

Pengaruh Fitur Voicechat Discord dalam Peningkatan Interaksi Komunikasi Interpersonal

Aryaguna Kusuma Putra¹, Nur Romdlon Maslahul Adi²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya,

Email: aryagunakusumaputra@gmail.com, nur.romdlon.maslahul.adi@uinsa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas fitur voicechat pada aplikasi Discord dalam meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal. Discord, sebagai platform komunikasi populer di kalangan pengguna digital, menawarkan fitur voicechat yang memungkinkan interaksi audio real-time antar pengguna. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang aktif menggunakan Discord. Analisis data menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup signifikan antara penggunaan fitur voicechat Discord dengan kemampuan interaksi komunikasi interpersonal tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan voicechat dapat membantu pengguna mengembangkan keterampilan komunikasi verbal, seperti kejelasan penyampaian pesan dan kemampuan mendengarkan aktif, yang kemudian berdampak positif pada komunikasi tatap muka. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan populasi sampel yang berfokus pada komunitas tertentu. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi digital dapat mendukung pengembangan komunikasi interpersonal dan relevansinya di era modern. Temuan ini diharapkan dapat mendorong penelitian lebih lanjut tentang peran platform komunikasi digital dalam aspek sosial dan psikologis.

Kata kunci: Discord, Komunikasi Interpersonal, Media Digital

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the voice chat feature on the Discord application in enhancing interpersonal communication skills. Discord, a popular communication platform among digital users, offers a voice chat feature that enables real-time audio interaction between users. This research employs a quantitative method, with data collected through questionnaires distributed to active Discord users. Data analysis reveals a significant relationship between the use of Discord's voice chat feature and face-to-face interpersonal communication skills. The findings suggest that voice chat usage can help users develop verbal communication skills, such as clarity in message delivery and active listening, which positively impact face-to-face communication. However, this study also acknowledges certain limitations, such as a sample population limited to specific communities. This research provides insights into how digital technology can support the development of interpersonal communication and its relevance in the modern era. These findings are expected to encourage further studies on the role of digital communication platforms in social and psychological aspects.

Keyword: Discord, Interpersonal Communication, Digital Media

PENDAHULUAN

Munculnya internet sebagai media baru (*new media*) dalam aspek kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, mengkategorikan berbagai bentuk media komunikasi yang termasuk dalam media baru. Kategori entitas komunikasi yang dapat dikatakan sebagai *new media* antara lain internet, *website*, multimedia, CD-ROM, DVD, serta perangkat yang memberikan kapabilitas *virtual reality*. Berkembangnya teknologi juga diikuti dengan perkembangan media berkomunikasi, alat untuk berkomunikasi juga terus berubah. Kemunculan teori yang menjelaskan hal ini, *Computer Mediated Communication* (CMC) sejak menjamurnya komputer pada masyarakat luas (Namaziandost dkk., 2022). Hingga saat ini, komputer dan internet terus berkembang pesat. Penggunaan teknologi internet memunculkan tren berkomunikasi secara daring dimana penggunanya dapat saling berinteraksi secara langsung dengan pengguna lainnya melalui berbagai platform (Nurjayanti & Hatta, 2023). Adapun metode berkomunikasi semacam ini dikenal dengan nama *voicechat*.

Voicechat telah menjadi metode komunikasi yang makin populer karena kemudahannya (Saputra & Sawitri, 2023). Namun, terdapat penelitian yang meragukan efektivitasnya sebagai alat komunikasi. Teknologi voicechat diduga meningkatkan interaksi komunikasi interpersonal dibandingkan komunikasi tatap muka. Pernyataan tersebut memberikan gambaran bahwa metode voicechat lebih efektif daripada interaksi tatap muka dalam meningkatkan interaksi komunikasi interpersonal. Meski begitu, tetap terdapat keraguan dalam penggunaan voicechat sebagai sarana komunikasi interpersonal, salah satu argumennya adalah meski penggunaan internet sebagai media komunikasi sudah dalam tahap yang masif, hal ini tidak berbanding lurus dengan peningkatan hubungan interpersonal (Villaespesa & Wowkowych, 2020). Hal ini menyarankan bahwa penggunaan komunikasi berbasis internet dapat menyatukan orang, hal itu belum tentu merupakan alat yang efektif untuk membangun ikatan yang kuat dalam komunikasi interpersonal (Kim dkk., 2021).

Di sisi lain, beberapa penelitian menemukan bahwa menggunakan voicechat memungkinkan peserta untuk membangun hubungan lebih mudah, karena memungkinkan mereka untuk mengomunikasikan pemikiran mereka dengan cara yang lebih alami, dibandingkan dengan komunikasi berbasis teks (Moschogianni, 2022). Ini karena pesan teks bersifat lebih ambigu daripada ucapan, yang berarti penafsirannya juga jauh lebih sulit. Selain itu, penyampaian emosi juga jauh lebih mudah lewat metode voicechat; orang mampu mengungkapkan apa yang mereka rasakan melalui nada suara dan intonasinya. Ini tidak seperti pesan tertulis di mana sulit untuk menyampaikan isyarat emosional seperti kebahagiaan atau kesedihan apabila tidak menggunakan emoji atau emoticon.

Discord adalah aplikasi lintas platform yang telah memiliki lebih dari 200 juta pengguna sejak 2018. Komunitas di Discord disebut dengan istilah *server*. Terlepas dari istilah *server*, mereka dihost secara terpusat pada *hardware* Discord, bukan di host oleh *hardware* sendiri. Awalnya, Discord dirancang sebagai tempat obrolan suara pihak ketiga untuk komunitas video game, tetapi *server* Discord sekarang mencakup berbagai topik seperti teknologi, seni, dan hiburan. Setiap penggunanya dapat membuat *server* sendiri sesuai keinginan, bahkan sebagai ruang obrolan umum tanpa tujuan khusus. Ukuran *server* Discord sendiri berkisar dari kelompok kecil dengan anggota segelintir orang hingga komunitas besar dengan anggota ratusan ribu. Sebuah *server* biasanya terdiri dari ruang virtual terpisah yang disebut sebagai *channel*, dengan tujuannya masing-masing, seperti pengumuman ataupun percakapan dengan tema tertentu. Sebuah *channel* dapat

berbentuk sebagai saluran text ataupun saluran suara, tetapi tidak bisa menjadi keduanya. Pengguna juga dapat langsung melakukan kontak dengan pengguna lain yang menjadi teman atau menjadi member satu *server* yang sama melalui pesan langsung (*direct message*) dengan pesan berbasis teks, suara, dan video.

Pada *channel* berbasis suara, satu-satunya metode komunikasi adalah *voicechat*. Pengguna dapat memilih untuk membuka mikrofon mereka setiap saat, atau tekan tombol tertentu untuk berbicara tergantung pengaturannya. Discord tidak menyediakan cara untuk merekam atau menyimpan obrolan suara. Pengguna yang sedang masuk kedalam *channel* suara akan muncul dalam daftar pengguna, dan akan menghilang dari daftar jika mereka keluar dari *channel*. Lingkaran hijau di sekitar gambar profil pengguna menunjukkan bahwa pengguna sedang berbicara. Pengguna dapat juga membungkam diri sendiri—membuat diri mereka tidak didengar—atau membungkam diri sendiri—membuat diri mereka sendiri tidak mendengar orang lain sekaligus tidak didengar. Beberapa *server* Discord juga memiliki tipe *channel* khusus yang disebut sebagai *music queue*, dimana sebuah *bot* music akan memainkan sebuah *playlist* yang diminta oleh pengguna, serta semua anggota tanpa terkecuali otomatis dibisukan.

Munculnya Discord sebagai aplikasi penyedia layanan komunikasi, tentunya telah memberikan kenyamanan bagi siapa saja untuk berkomunikasi secara efektif tanpa melakukan komunikasi berbasis tatap muka. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain ini menjadikannya sangat populer dengan para karyawan ataupun pekerja lepas di berbagai industri ketika mereka perlu berkomunikasi dengan tim mereka ataupun pelanggan. Tetapi, patut diteliti lebih jauh bagaimana pengaruh Discord sendiri dalam komunikasi interpersonal. Hal ini menjadi persoalan tersendiri dikarenakan Discord menyediakan kedua saluran (*channel*) berbasis teks ataupun suara. Dari penelitian ini, peneliti berharap ada korelasi antara frekuensi penggunaan fitur *voicechat* pada Discord yang berakhir dengan peningkatan keinginan untuk berkomunikasi interpersonal secara tatap muka.

Komunikasi interpersonal secara singkat dapat dijelaskan sebagai sebuah proses dan usaha individu tau kelompok untuk memberi pengaruh dengan penyampaian informasi ataupun pesan kepada individu lain baik secara verbal ataupun nonverbal sehingga mendapat umpan balik dan terjadi interaksi antara kedua pihak (Barseli dkk., 2019). Manusia sebagai makhluk sosial tentunya membutuhkan sebuah interaksi sosial dengan masyarakat ataupun dengan individu lainnya. Komunikasi menjadi sebuah keharusan bagi manusia untuk menciptakan hubungan satu dengan yang lainnya (Suryanto, 2015). Ditambah lagi, ada kebutuhan manusia yang hanya bisa dipenuhi lewat komunikasi interpersonal.

Komunikasi interpersonal pada dasarnya dipahami sebagai bentuk komunikasi pribadi sehingga komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai komunikasi yang terjadi antarindividu secara tatap muka, dan memungkinkan komunikan dan komunikator untuk menangkap reaksi masing-masing baik secara verbal ataupun nonverbal. Komunikasi interpersonal mempunyai potensi fungsi instrumental sebagai alat untuk mempengaruhi ataupun membujuk orang lain.

Komunikasi interpersonal menjadi proses pertukaran pesan antar individu yang dapat berjalan secara efektif ketika dua orang saling bertukar pesan dan terdapat timbal balik. Komunikasi interpersonal yang dilakukan secara *face to face* atau secara langsung akan lebih bermakna karena dapat menyampaikan pesan secara nonverbal juga (Erlinda dkk, 2023). Penggunaan berbagai kalimat dan alat indra dalam proses komunikasi tentunya dapat meningkatkan daya persuasif dari pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Penyampaian ide, harapan, dan pesan dalam proses

komunikasi dijalankan oleh pembawa pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan). Maka dengan mudah disimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi dan pemahaman dari satu individu ke individu lainnya. Komunikasi akan dianggap berhasil bila terdapat kesepahaman antara kedua pihak.

Discord adalah aplikasi komunikasi yang berfokus kepada *Voice-over-IP* dan *text messaging* untuk komunikasi antara individu ataupun kelompok, serta menciptakan komunitas online (Mastellone, 2021). Discord memungkinkan penggunanya untuk membuat *server* dimana mereka dapat mengundang pengguna lain untuk masuk. Server ini berisi kanal-kanal untuk melakukan komunikasi suara, yang ditunjukkan dengan simbol *speaker*, dan kanal teks, yang ditunjukkan dengan simbol "#". Setelah bergabung ke dalam server, pengguna dapat masuk kedalam kanal suara dengan menekan nama kanal tersebut yang langsung menyambungkan pengguna kepada kanal suara tersebut. Menekan nama kanal teks, maka pengguna dapat melihat pesan-pesan yang sebelumnya telah dikirim dan sebuah *bar* untuk pengguna menuliskan pesan yang akan pengguna sampaikan. Discord awalnya ditujukan kepada *gamers* untuk berkomunikasi saat bermain *video games*. Namun, cakupan penggunanya meluas hingga menumbuhkan pengguna dengan kebutuhan bermacam-macam. Server dapat diciptakan untuk kegunaan baik besar ataupun kecil, seperti sebagai komunitas antarteman, atau dalam skala besar, seperti komunitas *Youtuber* dan para pengikutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Adapun metode ini melandaskan kepada paradigma filsafat positivisme, yang berarti penelitian ini mengandalkan metode hipotesis-deduktif untuk membuktikan sebuah hipotesis *a priori* yang dinyatakan secara kuantitatif, dimana hubungan fungsionalnya dapat dibagi antara faktor kausal sebab-akibat dan faktor eksplanatoris (variabel independen dan variabel dependen) (Park dkk., 2020). Pendekatan kuantitatif yang dipakai oleh penelitian ini adalah metode kuantitatif inferensial. Metode inferensial adalah metode yang perhitungannya dijadikan sebagai pedoman dalam membuat kesimpulan secara umum. Penelitian ini menggunakan *Non-probability Sampling* dengan *Purposive Sampling* sebagai teknik sampling. *Non-probability Sampling* adalah betuk sampling dengan menggunakan metode subjektif untuk menentukan. *Purposive sampling* dipilih sebagai teknik sampling sebagai pemilihan lebih ketat kepada anggota sampel agar memasuki kriteria yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah berupa kuesioner. Kuesioner tergolong sebagai cara dalam mengumpulkan data dengan memberikan sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dilakukan secara daring dengan cara membuat formulir *online* yang nantinya akan dibagikan oleh peneliti kepada para responden. Kuesioner yang digunakan oleh peneliti adalah kuesioner tertutup, yakni kuesioner yang mewajibkan respondennya untuk menjawab sesuai dengan pilihan jawaban yang telah disiapkan oleh peneliti. Responden akan diperlihatkan dengan sejumlah pernyataan berkaitan dengan penelitian, dan responden memilih apakah mereka sangat setuju, setuju, tidak setuju, atau sangat tidak setuju. Peneliti tidak menggunakan opsi netral sebagai langkah meminimalisir ambiguitas dalam jawaban-jawaban responden.

Populasi dalam penelitian kali ini adalah pengguna Discord dalam server Newminds Club. Newminds Club adalah tempat di mana orang-orang bisa berdiskusi, debat, berkembang, dan membayangkan ide-ide besar seputar kultur, filsafat, politik,

sains, teknologi, sejarah, dan banyak disiplin lainnya (Newminds, 2022). Newminds tidak hanya terbatas pada Discord saja, tetapi sudah merambah ke Instagram, Spotify, serta Twitter. Anggota-anggota Newminds Club inilah yang membuat peneliti merasa bahwa mereka mempunyai kapabilitas dan mampu memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh peneliti. Berdasarkan jumlah populasi yang tersedia, yakni dalam server Newminds Club tersebut adalah 51 orang, peneliti menentukan ukuran sampel yang sesuai untuk penelitian ini. Ukuran sampel merupakan jumlah sampel yang nantinya dipakai untuk diteliti melalui penelitian. Untuk menentukan ukuran sampel, peneliti menggunakan acuan dari tabel dari Isaac dan Michael. Tabel Isaac dan Michael ini telah memberikan hasil perhitungan yang berguna untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan tingkat kesalahan 1%, 5%, dan 10%. Pada penelitian ini tingkat kesalahan atau *sampling error* dalam menentukan jumlah sampel ada pada tingkat kesalahan 5%. Menggunakan tabel Isaac dan Michael maka ukuran sampel yang dibutuhkan adalah 44 sampel. Meski ukuran sampel yang dibutuhkan adalah 44 sampel, peneliti telah mengumpulkan sebanyak 49 sampel. Peneliti mengumpulkan sampel lebih banyak untuk pengukuran data yang lebih akurat.

Variabel Penelitian

1. Variabel Independen

Dalam penelitian ini, variabel independennya adalah Komunikasi menggunakan fitur Voicechat Discord (X)

2. Variabel Dependen

Dalam penelitian ini, variabel dependennya adalah Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y)

3. Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel dilakukan untuk menjabarkan variabel penelitian menjadi sebuah konsep, indikator, dimensi atau ukuran yang ditentukan untuk memperoleh nilai variabel lainnya. Tujuannya untuk memudahkan pemahaman dan menghindari perbedaan persepsi dalam penelitian. Berikut operasionalisasi variabel dari penelitian ini:

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel

No	Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
1.	Komunikasi menggunakan fitur <i>Voicechat</i> Discord	• Intensitas penggunaan Discord • Kemudahan saat menggunakan Discord • Keaktifan saat di kanal suara (<i>Voicechat</i>)	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	9
2.	Komunikasi Interpersonal Tatap Muka	• Kepercayaan diri dalam berkomunikasi • Pemahaman antara komunikan dengan komunikator • Keaktifan saat berkomunikasi	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	9

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besarnya pengaruh komunikasi menggunakan fitur *voicechat* Discord kepada kemampuan komunikasi interpersonal tatap muka. Data yang diterima dari hasil penyebaran kuesioner berjumlah 49 responden yang kemudian diolah oleh peneliti. Tabel 2 memberikan karakteristik responden yang terlibat dalam penelitian ini. Cakupan umur responden dalam penelitian ini cukup beragam, dengan mayoritas diisi oleh responden berusia 19 tahun (12,2%) serta

didominasi oleh jenis kelamin laki-laki (63,3%). Dari sini ditunjukkan bahwa mayoritas pengguna adalah remaja yang tertarik dengan aktivitas komunikasi secara daring. Selanjutnya data menunjukkan bahwa pengguna Discord kebanyakan berasal dari jenis kelamin laki-laki, bahkan melebihi setengahnya.

Tabel 2. Karakteristik Responden

Usia	Frekuensi	Persentasi	Usia	Frekuensi	Persentasi
16	3	6,1%	24	4	8,2%
17	1	2%	25	2	4,1%
18	2	4,1%	26	5	10,2%
19	6	12,2%	27	4	8,2%
20	3	6,1%	28	3	6,1%
21	5	10,2%	29	4	8,2%
22	3	6,1%	30	1	2%
23	3	6,1%			

Uji Validitas dan Reliabilitas

Penggunaan instrumen kuesioner dalam penelitian sehingga memerlukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas disini berfungsi untuk melihat apakah alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak. Alat ukur yang dimaksud merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam kuesioner. Suatu instrumen kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan atau pernyataan tersebut dapat mengukur sesuatu yang dimaksudkan kuesioner (Janna & Herianto, 2021). Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *Product Moment Pearson* menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*. Analisis Product Moment Pearson merupakan jenis uji korelasi yang digunakan untuk mendapatkan derajat keterkaitan hubungan dua variabel berskala interval atau rasio. Indikator variabel akan dirasa valid (sahih) jika nilai r hitung $> r$ tabel (Munthe & Tiorida, 2017). Dalam hal ini nilai r tabel didapat dengan r tabel pada signifikansi 0,05 dengan uji dua sisi. Dengan $df (n-2) = 49-2 = 47$, akan didapat r tabel sebesar 0,2816.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Item Pernyataan	R hitung	R tabel	Kesimpulan
X1.1	0,565	0,2816	Valid
X1.2	0,562	0,2816	Valid
X1.3	0,658	0,2816	Valid
X1.4	0,487	0,2816	Valid
X1.5	0,238	0,2816	Tidak Valid
X1.6	0,333	0,2816	Valid
X1.7	0,300	0,2816	Valid
X1.8	0,269	0,2816	Tidak Valid
X1.9	0,409	0,2816	Valid
Y1.1	0,658	0,2816	Valid
Y1.2	0,742	0,2816	Valid
Y1.3	0,726	0,2816	Valid
Y1.4	0,622	0,2816	Valid
Y1.5	0,757	0,2816	Valid
Y1.6	0,700	0,2816	Valid
Y1.7	0,745	0,2816	Valid
Y1.8	0,544	0,2816	Valid
Y1.9	0,533	0,2816	Valid

Dari hasil olah uji validitas tersebut terdapat dua indikator variabel yang tidak valid. Hal ini disebabkan apabila indikator variabel tidak begitu relevan dalam penelitian, atau tidak menciptakan relevansi baru bagi responden. Respon peneliti akan hal ini adalah meniadakan kedua indikator tersebut dalam uji lanjutan yakni uji reliabilitas.

Selanjutnya merupakan uji reliabilitas yang akan menggunakan nilai dari *Cronbach-Alpha*. Asumsi dalam uji Cronbach-Alpha menunjukkan indikator variabel akan dikatakan valid apabila nilainya $> 0,60$. Hasil dari uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

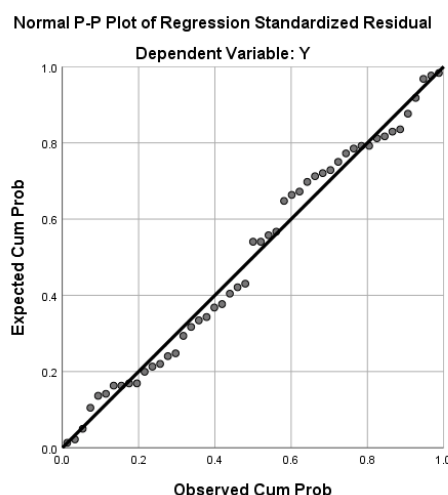
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach-Alpha	Keterangan
Komunikasi menggunakan fitur Voicechat Discord (X)	0,633	Reliabel
Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y)	0,839	Reliabel

Dari olahan uji reliabilitas yang dipaparkan oleh tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kedua variabel dapat dikatakan reliabel karena melebihi nilai Cronbach-Alpha yakni 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Dalam analisis regresi linear, dilakukan uji asumsi klasik yang menjadi syarat agar data hasil regresi tidak memihak atau “bias”. Uji asumsi yang berisikan uji normalitas, multikolinearitas, dan varian variabel diperlukan untuk uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan melalui grafis, uji linearitas dengan grafis melalui *scatterplot*, dan uji varians dilakukan dengan grafis melalui *scatterplot* (Huda & Nugroho, 2020). Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah dalam model regresi, variabel terikat dan bebas terdistribusi secara normal atau tidak. Model regresi yang baik sejatinya memiliki distribusi normal dengan tidak menyimpang ke kiri ataupun ke kanan, melainkan peningkatan kurva normal. Uji normalitas penelitian ini adalah dengan melihat grafik Q-Q Plots.

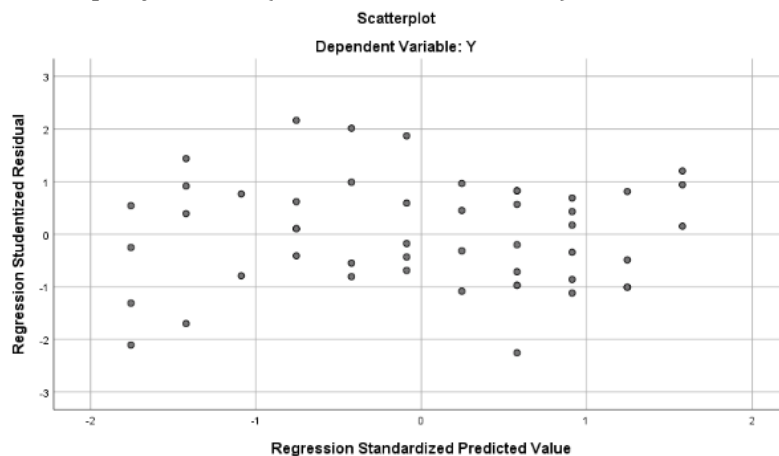


Gambar 1. Grafik P-Plot

Lewat gambar olahan data melalui aplikasi SPSS diatas dapat disimpulkan bahwa titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal. Penyebaran titik-titik tersebut mengikuti garis diagonal sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa model regresi terdistribusi secara normal (Ramadhan dkk., 2016). Melalui grafik ini maka dapat ditarik kesimpulan

akhir bahwa variabel X yakni Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord mampu dipakai untuk meneliti lebih lanjut kepada variabel Y yakni Komunikasi Interpersonal Tatap Muka.

Selanjutnya adalah uji heteroskedastisitas. Guna uji ini adlaah melihat apakah varian data konstan (homoskedastis) atau tidak (heteroskedastis). Kegunaan secara rincinya yakni mengetahui apakah sebuah model regresi terjadi ketidaksamaan varian suatu pengamatan ke pengamtan lainnya. Model regresi yang baik adalah apabila tidak terjadi heteroskedastisitas yang dapat dilihat dari grafik *Scatterplot*, yaitu titik-titiknya menyebar di atas dan bawah angka 0 pada sumbu Y dan tidak terdapat pola tertentu yang jelas pada grafik data penyebaran (Harmendi dkk., 2021).



Gambar 2. Scatterplot

Pada olahan grafik Scatterplot yang diolah lewat aplikasi SPSS diatas, titik-titik datanya menyebar secara merata dan tidak mendekati titik 0. Titik-titik yang diperoleh dari olahan data juga tidak mengumpul di atas atau di bawah saja dan tidak membentuk pola-pola tertentu. Kesimpulan yang didapat dari olahan data ini adalah tidak terjadi heteroskedastisitas pada data sehingga model regresi dianalisis dengan baik.

Selanjutnya adalah melakukan uji linearitas yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman apakah kedua variabel ini mempunyai hubungan yang linear atau tidak, dan apakah hubungan ini linearitasnya secara signifikan atau tidak. Digunakan sebagai prasyarat untuk analisis korelasi atau regresi linear. Asumsi klasik dari uji ini adalah:

- Apabila nilai probabilitas $> 0,05$ maka hubungan variabel X dengan Y adalah linear
- Apabila nilai probabilitas $< 0,05$ maka hubungan variabel X dengan Y adalah tidak linear

Tabel 5. ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	257,169	10	25,717	1,614	0,140
	Linearity	129,194	1	129,194	8,108	0,007
	Deviation from Linearity	127,975	9	14,219	0,892	0,541
Within Groups		605,525	38	15,935		
Total		862,694	38			

Dari tabel di atas didapatkan olahan hasil uji linearitas dapat diasumsikan bahwa nilai signifikansi pada baris *Deviation from Linearity* sebesar 0,541. Menggunakan asumsi uji linearitas yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa

variabel X (Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord) dan variabel Y (Komunikasi Interpersonal Tatap Muka) terdapat hubungan linear yang signifikan.

Setelah dilakukan uji normalitas, heteroskedastisitas, dan uji linearitas, maka penelitian telah melakukan uji prasyarat untuk melakukan analisis regresi linear. Maka selanjutnya adalah melakukan olahan data analisis regresi linear untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari variabel tersebut.

Analisis Regresi Linear

Analisis regresi linear sederhana adalah suatu pendekatan yang dapat memodelkan hubungan variabel bebas dengan variabel terikat. Melalui analisis regresi linear sederhana, hubungan antar variabel adalah bersifat linear, dimana perubahan variabel X secara langsung dan permanen akan diikuti oleh perubahan variabel Y. Uji regresi linear ini dilakukan dengan satu variabel bebas dan satu variabel terikat dengan formula persamaan regresi linearnya adalah $Y = a + bx$. Berikut adalah hasil dari analisis regresi yang diolah menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26*:

Tabel 6. Koefisien Variabel Y

Model	Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	14,013	4,838		2,897	0,006
X	0,547	0,190	0,387	2,877	0,006

Lewat olahan data yang ditampilkan menggunakan tabel dapat dilihat hasil analisis regresi linear terhadap variabel terikat. Dalam hal ini jika menggunakan formula persamaan analisis regresi linear yakni $Y = a + bx$, maka nilai a adalah 14,013. Artinya bahwa jika tidak ada Komunikasi melalui Discord, nilainya adalah seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Kemudian b adalah angka koefisien regresi, yakni tiap penambahan satu persen dalam tingkat Komunikasi melalui Discord, terdapat peningkatan sebesar 0,547 untuk Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Menggunakan formula diatas, hasil yang didapatkan adalah angka positif untuk koefisien, ini berarti bahwa Komunikasi melalui Discord berpengaruh positif bagi Komunikasi Interpersonal Tatap Muka.

Uji Hipotesis t

Uji hipotesis t, atau lebih mudah sebagai uji t merupakan uji untuk melihat pengaruh variabel bebas kepada variabel terikat. Dalam hal ini derajat kebebasan memisahkan uji t untuk regresi tunggal dan ganda adalah $n-2$ untuk regresi sederhana dan $n-k$ untuk regresi berganda, yang didasarkan pada jumlah variabel independen ditambah konstanta (Widarjono, 2018). Melihat pengaruh tiap variabel bebas terhadap variabel terikat, sudah dilakukan uji parsial uji-t yang dapat dilihat melalui hasil tabel 6. Dalam hal ini, hipotesis yang peneliti ajukan adalah:

- H_0 = Tidak ada pengaruh antara Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord (X) dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y)
- H_a = Ada pengaruh antara Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord (X) dengan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y)

Hasil dari uji-t parsial dapat dilihat dari tabel 6. Asumsi uji t adalah apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada hasil olahan data yang ditampilkan pada tabel 6, terlihat bahwa signifikansinya sebesar 0,006. Nilai signifikansi tersebut memberikan

kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini berarti bahwa Komunikasi menggunakan fitur *voicechat* Discord berpengaruh secara signifikan kepada Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Maka kesimpulannya adalah variabel bebas berpengaruh kepada variabel dependen.

Uji Koefisien Determinasi (R Square)

Uji koefisien determinasi (*R Square* atau R kuadrat) merupakan sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Mudah-mudahan, nilai koefisien determinasi inilah yang dapat memberikan kesimpulan seberapa besar kontribusi variabel X kepada variabel Y secara simultan (bersama-sama). Berikut adalah tabel yang akan memberikan nilai koefisien determinasi:

Tabel 7. Model Summary Variabel Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,387	0,150	0,132	3,950

Tabel 7 menunjukkan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yakni 0,387. Hasil dari tabel tersebut diperoleh koefisien determinasi sebesar 0,253 yang berarti bahwa pengaruh variabel Komunikasi melalui fitur *Voicechat* Discord (X) berpengaruh kepada Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y) sebesar 15%. Artinya dalam penelitian ini terdapat 85% pengaruh yang dipengaruhi oleh variabel lain dan tidak dijelaskan melalui penelitian ini.

Uji Hipotesis F (Simultan)

Uji f adalah uji yang digunakan untuk melihat koefisien satu sama lain, agar mendapatkan pemahaman nilai koefisien regresi secara bersama-sama. Uji f hitung digunakan menguji secara simultan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat untuk menguji derajat kesesuaiannya. Apabila variabel independent berpengaruh secara simultan terhadap variabel dependen, maka persamaan regresinya masuk kedalam kriteria fit atau *adjusted*. Apabila tidak ada efek kebersamaan, maka akan diklasifikasikan sebagai tidak sesuai.

Tabel 8. ANOVA Variabel Y

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	129,194	1	129,194	8,278	0,006
Residual	733,500	47	15,606		
Total	862,694	48			

Hipotesis yang diajukan peneliti dalam uji ini adalah:

- H_0 = Persamaan tidak linear, tidak ada relasi antara variabel X dengan variabel Y
- H_a = Adanya persamaan linear, ada relasi antara variabel X dengan variabel Y

Asumsi uji f adalah apabila signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,006. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada persamaan linear antara variabel Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord (X) yang berpengaruh dengan Komunikasi Interpersonal Tatap Muka (Y). Maka hasil akhir uji f disini adalah terdapat relasi antara variabel X terhadap variabel Y secara simultan.

Berdasarkan urutan-urutan pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, maka didapatkan hasil bahwa Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord berpengaruh

terhadap kemampuan Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* untuk melakukan uji t dan mendapatkan nilai signifikansi 0,006. Nilai signifikansi ini mengukuhkan variabel X sekaligus menerima hipotesis bahwa Komunikasi menggunakan fitur *Voicechat* Discord berpengaruh secara signifikan terhadap Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Sejalan dengan penelitian (Rizal & Aesthetika, 2022) bahwa aplikasi Discord sangat berkaitan dengan efektivitas peningkatan kemampuan komunikasi interpersonal.

Melalui rumusan masalah dan tujuan yang ingin peneliti capai dalam penelitian ini, Discord telah memenuhi ekspektasi peneliti sebagai medium yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal penggunaannya. Peneliti membagikan kuesioner melalui formulir daring yang mendapatkan data sebanyak 49 responden. Kemudian peneliti melakukan analisis regresi linear untuk menguji pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat. Lewat olahan data yang telah dilakukan sebelumnya para responden satu pandangan dengan peneliti bahwa aplikasi Discord dapat mengembangkan kemampuan interpersonal penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari diluar penggunaan aplikasi Discord.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menyeluruh yang telah peneliti lakukan sebelumnya, terdapat kesimpulan bahwa Komunikasi melalui fitur *Voicechat* Discord secara bersamaan mempengaruhi Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Secara parsial Komunikasi melalui fitur *Voicechat* Discord ini juga berpengaruh terhadap Komunikasi Interpersonal Tatap Muka. Tentunya penelitian ini tidak bisa dijadikan acuan pasti mengenai efektivitas Discord sebagai medium dalam pengembangan komunikasi interpersonal. Peneliti berharap penelitian ini menjadi katalis dari penelitian-penelitian kritis berikutnya mengenai komunikasi berbasis aplikasi di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Barseli, M., Sembiring, K., Ifdil, I., & Fitria, L. (2019). The concept of student interpersonal communication. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 4(2), 129–134. <https://doi.org/10.29210/02018259>
- Erlinda, P., Ardhani, S., Esa, N., & Adi, N. R. M. (2023). Pengaruh Tingkat Kecenderungan Nomophobia dengan Pola Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 13(1), 17-30. <https://doi.org/10.15642/jik.2023.13.1.17-30>
- Harmendi, M., Lian, B., & Wardarita, R. (2021). PENGARUH GAYA KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA GURU. *PRODU: Prokurasi Edukasi-Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 93–107.
- Huda, O. K., & Nugroho, A. T. (2020). Pengaruh Word of Mouth dan Citra Merek Terhadap Loyalitas Pelanggan Smartphone Oppo Dimediasi Kepercayaan Merek. *Jurnal Pengembangan Wiraswasta*, 22(02), 141. <https://doi.org/10.33370/jpw.v22i02.436>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS*.
- Kim, J., Uddin, Z. A., Lee, Y., Nasri, F., Gill, H., Subramanieapillai, M., Lee, R., Udovica, A., Phan, L., Lui, L., Iacobucci, M., Mansur, R. B., Rosenblat, J. D., & McIntyre, R. S. (2021). A Systematic review of the validity of screening depression through Facebook,

- Twitter, Instagram, and Snapchat. Dalam *Journal of Affective Disorders* (Vol. 286, hlm. 360–369). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.jad.2020.08.091>
- Mastellone, D. (2021). *Online Social Status: A Critical Discord Analysis* [Master Thesis]. Utrecht University.
- Moschogianni, G. (2022). Investigating factors Impacting Discord and Snapchat Use Behavior: Perspective from Swedish users. *Journal of Digitovation and Information System*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.54433/JDIIS.2022100012>
- Munthe, K., & Tiorida, E. (2017). Pengaruh Komunikasi Internal Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Riset Bisnis dan Investasi*, 3(1), 86.
- Namaziandost, E., Razmi, M. H., Hernández, R. M., Ocaña-Fernández, Y., & Khabir, M. (2022). Synchronous CMC text chat versus synchronous CMC voice chat: impacts on EFL learners' oral proficiency and anxiety. *Journal of Research on Technology in Education*, 54(4), 599–616. <https://doi.org/10.1080/15391523.2021.1906362>
- Newminds. (2022). Tentang Kami – Newminds. Diambil pada tanggal 31 December 2022, dari <https://newmindsclub.com/tentang-kami/>
- Nurjayanti, & Hatta, H. (2023). Proses Komunikasi Dua Arah Pada Fitur Quick Chat Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3.
- Park, Y. S., Konge, L., & Artino, A. R. (2020). The Positivism Paradigm of Research. *Academic Medicine: Journal of the Association of American Medical Colleges*, 95(5), 690–694. <https://doi.org/10.1097/ACM.00000000000003093>
- Ramadhan, A. F., Prasetyo, A. B., & Irviana, L. (2016). PERSEPSI MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN E-MONEY. *Jurnal Dinamika Ekonomi & Bisnis*, 13(2), 131–145. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jdeb.v13i2.470>
- Rizal, M. S., & Aesthetika, N. M. (2022). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI DISCORD DALAM MENINGKATKAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DI KALANGAN PECINTA FILM. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 10(1), 19–27.
- Saputra, D., & Sawitri, H. (2023). Virtual Communication to Every Valorant Online Game Player in Developing Game Strategy. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 6(2), 44–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7798149>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (7 ed.). Alfabeta.
- Suryanto. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV Pustaka Setia.
- Villaespesa, E., & Wowkowych, S. (2020). Ephemeral Storytelling With Social Media: Snapchat and Instagram Stories at the Brooklyn Museum. *Social Media and Society*, 6(1). <https://doi.org/10.1177/2056305119898776>
- Widarjono, A. (2018). *Analisis regresi dengan SPSS*. UPP STIM YKPN.