimanapun atau tidak terbatas oleh ruang dan waktu serta banyaknya. Jika komunikasi berada jauh dari jangkauan dipergunakanlah telepon atau surat, begitupun banyaknya komunikasi maka dipakailah perangkat pengeras suara, apabila jauh dan banyak maka digunakan surat kabar, radio, atau televisi dan media-media broadcast lainnya. Terdapat media atau aplikasi yang bernama Discord yang biasa digunakan oleh rata-rata komunitas terutama grup Heroes E-Sports untuk berkomunikasi melalui perangkat seperti Handphone bahkan Laptop/PC. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat bagaimana proses atau bentuk komunikasi sekunder yang terjadi saat suatu komunitas atau grup sedang melakukan kegiatannya masing-masing. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang melalui berbagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi sekunder pada grup Discord Heroes E-Sports ini terjadi sesuai pola dan komunikasi yang berlangsung tersebut sangat baik serta responsif. Selain itu penelitian ini juga menunjukkan bahwa komunikasi lewat media sosial terkhusus aplikasi Discord sangat banyak diminati, dengan hal ini Discord sangat bisa menjadi aplikasi yang bersifat *mobile* bagi semua penggunaannya untuk melakukan komunikasi. Pada kesimpulannya, komunikasi sekunder bisa terjadi dimana saja dan kapan saja menggunakan aplikasi apapun yang mereka biasa pakai untuk sehari-hari untuk menunjang kegiatan berkomunikasi tanpa batas. Oleh karenanya, perlu juga dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas koneksi atau sinyal bahkan perangkat yang digunakan oleh banyak orang, sehingga berkomunikasi lewat media sosial menjadi lebih optimal dan gangguan semakin berkurang.

Kata kunci : Pola Komunikasi, Sekunder, Discord, dan Heroes E-Sports