

**PENGARUH KOMUNIKASI YANG EFEKTIF  
MELALUI APLIKASI DISCORD TERHADAP  
KOORDINASI TIM DALAM KOMUNITAS GAME  
VALORANT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata 1  
Program Studi Ilmu Komunikasi**



**Disusun Oleh:  
Al Fayed Ivan Pramudya  
NBI. 1152000237**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024**

**PENGARUH KOMUNIKASI YANG EFEKTIF  
MELALUI APLIKASI DISCORD TERHADAP  
KOORDINASI TIM DALAM KOMUNITAS GAME  
VALORANT**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik  
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata 1  
Program Studi Ilmu Komunikasi**



**Disusun Oleh:  
Al Fayed Ivan Pramudya  
NBI. 1152000237**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024**



## TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya

NBI : 1152000237

Judul : Pengaruh Komunikasi Yang Efektif Melalui Aplikasi Discord  
Terhadap Koordinasi Tim Dalam Komunitas Game Valorant

Mengetahui,

Surabaya, 8 Juli 2024

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Disetujui Oleh  
Dosen Pembimbing

  
Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.

NPP. 20120870103

  
Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom

NPP. 20130880165

## TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan dinyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pada tanggal 8 Juli 2024.

### Dewan Penguji

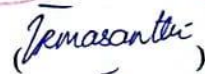
1. Drs. Edy Sudarvanto M.I.Kom

Ketua



2. Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA

Anggota



3. Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A

Anggota



### Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dekan



Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.

NPP.20120870103

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya

NBI : 1152000237

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant

Menyatakan:

1. Bahwa Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya, 8 Juli 2024

Yang membuat pernyataan

(Al     
FA2BEALX268012764 va)



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
JL. SEMOLOWARU 45  
SURABAYA TLP 08  
EMAIL PERPUS UNTAG  
SBY.AC.ID

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Al Fayed Ivan Pramudya  
NBI : 1152000237  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada badan perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Hak Bebas Royalty Noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), atas karya saya yang berjudul:

**“Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant”**

Dengan hak bebas royalti noneklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*), badan perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum.

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada Tanggal : 8 Juli 2024

Yang Menyatakan,



NBI.1152000237

## ABSTRAK

Discord merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk berkomunikasi secara daring dan digunakan untuk bermain permainan daring sebagai media mengirim pesan untuk koordinasi antar tim. Salah satu contoh saat bermain game online dengan jenis *first person shooter* yaitu game Valorant yang sangat membutuhkan komunikasi untuk antar pemain. Antar pemain berkoordinasi melalui pesan dengan menggunakan aplikasi Discord sebagai media. Melalui pesan yang disampaikan menghasilkan komunikasi yang efektif yang bertujuan untuk koordinasi antar pemain untuk meningkatkan kualitas bermain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sejauh mana penggunaan Aplikasi Discord sebagai sarana komunikasi di dalam komunitas game Valorant dapat dianggap sebagai komunikasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas koordinasi tim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, populasi dalam penelitian ini adalah grup Discord komunitas game Valorant yaitu Valorant Indonesia ID dengan sampel sebanyak 81 responden. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Teori Pemikiran Kelompok (Groupthink)*, *Teori Stimulus-Respon (S-R)* dan didukung teori *Computer Mediated Communication (CMC)*. Penelitian ini menggunakan 12 indikator untuk mengatur pengaruh komunikasi yang efektif dan koordinasi tim, yaitu *Credibility, Context, Content, Clarity, Continuity And Consistency, Capabilty of Audience, Channels of Distributions, Coordinating, Communicating, Comforting, Conflict Resolving*. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif melalui Discord memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap koordinasi tim, dengan koefisien regresi sebesar 0,662. Ini berarti bahwa setiap peningkatan dalam efektivitas komunikasi melalui Discord berhubungan dengan peningkatan yang signifikan dalam koordinasi tim. Dengan koefisien determinasi  $R^2$  mendapat 0,799 yang artinya 79.9% variabilitas dalam koordinasi tim, dapat disimpulkan bahwa Discord terbukti menjadi alat komunikasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas koordinasi tim dalam komunitas game Valorant, mendukung teori *Computer Mediated Communication (CMC)* yang dimana discord sebagai media untuk berkomunikasi.

Kata kunci : Pengaruh, Discord, Komunikasi yang efektif, Koordinasi tim

## **ABSTRACT**

*Discord is an application used for online communication, particularly for coordinating teams in online games. In games like Valorant, a first-person shooter that requires effective communication among players, Discord facilitates coordination through message exchanges. These messages lead to effective communication aimed at enhancing gameplay quality. This study aims to analyze the extent to which Discord can be considered an effective communication tool in the Valorant gaming community to improve team coordination. The study employs a quantitative approach, with the population being the Discord group of the Valorant Indonesia ID community, comprising 81 respondents. The theoretical frameworks used are Groupthink Theory, Stimulus-Response (S-R) Theory, and Computer Mediated Communication (CMC) Theory. The study utilizes 12 indicators to measure the impact of effective communication and team coordination: Credibility, Context, Content, Clarity, Continuity and Consistency, Capability of Audience, Channels of Distribution, Coordinating, Communicating, Comforting, and Conflict Resolving. The results show that effective communication via Discord significantly positively impacts team coordination, with a regression coefficient of 0.662. This indicates that any improvement in communication effectiveness through Discord corresponds with a significant enhancement in team coordination. With an R-square value of 0.799, indicating that 79.9% of the variability in team coordination is accounted for by this model, it can be concluded that Discord is an effective communication tool for improving team coordination in the Valorant gaming community, supporting the Computer Mediated Communication (CMC) theory where Discord serves as a communication medium.*

*Keyword : Influence, Discord, Effective communication, Team coordination,*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan nikmat yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat kelulusan dalam program studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Skripsi dengan judul: “Pengaruh Komunikasi yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant” ini diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik guna untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu Ilmu Komunikasi (S.I.Kom).

Dalam penyusunan skripsi ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang peneliti alami, namun terima kasih kepada berbagai pihak berkat dukungan, dorongan, dan semangat peneliti dapat menyelesaikan penelitian hingga akhir.

Surabaya 20 Juni 2024

**Al Fayed Ivan Pramudya**  
NIM : 1152000237

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN .....	6
1.4 MANFAAT PENELITIAN .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori .....	16
2.2.1 Teori Pemikiran Kelompok (Groupthink) .....	16
2.2.2 Teori S-R (Stimulus – Respon) .....	17
2.2.3 Computer Mediated Communication (CMC).....	17
2.3 Landasan Konseptual .....	18
2.3.1 Komunikasi .....	18
2.3.2 Komunikasi Efektif .....	19

2.3.3 Tipe – Tipe Koordinasi.....	20
2.3.4 Koordinasi Tim.....	20
2.3.5 Komunikasi Virtual .....	21
2.3.6 Jenis Komunikasi Virtual .....	22
2.3.7 Media Sosial .....	22
2.3.8 Discord .....	23
2.3.9 Respon.....	24
2.4 Kerangka Pemikiran.....	25
2.5 Hipotesis.....	25
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>27</b>
3.1 Pendekatan Penelitian.....	27
3.2 Jenis Penelitian .....	27
3.3 Populasi dan Sampel .....	27
3.4 Pengukuran dan Instrumen Penelitian .....	29
3.4.1 Validitas Data .....	29
3.4.2 Reliabilitas Data .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
3.6.1 Uji Asumsi Klasik .....	30
3.6.2 Uji Normalitas .....	31
3.6.3 Uji Linearitas.....	31
3.6.4 Uji Heteroskedastisitas .....	31
3.6.5 Regresi Linier Sederhana .....	32
3.7 Definisi Konsep dan Operasional Variabel .....	33
3.7.1 Definisi Konseptual .....	33
3.7.2 Definisi Operasional.....	35
3.8 Uji Hipotesis.....	36
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>

4.1 Gambaran Objek Penelitian.....	39
4.1.1 Komunitas Game Valorant ID.....	39
4.1.2 Aplikasi Discord.....	40
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian .....	41
4.2.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	41
4.3 Hasil Pengujian Instrumen .....	41
4.3.1 Uji Validitas .....	42
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	43
4.3.3 Analisis Deskriptif Variabel Penelitian .....	44
4.3.4 Analisis Deskriptif Variabel Komunikasi Yang Efektif Melalui Aplikasi Discord.....	44
4.3.5 Analisis Deskriptif Variabel Koordinasi Tim Dalam Komunitas Game Valorant .....	51
4.4 Uji Asumsi Klasik .....	56
4.4.1 Hasil Uji Normalitas.....	56
4.4.2 Hasil Uji Linearitas .....	57
4.4.3 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	58
4.4.4 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana.....	59
4.4.5 Hasil Uji T (Parsial) .....	61
4.4.6 Hasil Uji Analisis Koefisien Determinasi .....	62
4.5 Pembahasan.....	63
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Rekomendasi .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	9
Tabel 3.1 Nilai Skor .....	30
Tabel 4.1 Usia Responden.....	41
Tabel 4.2 Uji Validitas .....	42
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 4.4 Pernyataan Indikator Credibility X1.1 .....	44
Tabel 4.5 Pernyataan Indikator Credibility X1.2 .....	45
Tabel 4.6 Pernyataan Indikator Context X2.1 .....	45
Tabel 4.7 Pernyataan Indikator Context X2.2.....	46
Tabel 4.8 Pernyataan Indikator Content X3.1 .....	46
Tabel 4.9 Pernyataan Indikator Content X3.2.....	47
Tabel 4.10 Pernyataan Indikator Clarity X4.1.....	47
Tabel 4.11 Pernyataan Indikator Clarity X4.2.....	48
Tabel 4.12 Pernyataan Indikator Continuity and Consistency X5.1 .....	48
Tabel 4.13 Pernyataan Indikator Continuity and Consistency X5.2 .....	49
Tabel 4.14 Pernyataan Indikator Capability of Audience X6.1 .....	49
Tabel 4.15 Pernyataan Indikator Capability of Audience X6.2 .....	50
Tabel 4.16 Pernyataan Indikator Channels Of Distributions X7.1.....	50
Tabel 4.17 Pernyataan Indikator Channels Of Distributions X7.2.....	51
Tabel 4.18 Pernyataan Indikator Cooperating Y1.1 .....	52
Tabel 4.19 Pernyataan Indikator Coordinating Y2.1.....	52
Tabel 4.20 Pernyataan Indikator Coordinating Y2.2.....	53
Tabel 4.21 Pernyataan Indikator Communicating Y3.1 .....	53
Tabel 4.22 Pernyataan Indikator Communicating Y3.2.....	54
Tabel 4.23 Pernyataan Indikator Comforting Y4.1 .....	54
Tabel 4.24 Pernyataan Indikator Comforting Y4.2.....	55
Tabel 4.25 Pernyataan Indikator Conflict Resolving Y5.1 .....	55
Tabel 4.26 Pernyataan Indikator Conflict Resolving Y5.2 .....	56
Tabel 4.27 Uji Normalitas .....	57
Tabel 4.28 Uji Normalitas .....	57
Tabel 4.29 Uji Linearitas.....	58
Tabel 4.30 Uji Heteroskedastisitas .....	59
Tabel 4.31 Uji Heteroskedastisitas (Koefisien).....	59
Tabel 4.32 Regresi Linier Sederhana .....	59

Tabel 4.33 Uji T .....	61
Tabel 4.34 Koefisien Determinasi.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grup Discord Valorant Indonesia ID.....	3
Gambar 1.2 Registered active User data of Discord from helplama.com .....	3
Gambar 1.3 Gameplay Valorant.....	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran .....	25
Gambar 3.1 Jumlah Member Valorant Indonesia ID .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner.....	73
Lampiran 2 Uji Instrumen .....	80
Lampiran 3 Uji Asumsi Klasik.....	86
Lampiran 4 Kartu Bimbingan.....	88
Lampiran 5 Lembar Revisi.....	89
Lampiran 6 Hasil Turnitin.....	92