

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

¹Al Fayed Ivan Pramudya, ²Edy Sudaryanto, ³Novan Andrianto

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

fayedip39@gmail.com

Abstract

Discord is an application used for online communication and gaming, such as Valorant, which requires effective team coordination. In first-person shooter games like Valorant, players coordinate through messages on Discord. This study aims to analyze how effective Discord is in enhancing team coordination in the Valorant gaming community. Using a quantitative explanatory approach, the sample consists of 81 members of the Valorant Indonesia ID Discord group. The theory used is Media Richness Theory (MRT), with the concept of Computer Mediated Communication (CMC) to analyze 12 indicators: Credibility, Context, Content, Clarity, Continuity and Consistency, Capability of Audience, Channels of Distribution, Coordinating, Communicating, Comforting, Conflict Resolving. The results show that effective communication through Discord has a significant impact on team coordination, with a regression coefficient of 0.662 and an R-square of 0.799, meaning 79.9% of the variability in team coordination is explained by this model. This indicates that Discord is an effective communication tool for improving team coordination quality in the Valorant gaming community, supporting Media Richness Theory and the concept of CMC.

Keywords: *Influence, Discord, Effective Communication, Team Coordination, Valorant*

Abstrak

Discord adalah aplikasi yang digunakan untuk komunikasi daring dan bermain game, seperti Valorant, yang memerlukan koordinasi tim yang efektif. Dalam game first-person shooter seperti Valorant, pemain berkoordinasi melalui pesan di Discord. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa efektif Discord dalam meningkatkan koordinasi tim di komunitas game Valorant. Menggunakan pendekatan kuantitatif explanatory, sampel penelitian ini adalah 81 anggota grup Discord Valorant Indonesia ID. Teori yang digunakan adalah Media Richness Theory (MRT), dengan konsep Computer Mediated Communication (CMC) untuk menganalisis 12 indikator: Credibility, Context, Content, Clarity, Continuity and Consistency, Capability of Audience, Channels of Distribution, Coordinating, Communicating, Comforting, Conflict Resolving. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif melalui Discord memiliki pengaruh signifikan terhadap koordinasi tim, dengan koefisien regresi sebesar 0.662 dan R-square sebesar 0.799, yang berarti 79.9% variabilitas dalam koordinasi tim dijelaskan oleh model ini. Ini menunjukkan bahwa Discord adalah alat komunikasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas koordinasi tim dalam komunitas game Valorant, mendukung teori Media Richness dan konsep CMC.

Kata kunci: Pengaruh, Discord, Komunikasi Yang Efektif, Koordinasi Tim, Valorant

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara bermain permainan video komputer, membuka peluang baru untuk interaksi dan kerja sama antar pemain. Salah satu permainan yang sangat diminati oleh komunitas pemain adalah Valorant, sebuah permainan komputer tembak-menembak taktis atau sering disebut First Person Shooter (FPS) yang membutuhkan kerjasama tim dan komunikasi yang efisien. Di dalam konteks ini, Aplikasi Discord telah menjadi alat utama yang digunakan oleh pemain Valorant untuk berkomunikasi, mengatur strategi, dan mengelola tim mereka.

Discord adalah platform komunikasi yang dikembangkan khusus untuk komunitas gamer. Diluncurkan pada tahun 2015 oleh Jason Citron dan Stanislav Vishnevskiy, platform ini awalnya dirancang untuk memungkinkan para pemain game berinteraksi secara langsung selama bermain game online. Tujuan pengembangan Discord adalah untuk menyediakan alternatif yang lebih baik daripada aplikasi komunikasi yang ada pada saat itu, seperti Skype dan Teamspeak.

Discord memiliki fitur Voice call dan ini sangat penting menjadi acuan dalam penelitian ini. Discord menggunakan teknologi yang memastikan kualitas suara tetap tinggi dan jernih. Ini sangat penting untuk komunikasi waktu nyata, terutama dalam situasi yang membutuhkan koordinasi cepat dan akurat seperti bermain game (Trianto, 2018). Discord memiliki latency yang sangat rendah, artinya ada sedikit penundaan antara saat seseorang berbicara dan saat suara tersebut didengar. Ini sangat krusial dalam game kompetitif di mana setiap detik sangat berharga.

Kualitas permainan dalam Valorant sangat tergantung pada kemampuan pemain untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan sesama anggota tim. Komunikasi yang efektif memiliki potensi untuk memengaruhi hasil permainan, seperti kemenangan atau kekalahan dalam pertandingan. Lebih dari itu, efektivitas komunikasi dan koordinasi tim juga dapat mempengaruhi pengalaman yang diperoleh oleh anggota komunitas dalam bermain Valorant. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi apakah Discord dapat dianggap sebagai sarana komunikasi yang efektif untuk meningkatkan interaksi antar pemain, meningkatkan kualitas permainan, serta mendukung kerjasama dalam tim.

Teori dari penelitian menggunakan *Media Richness Theory (MRT)*. MRT menilai media berdasarkan kemampuannya dalam mengatasi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman. Discord, dengan fitur voice call dan chat, menawarkan tingkat kekayaan informasi yang tinggi, yang penting untuk koordinasi tim dalam game seperti Valorant dengan didukung konsep Computer Mediated Communication (CMC) yang dimana Discord sebagai media untuk berkomunikasi secara daring (Nasir, et, 2023) .

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada Pengaruh komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord terhadap koordinasi tim dalam komunitas game Valorant?. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana Discord dapat dianggap efektif sebagai komunikasi dalam meningkatkan kualitas permainan dan koordinasi tim dalam komunitas pemain Valorant.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif explanatory. penelitian explanatory adalah menurut (Sani & Vivin, 2013;180) penelitian explanatory (explanatory research) adalah untuk menguji hipotesis antar variabel yang dihipotesiskan (Sari et al., 2022). Populasi penelitian diambil dari jumlah anggota dari grup *Discord Valorant Indonesia ID* yang berjumlah 402 anggota, sampel yang diambil berjumlah 81 sampel menggunakan rumus Slovin dengan *margin of error 10%*. Teknik Pengumpulan data menggunakan Kuisisioner dari *Google Form* yang disebarakan ke grup *Valorant Indonesia ID*.

Metode yang digunakan angket dan skala likert digunakan sebagai pengukuran untuk penelitian ini. Menurut Sugiyono (2007:132), skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok mengenai gejala atau fenomena sosial. Instrumen penelitian menggunakan 12 indikator, Variabel X terdapat 7 Indikator dan Variabel Y terdapat 5 indikator. Analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dengan cara menggunakan uji regresi linear sederhana dan uji Koefisien Determinasi untuk mengetahui seberapa signifikan pengaruh Variabel X dan Variabel.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti membahas tentang “Pengaruh Komunikasi Yang Efektif Melalui Aplikasi Discord Terhadap Koordinasi Tim Dalam Komunitas Game Valorant”. Terdapat 2 variabel pada penelitian ini yaitu Komunikasi Yang Efektif Melalui Aplikasi Discord (X) dan Koordinasi Tim Dalam Komunitas Game Valorant (Y). Variabel X memiliki 7 Indikator yang digunakan untuk penelitian ini yaitu Credibility, Context, Content, Clarity, Continuity And Consistency, Capabilty of Audience dan Channels of Distributions. Sedangkan Variabel (Y) Terdapat 5 Indikator yaitu Cooperating, Coordinating, Communicating, Comforting, Conflict Resolving.

Teknik pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan Kuisisioner pada grup Aplikasi Discord yang bernama Valorant Indonesia ID. Grup tersebut berisikan orang – orang bermain game Valorant. Peneliti mengambil 81 Responden dari member yang ada di grup tersebut. Responden mayoritas berjenis kelamin laki – laki lebih banyak dibanding perempuan. Responden paling banyak usia 23-30 dengan total 44 Responden dengan presentase 54,3%.

Setelah data terkumpul, peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) untuk melakukan uji dari data yang sudah terkumpul melalui kuisisioner. Terdapat 23 pertanyaan untuk pengambilaan sampel yakni 81 Responden pada Grup Valorant Indonesia ID. 14 pertanyaan untuk indikator Variabel X (Komunikasi yang efektif melalui Aplikasi Discord) dan 9 Pertanyaan untuk indikator Y (Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant) dengan perbandingan Rhitung dan Rtabel untuk

menentukan uji Validitas dari data yang sudah terkumpul tersebut dan menghasilkan semua pernyataan yang diajukan kepada responden semuanya hasilnya valid.

Kemudian dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah butir – butir pertanyaan tersebut reliabel atau tidaknya. Dari hasil perhitungan uji reliabilitas ditemukan nilai uji pada Variabel X (Komunikasi yang efektif melalui Aplikasi Discord) sebesar 0,941 dan Variabel Y (Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant) mendapat 0,936 instrumen dari hasil uji tersebut dikatakan reliabel karena nilai dari masing – masing variabel tersebut nilainya lebih besar dari batas nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,60.

Peneliti kemudian melakukan uji asumsi klasik untuk melakukan analisis pengaruh pada judul penelitian. Pengujian normalitas jumlah sampel (N) adalah 81 Responden untuk kedua variabel. Rata-rata (Mean) variabel independen X (Komunikasi yang efektif melalui Aplikasi Discord) adalah 48,70 dengan standar deviasi 5,858, sedangkan rata-rata variabel dependen Y (Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant) adalah 31,05 dengan standar deviasi 4,338. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi data dari kedua variabel memiliki variasi yang cukup konsisten dalam sampel yang diuji.

Uji Linearitas dilakukan oleh peneliti. Asumsi bahwa distribusi adalah normal terpenuhi jika $Sig > 0,05$. Karena nilai Sig adalah 0,117, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel adalah linear. Uji linearitas ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen X (Komunikasi yang efektif melalui Aplikasi Discord) dan variabel dependen Y (Terhadap Koordinasi Tim dalam Komunitas Game Valorant) bersifat linear dan signifikan, tanpa ada penyimpangan signifikan dari linearitas. Kemudian uji Heteroskedastisitas Uji menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,102, yang menunjukkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Hal ini karena nilai signifikansi dari variabel tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga tidak melampaui batas nilai signifikansi yang ditentukan.

Adapun pengaruh dengan hasil analisis Regresi Linier Sederhana dan Koefisien determinasi. Analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa komunikasi efektif melalui aplikasi Discord secara signifikan mempengaruhi koordinasi tim dalam komunitas game Valorant. T-statistik sebesar 17.717 dengan nilai signifikansi 0.000 menunjukkan bahwa koefisien regresi (b) signifikan pada tingkat kepercayaan 95%. Ini berarti komunikasi yang efektif melalui Discord secara signifikan mempengaruhi koordinasi tim. Koefisien regresi positif dan signifikan ($b = 0.662$, $p\text{-value} = 0.000$) masih dibawah 0,05 menunjukkan bahwa peningkatan efektivitas komunikasi melalui Discord secara signifikan meningkatkan koordinasi tim. Nilai konstanta negatif hanya merupakan penyesuaian statistik dan tidak mencerminkan hubungan negatif praktis. Secara keseluruhan, model ini menjelaskan 79.9%

(Nilai R^2 : 0,799) variabilitas dalam koordinasi tim, menunjukkan bahwa Discord adalah alat komunikasi yang efektif untuk mendukung kerjasama tim dalam permainan Valorant.

Penelitian ini menggunakan Teori *Media Richness Theory (MRT)* ini menyatakan bahwa media komunikasi memiliki berbagai tingkat kekayaan informasi berdasarkan kemampuan mereka untuk mengatasi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman. Media yang kaya informasi mampu menyediakan umpan balik cepat, mendukung berbagai isyarat, dan memungkinkan personalisasi pesan (Susanti et al., 2022). Discord dengan fitur voice call, text chat, dan screen sharing bisa dianggap sebagai media yang kaya informasi. Penelitian ini menemukan bahwa komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord memiliki pengaruh signifikan terhadap koordinasi tim dalam komunitas game Valorant. Konsep CMC mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa meskipun komunikasi dilakukan melalui media komputer dengan keterbatasan tertentu, hubungan dan koordinasi yang kuat masih dapat berkembang. Discord, sebagai alat CMC untuk bermain game Valorant, menyediakan platform yang memungkinkan komunikasi yang efektif dan mendukung pengembangan koordinasi tim yang baik, sejalan dengan temuan penelitian ini. Jawaban yang sesuai dengan teori terdapat pada indikator Clarity X4.1 dengan pernyataan “Berkomunikasi di aplikasi Discord memberikan kejelasan komunikasi antar pemain tim game Valorant.” Terdapat nilai yang cukup tinggi dijawab oleh para responden dan pernyataan yang sesuai pada indikator Coordinating Y2.1 dengan pernyataan “Mengirim Pesan melalui aplikasi Discord dapat mengatur dan berkoordinasi dalam merancang strategi untuk memenangkan pertandingan saat bermain game Valorant. Mayoritas responden menjawab setuju. Dengan ini semakin jelas bahwa aplikasi Discord sangatlah efektif digunakan sebagai media berkomunikasi untuk koordinasi saat bermain game Valorant.

Penutup

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord memiliki dampak positif yang signifikan terhadap koordinasi tim dalam komunitas game Valorant. Hasil penelitian ini mendukung pentingnya penggunaan teknologi komunikasi dalam meningkatkan kinerja tim, baik dalam konteks game maupun dalam situasi kolaboratif lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini mendapat kesimpulan pengaruh komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord terhadap koordinasi tim dalam komunitas game Valorant. Hasil analisis data menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif melalui aplikasi Discord memiliki pengaruh signifikan terhadap koordinasi tim dalam komunitas game Valorant. Koefisien regresi yang positif dan signifikan ($b = 0.662$, $p\text{-value} = 0.000$) mengindikasikan bahwa peningkatan efektivitas komunikasi melalui Discord secara signifikan meningkatkan koordinasi tim dengan bukti Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.799 menunjukkan

bahwa model regresi ini mampu menjelaskan pengaruh 79.9% variabilitas dalam koordinasi tim, menegaskan bahwa Discord adalah alat komunikasi yang efektif untuk mendukung kerjasama tim dalam permainan Valorant.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terbukti valid dan reliabel, sebagaimana dibuktikan oleh hasil uji validitas dan reliabilitas yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dapat digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal, dengan nilai koefisien varian untuk variabel independen (Komunikasi yang Efektif) sebesar 12,02% dan untuk variabel dependen (Koordinasi Tim) sebesar 13,97%, yang keduanya berada di bawah batas 30%. Hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen bersifat linear. Nilai Sig. sebesar 0.117 menunjukkan tidak ada penyimpangan signifikan dari linearitas. Selain itu, uji heteroskedastisitas menggunakan metode Glejser menunjukkan tidak adanya gejala heteroskedastisitas, yang ditunjukkan oleh nilai Sig. sebesar 0.102, lebih besar dari batas signifikan 0.05.

Saran bagi Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas penelitian dengan variabel seperti motivasi, kepemimpinan, dan strategi permainan. Pengembang Discord sebaiknya terus meningkatkan fitur untuk mendukung komunikasi tim, seperti integrasi dengan alat manajemen tim dan peningkatan kualitas voice call. Komunitas game Valorant Indonesia ID perlu memanfaatkan Discord secara maksimal untuk meningkatkan koordinasi dan kerjasama tim melalui pelatihan penggunaan fitur Discord.

Saran akademis adalah untuk peneliti lain lebih banyak melakukan penelitian dengan menggunakan Teori MRT dan Konsep CMC, mengingat minimnya penelitian yang mengaplikasikan teori ini dalam konteks aplikasi Discord dan teknologi informasi. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk memperdalam analisis tentang komunikasi efektif dan koordinasi tim melalui media aplikasi daring lainnya, mengingat adanya kekurangan dalam penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Nasir, et, A. (2023). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. 9, 356–363.
- Sari, M., Rachman, H., Juli Astuti, N., Win Afgani, M., & Abdullah Siroj, R. (2022). Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Susanti, E., Indrajaya, K., & Darlan, S. (2022). Pemanfaatan media sosial Whatsapp sebagai sarana pembelajaran di PKBM Luthfillah. *Journal of Environment and Management*, 3(3), 177–185. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i3.5523>
- Trianto, Y. (2018). POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERCAKAPAN TIM GAME ONLINE COUNTER STRIKE VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS IN CONVERSATION ONLINE Yonatan Trianto Online game Counter Strike : Global Offensive is an online game that provides Strike : Global Offensive Game onli. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), 12–18. <https://spektrum.stikosa-aws.ac.id/index.php/spektrum/article/view/50/23>

Henry, S. (2013). *Cerdas dengan game*. Gramedia Pustaka Utama.

Ghozali, I. (2006). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Andrianto, N., & Ismail, H. (2022). Peran Analisis Semiotik Dalam Film The Social Dilemma Dalam Teori “Cmc” Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)*, 1(2), 43-58.

Duli, N. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa konsep dasar untuk penulisan skripsi & analisis data dengan SPSS*. Deepublish.

Malhotra, N. K. (2005). *Riset Pemasaran Pendekatan Terapan Edisi Keempat Jilid 1 dan 2. Alih Bahasa Soleh Rusyadi Maryam*. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.