

PERAN APLIKASI DISCORD UNTUK MEMBANGUN KOMUNIKASI INTERPERSONAL RELATION GRUP FERVENCY PADA GAME PERFECT WORLD II INDONESIA

Safrial Anggra Wijaya¹, Suprihatin².

Fakultas Ilmu Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi
Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya
Nginden Intan Timur 1/18, Surabaya, Indonesia
Email: safrialwijaya@gmail.com¹, meetitien@stikosa-aws.ac.id².

Abstract

The presence of the internet as a communication medium provides users with the convenience to communicate and interact with other internet users. Communication can occur anywhere, whether directly or indirectly. Through the Discord application, individuals can communicate by joining the Fervency Discord group, which is used for communication while playing the game Perfect World II Indonesia. Discord offers several ways to communicate, such as typing or speaking with other members by entering channels available within the Discord group. In the Fervency group, Discord users also build various interpersonal relationships similar to those in the real world, ranging from sharing personal life experiences to discussing work. This study aims to examine how Discord users build interpersonal relationships among players of Perfect World II Indonesia. The research method used is qualitative, based on data from interviews conducted with members of the Fervency group. From the eight Discord users interviewed, the researcher found that the role of the Discord application in building interpersonal relationships within the Fervency group offers various benefits in playing Perfect World II Indonesia, including features and ease of communication. Players are very active and always strive to communicate effectively to contribute to the team by providing or receiving information in the form of gameplay strategies through chat features, whether voice messages, text, or symbols.

Keywords: *Discord, Interpersonal Relations, Perfect World II Indonesia*

Abstrak

Kehadiran internet sebagai media komunikasi memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna internet. Komunikasi bisa terjadi dimana saja, baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui aplikasi Discord seseorang dapat berkomunikasi didalam nya dengan cara tergabung kedalam grup discord Fervency yang dimana grup ini digunakan untuk berkomunikasi saat sedang bermain game Perfect World II Indonesia. Aplikasi discord menyediakan beberapa cara untuk berkomunikasi seperti mengetik atau berbicara dengan para anggota lainnya dengan memasuki channel yang tersedia didalam grup discord. Dalam grup Fervency, para pengguna Discord juga membangun berbagai relasi interpersonal layaknya di dunia nyata. Mulai dari menceritakan kehidupan sesama hingga membahas tentang pekerjaan. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti bagaimana pengguna Discord membangun relasi interpersonal sesama pemain Perfect World II Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif, dengan mengambil data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada anggota grup Fervency. Dari ke delapan pengguna Discord yang di wawancara, Peneliti menemukan, fenomena peran aplikasi “discord” untuk membangun interpersonal relation group fervency memberikan berbagai manfaat dalam permainan perfect world II Indonesia diantaranya dalam hal fitur dan kemudahan dalam berkomunikasi. Para pemain sangat aktif dan selalu berusaha berkomunikasi dengan baik untuk memberikan kontribusi kepada tim dalam memberi informasi ataupun menerima informasi berupa strategi bermain melalui fitur obrolan baik pesan suara maupun teks dan simbol.

Kata Kunci: *Discord, Relasi Interpersonal, Perfect World II Indonesia*

1.PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi terus berkembang dengan cepat dan tak pernah berhenti menciptakan berbagai produk teknologi yang beragam. Produk-produk ini dirancang untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Internet adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan oleh manusia. Selain sebagai sumber informasi, internet juga berguna sebagai sarana komunikasi dan media hiburan bagi para penggunanya.(Rahayu & Syam, 2021).

Kehadiran internet sebagai sarana komunikasi mempermudah pengguna untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pengguna internet. Sebagai media hiburan, internet berguna untuk mengakses konten hiburan online seperti video atau lagu di YouTube dan platform serupa, serta sebagai tempat untuk bermain game online.(Safitri & Dewi, 2021).

Aplikasi Discord telah terintegrasi dengan platform streaming populer seperti Twitch dan YouTube. Aplikasi ini dapat diunduh di Google Play Store, App Store, atau dari laman resmi discord.com. Biasanya, aktivitas permainan online terganggu ketika aplikasi komunikasi menginterupsi. Namun, Discord memiliki sistem tersendiri yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *voice chat* tanpa mengganggu sistem yang berjalan di CPU, sehingga frame rate saat bermain game tetap stabil. Discord juga menyediakan ruang luas bagi komunitas, memungkinkan setiap pengguna untuk dengan mudah mencari komunitas *game* yang ingin dimainkan dan bergabung dengan komunitas tersebut. (Samperura et al., 2023).

Aplikasi ini cukup efektif dan mudah digunakan oleh pengguna media sosial. Discord memiliki keistimeewaan *dibandingkan platform lainnya karena dapat terhubung dengan platform populer seperti twitch dan Youtube. Hal ini memungkinkan pengguna discord untuk langsung berinteraksi dengan platform tersebut, menjadikannya salah satu media social yang sangat efisien.*

Untuk mendukung dan memelihara hubungan, anggota *guild* Fervency menggunakan aplikasi Discord sebagai platform untuk bertukar informasi dan berita. Mereka bisa berinteraksi langsung melalui suara tanpa harus menyetik, sehingga informasi dapat diterima dengan lebih mudah. Anggota Grup Fervency terdiri dari 65 pengguna, dengan 23 pengguna yang aktif secara intens dengan yang menjawab wawancara hanya 8 orang. Grup ini didirikan oleh Satria Nugraha pada pertengahan tahun 2017 untuk memudahkan komunikasi saat bermain *game online*. Awalnya, grup ini hanya terdiri dari teman-teman pribadi Satria. Seiring waktu, Satria mulai mengundang teman-teman lainnya untuk bergabung dengan tujuan bermain *game online* seperti Dota 2, Point Blank, Ragnarok, Perfect World Indonesia, dan lainnya.

Anggota aktif biasanya menggunakan Discord untuk berkomunikasi saat bermain *game online*. Selain membahas *game*, mereka juga sering membicarakan berbagai hal lain seperti kehidupan, Pendidikan, kisah cinta, dan lainnya. Perbedaan usia dan status pekerjaan dalam grup Fervency tidak menjadi hambatan, melainkan justru menyatukan persepsi mereka, sehingga tercipta kedekatan antar anggota.

Kelompok ini sering membantu teman-temannya dengan mengobrol melalui Discord untuk menemani saat diskusi tugas dan bekerja, menjadikan mereka lebih intens dalam pertemanan virtual. Grup Fervency terbuka bagi siapa saja yang ingin bergabung, tanpa syarat apapun. Dari perspektif komunikasi, Grup Fervency merupakan kelompok kecil, kumpulan orang yang mencari hiburan dan tempat berbagi informasi dengan karakter yang berbeda. Sebagai grup kecil, mereka lebih mudah berkomunikasi sebagai pengirim dan penerima. Oleh karena itu, Discord memiliki peran penting dalam membangun hubungan interpersonal, terutama dalam komunitas game dan minat khusus. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana

komunikasi kelompok yang dilakukan dalam meningkatkan solidaritas Grup Fervency. Penelitian ini berjudul

“Peran Aplikasi *Discord* Untuk Membangun Komunikasi *Interpersonal Relation* Grup Fervency Pada *Game Perfect World II Indonesia*”.

2.METODE PELAKSANAAN

Penulis akan melakukan penelitian pada aplikasi Discord. Dengan pertimbangan sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah di rumuskan maka obyek yang paling sesuai adalah aplikasi Discord. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Februari tahun 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh penyuluh pertanian yang berada dalam Grup Fervency pada aplikasi Discord yang berjumlah 65 orang. Sedangkan sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 orang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dan penelitian kualitatif. Metode pengolahan data dalam penelitian ini adalah dengan Triangulasi yang dibagi dua bagian yaitu triangulasi Teknik dan triangulasi sumber.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Discord untuk Membangun Relasi Interpersonal

Penelitian ini menggunakan 1 item pertanyaan untuk mengetahui peran dari aplikasi discord dalam membangun interpersonal relation anggota grup fervency.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat kesimpulan bahwa informan atas nama Satria selaku informan pertama menuturkan bahwa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal melalui kemudahan yang ditawarkan dalam hal berbicara secara langsung tanpa mengetik pajang lebr dimana hal tersebut sangat menyulitkan jika digunakan saat bermain. Hal serupa juga disampaikan oleh informan atas nama Febri selaku wakil ketua grup fervency di aplikasi discord, bahwa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal melalui kemudahan yang ditawarkan dalam hal berkomunikasi dengan orang lain tanpa harus memlaui telefo, selain itu dengan aplikasi discord memudahkan pengguna untuk dapat berkomunikasi antar anggota tanpa batasan wilayah.

Informan atas nama dimar menuturkan bawa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal melalui kemudahan yang ditawarkan dalam hal komunikasi yang dapat membangun chemistry yang menguntungkan saat bermain game. Penuturan informan atas Dimar tersebut selaras dengan penuturan informan atas nama Ilham selaku anggota menuturkan bawa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal melalui fitur live chat yang digunakan untuk berkomunikasi dan membangun hubungan bagi sesama pecinta game.

Informan atas nama Rendi menuturkan bawa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal seperti komunitas yang mempermudah dan mempertemukan sesama pencinta game untuk saling dapat berkomunikasi dan menjalin silaturahmi. Penuturan informan atas Rendi tersebut selaras dengan penuturan informan atas nama Rio selaku anggota menuturkan bawa peran discord dalam membangun komunikasi interpersonal dengan adanya grup grup didalamnya yang membantu untuk mencari relasi sehingga didalamnya pasti terdapat komunikasi.

Berdasarkan seluruh penuturan informan sebagaimana yang telah dipaprkan diatas diketahui bahwa discord memiliki beberapa peran membangun komunikasi interpersonal yaitu dalam hal kemudhan dalam komunikasi tanpa perlu mengetik pajang lebar, kemudahan dalam berkomunikasi tanpa harus menelefon, dan kemudahan dalam membangun chemistry yang menguntungkan saat bermain game.

Hasil Uji Analisis Data

Alat analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Triangulasi. Moelong (2007), mendefinisikan triangulasi menerapkan konsep yang dimana teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu digunakan untuk pengecekan ataupun sebagai perbandingan terhadap data tersebut.

Pada triangulasi, dibagi dalam dua bagian yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi sumber diartikan untuk memperoleh data dari sumber yang beragam dengan teknik yang sama (Sugiyono, 2016). Sedangkan triangulasi teknik berarti peneliti menerapkan teknik pengumpulan data yang berbeda beda guna mendapatkan hasil dari sumber yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan adanya interpersonal relation pada grup Fervency melalui aplikasi Discord.

Peneliti melakukan analisis berdasarkan data lapangan, informasi dan fakta yang diperoleh, kemudian mengembangkannya menjadi pembahasan yang rinci. Pada tahap analisis data, tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran aplikasi “discord” untuk membangun interpersonal relation group fervency dimana peneliti menerapkan teori komunikasi interpersonal dan teori fundamental interpersonal relationship orientation oleh Wiliam Schutz.

Aplikasi Discord pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi pesan teks dan suara yang digunakan sebagai media komunikasi antar gamers. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh melalui telfon maupun pesan teks dengan biaya lebih rendah dan jangkauan yang lebih luas. Discord adalah aplikasi baru yang menawarkan fitur serupa dengan desain yang simpel, praktis, mudah digunakan, menarik dan dapat diakses dari berbagai perangkat.

Komunikasi yang terjalin antar anggota dalam grup fervency pada aplikasi discord ini memberikan kedekatan interpersonal mempermudah komunikasi dan interaksi antar anggota. Di dalam grup fervency ini, komunikasi interpersonal yang intens dan inklusif memastikan bahwa semua anggota terlibat secara aktif dalam pertukaran informasi. Hal ini membangun hubungan yang kuat dan saling percaya diantara mereka.

Komunikasi dalam grup fervency di aplikasi Discord didasarkan pada kemampuan anggota. Grup ini terdiri dari banyak anggota yang berasal dari berbagai daerah dan waktu yang berbeda-beda. Selain menggunakan pesan teks, komunikasi yang dilakukan melalui suara. Tujuan utama dari komunikasi ini adalah untuk membangun kedekatan dengan pada gamers di seluruh negeri tanpa terikat oleh batasa gerografis atau waktu. Setiap anggota memiliki hak yang sama dalam berkomunikasi di grup ini. Hasil analisis dari wawancara menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin didalam grup ini mudah dipahami danditerimaoleh seluruh anggota, membantu memperkuat ikatan antar mereka.

4. SIMPULAN

Berdasarkan data dan temuan yang sudah dikumpulkan dan dianalisis dalam penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

Aplikasi Discord pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi yang berisi pesan teks dan suara yang digunakan sebagai media komunikasi antar gamers. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk melakukan komunikasi jarak jauh melalui telfon maupun pesan teks dengan biaya lebih rendah dan jangkauan yang lebih luas. Dalam aplikasi Discord, pengguna dapat membuat server atau bergabung dengan server yang sudah ada. Setiap server dapat membuat channel atau saluran yang berbeda untuk topik tertentu. Pengguna dapat berkomunikasi secara real time melalui obrolan suara atau teks, melakukan panggilan video, berbagi layar, dan menggunakan berbagai bot yang dapat menambah fungsionalitas pada server.

Selain itu, Discord juga memungkinkan pengguna untuk mengatur peran dan izin di server. Admin server dapat menetapkan peran kepada anggota server untuk mengontrol hak akses dan fungsi apa yang dapat diakses setiap anggota. Dengan perkembangannya, Discord telah menjadi lebih dari sekadar platform antar pemain. Banyak komunitas di luar game juga menggunakan Discord untuk memfasilitasi diskusi, pertukaran informasi, dan kegiatan lainnya.

Salah satu grup dalam aplikasi discord adalah fervency, grup fervency merupakan grup yang dibuat secara khusus untuk menjadi wadah komunikasi antar pecinta game Perfect World Indonesia yang dimainkan secara Online.

Perfect world online merupakan permainan berjenis fantasy massively multiplayer online role-playing game (MMORPG) 3D yang dikembangkan oleh Beijing Perfect World. Game ini telah dirilis dalam beberapa versi di berbagai negara. Fokus utama dari permainan ini adalah padafitur terbang, struktur bangunan yang banyak, serta wilayah tempat yang melayang, yang membutuhkan penggunaan model grafis dan pohon sangat penting dalam desain game ini.

Permainan ini mengikuti siklus siang dan malam serta perubahan cuaca dari cerah hingga hujan, menciptakan pemandangan yang beragam di berbagai area tergantung pada waktu. Terdapat beberapa rasa tau bangsa dalam game ini, termasuk dewa, manusia, siluman, peri, dewa duyang dan nightshade, yang masing masing job atau ras memiliki skill yang unik.

Hal ini menjadikan aplikasi Discord sebagai platform komunikasi online yang populer dan banyak digunakan di berbagai kalangan. Belakangan ini diketahui bahwa aplikasi discord yang merupakan wadah para pemain game berkumpul turut serta dalam menciptakan komunikasi interpersonal.

Pengertian dari komunikasi interpersonal merupakan proses dimana pesan yang disampaikan dan diterima anantara pengirim pesan dan penerima, baik secara langsung (offline) maupun tidak langsung melalui perantara (online). Pada dasarnya, komunikasi interpersonal di antara pemain game tidak berbeda signifikan dengan komunikasi interpersonal pada umumnya.

Melalui aplikasi discord para anggota grup Fervency dapat saling berkomunikasi secara online melalui media online yaitu aplikasi discord melalui ponsel maupun pc laptop mereka masing-masing yang terhubung dengan internet. Di dalam aplikasi tersebut terdapat fitur quick chat dan voicechat yang dapat digunakan untuk saling berkomunikasi. Walau demikian, miskomunikasi atau kesalahpahaman juga kerap kali dialami oleh para anggota yang dikarenakan pesan atau maksud yang diharapkan tidak tersampaikan dengan apa yang di inginkan, akibat adanya perantara di antara mereka.

Komunikasi interpersonal yang secara generik melibatkan dua orang berjalan dengan baik. Para pemain yang sudah memiliki habit dalam bermain game online memiliki intensitas komunikasi interpersonal yang cukup baik. Dimana para pemain dapat menyesuaikan dan mengontrol diri mereka saat melakukan komunikasi secara interpersonal. Secara keseluruhan anggota grup fervency dalam aplikasi discord tetap terbuka dan dapat menghargai anggota lainnya saat melakukan aktivitas yang salah satunya interaksi komunikasi interpersonal.

Bahkan rasa empati dapat muncul dari diri mereka satu sama lain, dengan teman, orang tua dan orang disekitarnya. Mereka tetap menjalankan kegiatan yang sudah semestinya dilakukan seperti kegiatan sehari-hari. Para pemain game online perfect world II Indonesia mampu mengandalikan emosi mereka dengan cukup baik.

Mereka bisa berkomunikasi secara interpersonal dengan individu lain dengan intensitas yang baik, dengan mampu memberikan dukungan dan mendengarkan satu sama lain dengan baik. Para pemain yang menilai komunikasi interpersonal juga turut berperan menciptakan semangat untuk meningkatkan skill dan kemampuan diri yang saat ini mereka miliki agar dapat bersaing dengan para anggota maupun pemain lain.

Komunikasi yang paling sering digunakan oleh para pemain dalam grup fency itu sendiri cenderung menggunakan fitur obrolan suara dan chat yang dimana kegiatan bertukar informasi dan menerima informasi berlangsung pada peran fitur tersebut karena mereka merasakan keefektifan berkomunikasi bersama tim dalam menyusun strategi bermain.

Para pemain sangat aktif dan selalu berusaha berkomunikasi dengan baik untuk memberikan kontribusi kepada tim dalam memberi informasi ataupun menerima informasi berupa strategi bermain melalui fitur obrolan baik pesan suara maupun teks dan simbol. Pada saat menerima informasi dari teman tim pun respon pemain tim wise cukup beragam namun tidak semua pesan yang disampaikan dapat mereka turuti karena ada beberapa pertimbangan tersendiri bagi mereka seperti rasa percaya diri dan merasa yakin dengan keputusannya sendiri.

1. Hasil penelitian menemukan, fenomena peran aplikasi “discord” untuk membangun interpersonal relation group fency memberikan berbagai manfaat dalam permainan perfect world II Indonesia diantaranya dalam hal fitur dan kemudahan dalam berkomunikasi.
2. Peneliti melihat keberhasilan peran aplikasi “discord” untuk membangun interpersonal relation group fency dipengaruhi oleh berbagai fitur yang ada dalam aplikasi discord.
3. Dengan penelitian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya dengan terbentuknya interpersonal relation antara anggota grup dapat memudahkan kita dalam membentuk komunikasi yang baik dalam menempuh satu tujuan yang sama.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146–150.
- Efriani, E., Dewantara, J. A., & Afandi, A. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI DISCORD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 61–65. <https://doi.org/10.24036/tip.v13i1.283>
- Hari, S. N. (2018). Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Di Madrasah Ibtida'iyah Masyariqul Anwar Tanjung Karang [PhD Thesis, UIN Raden Intan Lampung]. <http://repository.radenintan.ac.id/5329/1/fiks.pdf>
- Illu, J. (2019). Pengaruh Rasionalisasi Terhadap Relasi Interpersonal. *Phronesis: Jurnal Teologi Dan Misi*, 2(1), 74–82.
- Pratama, R. A. (2021). Proses Komunikasi Interpersonal dalam Membangun Relasi Pasangan Beda Agama GN dan DN. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02), 221–233.
- Rahayu, E. L. B., & Syam, N. (2021). Digitalisasi Aktivitas Jual Beli di Masyarakat: Perspektif Teori Perubahan Sosial. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 672–685.
- Safitri, A., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Pedoman Generasi Milenial dalam Bersikap di Media Sosial. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 78– 87.
- Salsabila, S. N., Sari, B. N., & Mayasari, R. (2023). Klasifikasi Ulasan Pengguna Aplikasi Discord Menggunakan Metode Information Gain Dan Naïve Bayes Classifier. *INFOTECH Journal*, 9(2), 383–392.
- Samperura, B., Suhadi, M. S., & Awangga, R. M. (2023). Panduan Untuk Membuat CHATBOT Cerdas Implementasi OpenAI Di Telegram Dan Discord. Penerbit Buku Pedia. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=0eCuEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Aplikasi+Discord+telah+terintegrasi+dengan+platform+streamer+populer+seperti+Twitch+dan+Youtube&ots=4JoeIzS3En&sig=4tHaI71U4Q5G6FVkdF3ae9GGiY>

- Sriwahyuni, K. D. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD PADA KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS KELAS XI SMK KRIDAWISATA BANDARLAMPUNG. <http://digilib.unila.ac.id/61655/>
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional). Alfabeta Bandung, CV. <https://eprints.upnyk.ac.id/27727/1/Buku%20Metode%20Penelitian%20Komunikasi.pdf>
- Supratiknya, A. (1995). KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI, Tinjauan Psikologis. Penerbit Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=sWnxzQEACAAJ>
- Tri Dayakisni, A. (2015). Psikologi sosial. Universitas Indonesia Library; UMM Press. <https://lib.ui.ac.id>
- Wibowo, J. A., Priyowidodo, G., & Yoanita, D. (2021). Self-disclosure dalam komunikasi interpersonal pengguna aplikasi kencan online untuk mencari pasangan hidup. Jurnal E-Komunikasi, 9(2). <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmukomunikasi/article/view/11561>
- Wulanjani, A. N. (2018). Turning a Voice Chat Application for Gamers into a Virtual Listening Class. 2