

Efektivitas Komunikasi di Server *Discord* Sterling Eagles Pada Komunitas *Game Albion Online*

Muhammad Fauzi^{1*}, Koesworo Setiawan², Ruhimat²

^{1,2,3}Program Studi Sains Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas
Djuanda

muhammadfauzi7000@gmail.com^{1*}, koesworo.setiawan@unida.ac.id², ruhimat@unida.ac.id³

ABSTRAK

Komunikasi yang efektif merupakan aspek penting dalam menjaga keterlibatan komunitas game daring, khususnya di platform *Discord*. Penelitian ini berfokus pada komunitas *Guild Sterling Eagles* dalam game *Albion Online* dengan menggunakan kerangka *7C's of Effective Communication*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan survei kepada 60 anggota komunitas yang diambil secara *incidental sampling*. Kuesioner berbasis skala *Likert* digunakan untuk mengukur persepsi responden terhadap tujuh elemen komunikasi, dengan analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, dan statistik deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi di komunitas ini tergolong baik dengan skor rata-rata 4.26. Elemen kredibilitas (4.43) dan isi pesan (4.40) menjadi yang paling menonjol, sedangkan saluran komunikasi, khususnya *video call* dinilai kurang optimal. Selain itu, kesinambungan dan partisipasi anggota juga perlu ditingkatkan meskipun kapabilitas audiens dalam memahami informasi cukup memadai. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami strategi komunikasi komunitas daring. Namun, generalisasi hasil terbatas karena fokus pada satu komunitas. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan pendekatan kualitatif dan memperluas objek penelitian. Hasil ini diharapkan dapat membantu komunitas daring meningkatkan efektivitas komunikasi di antara anggotanya.

Kata Kunci: Komunikasi Efektif, *Discord*, Komunitas Game, *7C's of Effective Communication*, *Sterling Eagles*

PENDAHULUAN

Komunikasi yang efektif memiliki peranan dalam membangun dan mempertahankan komunitas *game*, terutama di platform digital seperti *Discord*. *Discord* telah menjadi salah satu alat utama yang digunakan oleh komunitas *game* untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan mengatur aktivitas secara bersama-sama. Efektivitas komunikasi di dalam komunitas ini menentukan sejauh mana anggota dapat berpartisipasi aktif dan merasa terlibat dalam diskusi dan kegiatan komunitas

(Chen, 2020). Dalam konteks ini, efektivitas komunikasi tidak hanya berfokus pada transmisi pesan, tetapi juga pada bagaimana pesan diterima, dipahami, dan berdampak pada dinamika komunitas secara keseluruhan.

Kerangka *7C's of Effective Communication* yang dikembangkan oleh Cutlip, Center, dan Broom (2013) memberikan pendekatan yang komprehensif dalam mengevaluasi efektivitas komunikasi dalam komunitas *game*. Tujuh elemen utama yang diidentifikasi meliputi *credibility* (kredibilitas), *context* (konteks), *content* (konten), *clarity* (kejelasan), *continuity and consistency* (kesinambungan dan konsistensi), *channels* (saluran), dan *capability of audience* (kapasitas audiens). Setiap elemen berkontribusi dalam menciptakan komunikasi yang mampu mendukung kolaborasi dan memperkuat kohesi dalam komunitas *game*.

Kredibilitas menjadi aspek penting dalam menjaga kepercayaan anggota komunitas terhadap informasi yang disampaikan. Di dalam komunitas *game*, kredibilitas ini sering kali muncul dari peran admin atau moderator yang memiliki pengetahuan luas dan pengalaman mendalam tentang *game* tertentu. *Discord* memungkinkan pembentukan peran khusus yang memperkuat kredibilitas ini melalui sistem peringkat dan label anggota (Sharma & Rajput, 2021). Kredibilitas yang tinggi mendorong anggota untuk lebih aktif berpartisipasi karena mereka merasa informasi yang diterima dapat diandalkan dan akurat.

Konteks komunikasi juga berdampak terhadap efektivitas interaksi dalam komunitas *game*. Komunikasi yang efektif di *Discord* sering kali disesuaikan dengan kondisi dan situasi tertentu, seperti diskusi strategi, pembaruan *game*, atau sekadar obrolan santai. *Discord* memungkinkan komunitas untuk menciptakan *channel* yang sesuai dengan berbagai konteks ini, sehingga setiap anggota dapat berkomunikasi di ruang yang relevan dengan minat dan kebutuhan mereka (Smith, 2021). Penyesuaian ini memastikan bahwa komunikasi tetap terfokus dan sesuai dengan dinamika komunitas yang berkembang.

Konten yang relevan dan informatif memainkan peran besar dalam menjaga efektivitas komunikasi. Dalam komunitas *game*, konten yang disampaikan harus sesuai dengan minat anggota dan bersifat langsung serta jelas. *Discord* memfasilitasi ini melalui fitur *pinned messages* dan *thread* yang memungkinkan informasi penting tetap mudah diakses dan terstruktur. Konten yang terorganisasi dengan baik tidak hanya memperkaya pengalaman anggota tetapi juga meminimalkan kebingungan dalam diskusi (Cutlip et al., 2013).

Kejelasan pesan membantu memastikan setiap anggota komunitas memahami informasi yang disampaikan. *Discord* mendukung kejelasan ini melalui fitur seperti *voice chat* memungkinkan komunikasi langsung dan mengurangi potensi kesalahpahaman yang sering terjadi dalam komunikasi berbasis teks (Chen, 2020). Penggunaan bahasa yang sederhana dan instruksi yang jelas juga menjadi faktor yang meningkatkan efektivitas komunikasi dalam komunitas *game*.

Kesinambungan dan konsistensi dalam komunikasi memperkuat identitas dan budaya komunitas. *Discord* memfasilitasi kesinambungan ini melalui fitur arsip yang memungkinkan anggota baru mengakses riwayat diskusi sebelumnya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa anggota komunitas selalu terinformasi dan dapat mengikuti perkembangan yang sedang berlangsung (Sharma & Rajput, 2021). Konsistensi dalam komunikasi juga membentuk tradisi dan aturan komunitas yang mempererat hubungan antar anggota.

Pemilihan saluran komunikasi yang tepat berkontribusi pada efektivitas komunikasi dalam komunitas *game*. *Discord* menyediakan berbagai saluran komunikasi yang dapat disesuaikan, mulai dari *text channel* untuk berbagi informasi hingga *voice channel* untuk diskusi *real-time*. Saluran yang bervariasi ini memungkinkan anggota untuk memilih cara berkomunikasi yang paling nyaman dan sesuai dengan preferensi mereka (Cutlip et al., 2013).

Kapabilitas *audiens* menjadi faktor penentu dalam memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh semua anggota komunitas. Dalam komunitas

game yang memiliki anggota dengan tingkat pemahaman yang berbeda, penting untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami. *Discord* memungkinkan pembagian peran dan penggunaan *guide channel* yang membantu anggota baru beradaptasi dengan cepat (Smith, 2021). Dengan demikian, kapabilitas *audience* yang beragam dapat diakomodasi tanpa mengurangi efektivitas komunikasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas komunikasi dalam komunitas *game* di *Discord* berdasarkan kerangka *7C's of Effective Communication*. Dengan memahami sejauh mana ketujuh elemen ini berkontribusi dalam meningkatkan partisipasi dan keterlibatan anggota komunitas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai strategi komunikasi yang dapat diterapkan untuk memperkuat komunitas *game* secara efektif dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan, meneliti, dan menjelaskan efektivitas komunikasi dalam komunitas Guild Sterling Eagles di *game* Albion Online. Metode survei digunakan dengan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Kuesioner dirancang untuk mengukur tujuh indikator efektivitas komunikasi (*7C's*), meliputi *credibility*, *context*, *content*, *clarity*, *continuity*, *channel*, dan *capability of audience* (Cutlip, Center, & Broom, 2009). Populasi penelitian adalah anggota aktif komunitas Guild Sterling Eagles yang berpartisipasi dalam aktivitas *Discord*. Pengambilan sampel dilakukan secara *incidental sampling*, sehingga didapatkan sebanyak 60 responden.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui kuesioner tertutup yang didistribusikan secara daring di *platform Discord*, menggunakan skala *Likert* untuk mengukur persepsi responden terhadap efektivitas komunikasi. Data sekunder diperoleh dari jurnal terdahulu, buku, dan referensi lainnya yang relevan dengan topik komunikasi komunitas daring. Kuesioner yang digunakan berbasis Skala *Likert* (1-5) untuk menilai sikap, opini, dan persepsi responden. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif,

termasuk uji validitas dan reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* (Sugiyono, 2019). Berdasarkan daftar pernyataan yang diisi oleh masing-masing responden, dapat dihitung rata-rata jawaban dengan rumus sebagai berikut:

$$M = FX/n$$

Keterangan:

M : Kriteria nilai rata-rata

F : Frekuensi jumlah responden

Skor : Pembobotan skala hasil

N : Jumlah sampel

Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran objektif mengenai pola komunikasi anggota komunitas serta menjadi dasar rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Gambaran Umum Responden

Responden dalam penelitian ini merupakan 60 anggota Guild Sterling Eagles yang berpartisipasi dengan mengisi kuesioner. Dari total responden, mayoritas berjenis kelamin laki-laki sebanyak 52 orang (86,7%), sementara 6 orang (10%) berjenis kelamin perempuan, dan 2 orang (3,3%) memilih untuk tidak mengungkapkan jenis kelamin mereka. Berdasarkan distribusi usia, seluruh responden berada dalam rentang usia 16 hingga 30 tahun. Karakteristik ini mencerminkan komposisi anggota guild yang didominasi oleh laki-laki dan berada dalam kelompok usia produktif, berarti memiliki tingkat partisipasi dan keterlibatan yang aktif dalam komunitas.

Uji Keabsahan Data

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk menilai keabsahan data kuesioner yang digunakan dalam penelitian. Data dianggap valid apabila data yang terkumpul sesuai

dengan kondisi yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Korelasi *Rank Spearman* pada responden sejumlah 30 orang (anggota Sterling Eagles). Nilai *r* tabel yang digunakan adalah 0.361, dan kriteria validitas ditentukan berdasarkan nilai *r* hitung > *r* tabel. Berikut adalah hasil uji validitas variabel :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
<i>Credibility</i> (Kredibilitas)	X1.1	0.854	0.361	Valid
	X1.2	0.845	0.361	Valid
	X1.3	0.809	0.361	Valid
<i>Context</i> (Konteks)	X2.1	0.740	0.361	Valid
	X2.2	0.763	0.361	Valid
<i>Content</i> (Isi)	X3.1	0.826	0.361	Valid
	X3.2	0.812	0.361	Valid
<i>Clarity</i> (Kejelasan)	X4.1	0.888	0.361	Valid
	X4.2	0.795	0.361	Valid
<i>Continuity</i> (Kontinuitas)	X5.1	0.916	0.361	Valid
	X5.2	0.874	0.361	Valid
<i>Channel</i> (Saluran)	X6.1	0.610	0.361	Valid
	X6.2	0.401	0.361	Valid
	X6.3	0.667	0.361	Valid
	X6.4	0.636	0.361	Valid
<i>Capability of Audience</i>	X7.1	0.809	0.361	Valid
	X7.2	0.860	0.361	Valid

Sumber: Data Diolah, 2024

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua indikator yang terdiri dari 7 indikator dengan 17 pernyataan, dinyatakan valid. Nilai koefisien korelasi terkecil adalah **0.401**, sedangkan yang terbesar adalah **0.916**. Dengan demikian, seluruh indikator dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian dalam menghasilkan data yang stabil pada waktu yang berbeda. Sebuah kuesioner dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha ≥ 0.60 . Dalam penelitian ini,

pengujian reliabilitas menggunakan metode *Cronbach's Alpha*. Berikut adalah hasil uji reliabilitas variabel penelitian:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Elemen	<i>Cronbach Alpha</i>	Kriteria	Keterangan
<i>Credibility</i> (Kredibilitas)	0.781	0.60	Reliabel
<i>Context</i> (Konteks)	0.793	0.60	Reliabel
<i>Content</i> (Isi)	0.846	0.60	Reliabel
<i>Clarity</i> (Kejelasan)	0.859	0.60	Reliabel
<i>Continuity</i> (Kontinuitas)	0.746	0.60	Reliabel
<i>Channel</i> (Saluran)	0.691	0.60	Reliabel
<i>Capability of Audience</i>	0.856	0.60	Reliabel

Sumber: Data Diolah, 2024

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, seluruh elemen memiliki nilai *Cronbach's Alpha* ≥ 0.60 , yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini reliabel. Nilai reliabilitas tertinggi adalah 0.859 pada variabel *Clarity* (Kejelasan), sedangkan nilai terendah adalah 0.691 pada variabel *Channel* (Saluran). Dengan demikian, semua variabel dalam kuesioner dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Tanggapan Responden Mengenai Efektivitas Komunikasi

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas komunikasi dalam komunitas Guild Sterling Eagles dengan menggunakan tujuh elemen utama. Setiap elemen diukur melalui sejumlah pernyataan yang dinilai oleh anggota komunitas berdasarkan pengalaman mereka terhadap komunikasi yang terjadi di dalam guild. Berikut adalah hasil penilaian untuk masing-masing indikator yang dirangkum dalam tabel:

Tabel 3. Interpretasi Tanggapan Responden Mengenai Efektivitas Komunikasi

No	Elemen	Pernyataan	Rata-Rata Skor Pernyataan	Interpretasi
1	<i>Credibility</i> (Kredibilitas)	Pengurus atau content host memiliki pengetahuan yang terkini mengenai game Albion Online.	4.47	Sangat Baik – Member merasa pengurus memiliki wawasan yang sangat luas dan terkini.
		Pengurus atau content host dapat dipercaya dalam menyampaikan informasi terkait Albion Online.	4.48	Sangat Baik – Informasi yang disampaikan pengurus sangat dipercaya oleh para member.

No	Elemen	Pernyataan	Rata-Rata Skor Pernyataan	Interpretasi
		Pengurus atau content host memberikan informasi yang akurat dan dapat diandalkan.	4.35	Baik – Informasi akurat namun perlu sedikit peningkatan dalam keandalan data.
Rata-Rata Indikator <i>Credibility</i>			4.43	Sangat Baik – Pengurus dianggap kredibel dalam menyampaikan informasi kepada komunitas.
2	<i>Context</i> (Konteks)	Bahasan atau diskusi yang terjadi masih relevan dengan komunitas Sterling Eagles.	4.27	Baik – Diskusi umumnya relevan, meskipun sesekali terjadi pembahasan yang kurang fokus.
		Konten yang dibagikan oleh pengurus server memotivasi Anda untuk bermain game Albion Online.	4.30	Baik – Konten yang dibagikan cukup memotivasi partisipan untuk tetap aktif bermain.
Rata-Rata Indikator <i>Context</i>			4.29	Baik – Pembahasan dan konten sebagian besar relevan dengan komunitas Sterling Eagles.
3	<i>Content</i> (Isi)	Informasi yang disampaikan oleh pengurus server sangat relevan dengan kebutuhan dan kepentingan Anda.	4.22	Baik – Informasi relevan dengan kebutuhan anggota komunitas.
		Server Discord Sterling Eagles membantu Anda mendapatkan informasi dan berdiskusi.	4.58	Sangat Baik – Server sangat mendukung kebutuhan informasi dan diskusi anggota komunitas.
Rata-Rata Indikator <i>Content</i>			4.40	Sangat Baik – Informasi yang tersedia relevan dan mendukung aktivitas komunitas.
4	<i>Clarity</i> (Kejelasan)	Pengurus atau content host memakai bahasa yang Anda pahami.	4.28	Baik – Bahasa yang digunakan cukup sederhana dan mudah dimengerti oleh anggota komunitas.
		Pengurus atau content host memberikan informasi kegiatan yang jelas dan mudah dipahami.	4.30	Baik – Informasi yang diberikan jelas dan terstruktur dengan baik.
Rata-Rata Indikator <i>Clarity</i>			4.29	Baik – Kejelasan informasi yang diberikan pengurus memenuhi ekspektasi komunitas.
5	<i>Continuity</i> (Kontinuitas)	Informasi terkait Albion Online disampaikan secara konsisten oleh seluruh	4.13	Baik – Informasi disampaikan cukup konsisten, namun beberapa anggota masih kurang aktif.

No	Elemen	Pernyataan	Rata-Rata Skor Pernyataan	Interpretasi
		anggota guild Sterling Eagles.		
		Pengurus selalu menyampaikan informasi secara berkala dan tidak hanya sesekali.	4.20	Baik – Informasi disampaikan secara rutin, tetapi perlu lebih banyak keterlibatan anggota.
Rata-Rata Indikator Continuity			4.17	Baik – Konsistensi dalam menyampaikan informasi cukup baik, meskipun ada ruang untuk perbaikan.
6	Channel (Saluran)	Channel diskusi sangat berguna dalam mendapatkan informasi dan berdiskusi.	4.33	Baik – Channel diskusi efektif dalam menyampaikan informasi.
		Menggunakan channel teks adalah yang paling efektif.	3.78	Cukup – Channel teks efektif, tetapi tidak optimal dibandingkan dengan suara.
		Menggunakan channel video call adalah yang paling efektif.	3.37	Kurang Baik – Video call kurang digunakan dan dianggap tidak praktis oleh anggota.
		Menggunakan channel suara adalah yang paling efektif.	4.40	Sangat Baik – Channel suara dinilai paling efektif dan nyaman digunakan oleh anggota.
Rata-Rata Indikator Channel			3.97	Baik – Channel suara sangat efektif, tetapi saluran lain masih perlu dioptimalkan.
7	Capability of Audience	Anda merasa memiliki kemampuan yang cukup untuk memahami informasi yang disampaikan di server <i>Discord</i> .	4.33	Baik – Anggota komunitas memiliki kemampuan cukup untuk memahami informasi.
		Anda merasa memahami bahasa dan istilah yang digunakan di Sterling Eagles.	4.25	Baik – Istilah yang digunakan komunitas cukup familiar bagi para anggotanya.
Rata-Rata Indikator Capability of Audience			4.29	Baik – Kapabilitas audiens dalam memahami informasi memadai untuk komunitas online ini.
Rata-Rata Penilaian			4.26	Baik

Sumber: Data Diolah, 2024

Rata-rata keseluruhan skor adalah **4.26**, yang menunjukkan bahwa komunikasi dalam komunitas Guild Sterling Eagles secara keseluruhan **Baik**. Mayoritas indikator

menunjukkan efektivitas komunikasi yang cukup tinggi, terutama pada aspek *Credibility* dan *Content* yang dinilai sangat baik. Namun, ada peluang untuk meningkatkan efektivitas pada aspek saluran komunikasi, terutama penggunaan *video call*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam Guild Sterling Eagles secara umum sudah berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Elemen *Credibility* (Kredibilitas) menunjukkan bahwa anggota guild percaya dengan pengurus atau *content host* dalam menyampaikan informasi. Kepercayaan ini sangat penting, karena anggota yang merasa mendapatkan informasi yang tepat dan dapat diandalkan akan lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan mengikuti arahan yang diberikan.

Pada elemen *Content* (Isi), informasi yang dibagikan sudah relevan dengan kebutuhan anggota. Ketika informasi tersebut sesuai dengan apa yang dibutuhkan, anggota lebih tertarik untuk terlibat. Ini menunjukkan bahwa komunikasi yang efektif juga bergantung pada seberapa baik informasi yang disampaikan bisa memenuhi kebutuhan anggota. Namun, elemen *Context* (Konteks) dan *Clarity* (Kejelasan) menunjukkan bahwa terkadang diskusi menjadi kurang fokus dan ada beberapa informasi yang kurang jelas. Meskipun sebagian besar informasi bisa dipahami dengan baik, beberapa topik sering kali keluar dari konteks yang relevan dengan komunitas. Ini menunjukkan pentingnya menjaga agar percakapan tetap terarah agar tidak menimbulkan kebingungannya.

Elemen *Continuity* (Kontinuitas) mengungkapkan bahwa meskipun pengurus memberikan informasi secara rutin, ada beberapa anggota yang kurang aktif berkontribusi dalam diskusi. Ini menunjukkan bahwa selain pengurus, partisipasi aktif dari anggota juga sangat dibutuhkan untuk menjaga kelancaran komunikasi. Pada elemen *Channel* (Saluran), saluran komunikasi seperti suara dianggap paling efektif. Namun, penggunaan saluran lain seperti *video call* tidak terlalu efektif,

dikarenakan anggota lebih memilih privasi saat berkomunikasi. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan untuk menyesuaikan saluran komunikasi agar lebih sesuai dengan preferensi anggota.

Terakhir, elemen *Capability of Audience* (Kemampuan Audiens) menunjukkan bahwa sebagian besar anggota merasa mampu memahami informasi yang disampaikan, termasuk istilah-istilah yang digunakan di dalam komunitas. Namun, untuk menjaga agar semua anggota tetap memahami informasi yang diberikan, pengurus perlu memastikan semua istilah atau bahasa yang digunakan dapat dimengerti oleh semua anggota. Secara keseluruhan, meskipun komunikasi di Guild Sterling Eagles sudah efektif, ada beberapa hal yang bisa diperbaiki, seperti menjaga fokus diskusi, meningkatkan partisipasi anggota, dan memilih saluran komunikasi yang lebih efektif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas komunikasi dalam komunitas Guild Sterling Eagles di *platform Discord* telah berjalan dengan baik, sebagaimana diukur menggunakan kerangka *7C's of Effective Communication*. Elemen kredibilitas dan isi pesan menjadi faktor utama yang mendukung komunikasi yang efektif. Pengurus dinilai andal dalam menyampaikan informasi, dan konten yang diberikan relevan dengan kebutuhan anggota komunitas. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti saluran komunikasi dan kesinambungan. Penggunaan saluran komunikasi seperti *video call* kurang optimal, dan tingkat partisipasi anggota dalam diskusi masih dapat ditingkatkan agar komunikasi lebih merata dan dinamis.

Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan wawasan tentang strategi komunikasi yang efektif di komunitas daring berbasis *Discord*. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada satu komunitas dengan metode pengambilan sampel insidental, sehingga hasilnya tidak dapat sepenuhnya digeneralisasi untuk komunitas lain. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian

selanjutnya menggunakan metode kualitatif untuk mendalami dinamika komunikasi yang tidak terukur oleh pendekatan kuantitatif. Selain itu, memperluas objek penelitian ke komunitas serupa dapat memberikan hasil yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi. Dengan pengembangan strategi komunikasi berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan komunitas daring dapat memperkuat interaksi dan keterlibatan anggotanya secara lebih efektif dan berkelanjutan.

REFERENSI

- Amin, N. F. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14.
- Broom, G. M., & Cutlip, S. M. (2009). *Cutlip & Center's effective public relations*. Prentice Hall.
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 21 update PLS regresi*. Universitas Diponegoro.
- Jayusman, I. (2022). Studi deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7.
- Janie, D. N. A. (2012). *Statistik deskriptif dan regresi linier berganda dengan SPSS*. Semarang University Press.
- Julmi. (2015). *A theory of affective communication*.
- Lee, Y., & K. J. (2020). Efek komunikasi pada partisipasi dalam permainan online: Studi pada komunitas server Discord. *Computers in Human Behavior*.
- Mazwar, M. (2023). Pengaruh e-WOM dan kualitas produk serta lokasi terhadap keputusan pembelian. *Forum Ekonomi*, 25.
- Maysaroh, Y., Gunawan, C., & Nadya, A. (2022). Analisis komunikasi kelompok dalam komunitas virtual di sosial pada komunitas RevoU. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 6(2), 4002–4008. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3062>

- Nurjanah. (2021). Analisis kepuasan konsumen dalam meningkatkan pelayanan pada usaha laundry Bunda. *Jurnal Mahasiswa*, 1.
- Nugroho, A. (2020). Pengaruh komunikasi pada kepercayaan dan kepuasan pemain dalam permainan online di Indonesia. *Jurnal Komunikasi dan Media*.
- Prawiyog, A. G. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5, 446–452.
- Prasetyo, A. (2019). Pengaruh komunikasi pada motivasi pemain dalam permainan online di Indonesia. *Jurnal Psikologi dan Komunikasi*.
- Razali, G., Syamil, A., Hurit, R. U., & Asman, A. (2023). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi*. Media Sains Indonesia.
- Renata. (2023). *Effective communication*. Oxford University Press eBooks.
- Rohana, R. (2015). Strategi komunikasi pemasaran multilevel marketing Oriflame terhadap kepercayaan distributor sebagai mitra usaha. *Jurnal Komunikatio*, 1.
- Ruhimat, D. (2024). *Perkembangan teknologi dan komunikasi*. Divya Media Pustaka.
- Sanjaya, H. W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Prenada Media.
- Setiawan, K. (2023). Peran humas pemerintah di tengah badai pandemi: Studi deskriptif kampanye program perlindungan sosial. *Jagat Mitra Kertiyasa*.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.