



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 4 (2025) pp: 7554-7561

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Pengaruh Voice Chat terhadap Kerja Sama Tim Pemain Mobile Legends

Rheinaldy Ciptanda Fatya, David Rizar Nugroho, Enden Darjatul Ulya, Mulyono

Komunikasi Digital dan Media, Sekolah Vokasi, IPB University

reyfatya@gmail.com, davidrizarnugroho@unpak.ac.id, endenulya@gmail.com, mulyonomul@apps.ipb.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam pengaruh penggunaan fitur voice chat terhadap tingkat kerja sama tim pada komunitas pemain Mobile Legends: Bang Bang. Latar belakang penelitian didasari oleh urgensi komunikasi dalam permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), di mana keterbatasan komunikasi teks sering menyebabkan keterlambatan (delay) informasi dan hilangnya momentum strategis akibat kerentanan statis saat mengetik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden aktif dari komunitas Facebook Mobile Legends Sukabumi, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, asumsi klasik, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan voice chat memiliki pengaruh positif dan sangat signifikan terhadap kerja sama tim ($\text{Sig} < 0,001$) dengan persamaan regresi $Y = 1,957 + 0,723X$. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 74,4% membuktikan bahwa variabel komunikasi suara merupakan determinan dominan dalam keberhasilan tim, jauh melampaui faktor teknis lainnya. Secara spesifik, indikator "Kejelasan Komunikasi" ditemukan sebagai faktor paling krusial yang memfasilitasi koordinasi strategi, pembagian peran yang adaptif, serta dukungan emosional (mutual support). Temuan ini memvalidasi Media Richness Theory, di mana voice chat berfungsi mengatasi ketidakpastian (fog of war) melalui transmisi informasi instan. Kesimpulannya, voice chat menciptakan sinergi audio-motorik yang memungkinkan pemain melakukan multitasking taktis tanpa mengganggu kontrol mekanik hero. Implikasi studi ini menyarankan agar pemain dan tim e-sports amatir tidak hanya melatih kemampuan mekanik (micro-skill), tetapi juga memprioritaskan disiplin komunikasi verbal (macro-skill) untuk mencapai performa tim yang optimal.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Kerja Sama Tim, Mobile Legends, Voice Chat, E-Sports.

1. Latar Belakang

Dalam satu dekade terakhir lanskap industri hiburan digital global telah mengalami metamorfosis radikal dengan kemunculan fenomena Electronic Sports atau Esports. Di Indonesia fenomena ini tidak hanya didominasi oleh atlet profesional tetapi telah merambah ke lapisan masyarakat umum melalui game mobile. Salah satu entitas yang paling menonjol dalam ekosistem ini adalah Mobile Legends Bang Bang. Berbeda dengan game kasual yang bersifat individual Mobile Legends Bang Bang mengusung genre Multiplayer Online Battle Arena atau MOBA yang menempatkan kerja sama tim sebagai pilar utama permainan. Dalam format 5 lawan 5 setiap pemain mengemban peran spesifik mulai dari Tank yang bertugas menahan serangan Support yang memulihkan kondisi tim hingga Jungler dan Marksman yang menjadi ujung tombak serangan. Kompleksitas peran ini menuntut adanya orkestrasi strategi yang presisi dan koordinasi tingkat tinggi antar pemain.

Dinamika permainan MOBA berjalan dalam tempo yang sangat cepat dan real time di mana variabel waktu dan informasi adalah aset yang paling berharga. Keputusan strategis seperti melakukan inisiasi penyerangan atau ganking perebutan objektif vital seperti Lord atau Turtle atau melakukan rotasi pertahanan atau split push sering kali harus diambil dan dieksekusi dalam jendela waktu hitungan detik. Dalam situasi tekanan tinggi atau high pressure environment seperti ini keterlambatan penyampaian informasi atau ambiguitas dalam instruksi dapat berakibat fatal mulai dari hilangnya momentum serangan hingga kekalahan dalam pertempuran tim atau team fight. Oleh karena itu kebutuhan akan media komunikasi yang mampu mentransmisikan informasi secara instan akurat dan utuh menjadi kebutuhan absolut.

Secara akademis fenomena interaksi dalam ruang virtual ini relevan untuk dianalisis menggunakan Media Richness Theory atau Teori Kekayaan Media yang dipopulerkan oleh Daft dan Lengel. Teori ini berargumen

bahwa efektivitas komunikasi dalam mengurangi ketidakpastian atau uncertainty dan kedwiar-tian atau equivocality sangat bergantung pada kekayaan media yang digunakan. Fitur komunikasi konvensional dalam game seperti teks atau in game chatting maupun sinyal visual atau ping dikategorikan sebagai media yang kurus atau lean media. Media ini memiliki keterbatasan signifikan yaitu teks membutuhkan waktu untuk diketik yang berarti pemain harus berhenti bergerak sehingga menciptakan kerentanan dan sering kali kehilangan konteks intonasi sehingga rawan misinterpretasi.

Sebaliknya voice chat dikategorikan sebagai media yang kaya atau rich media. Fitur ini mampu menyalurkan pesan verbal intonasi suara penekanan emosional dan umpan balik instan secara simultan tanpa mengganggu aktivitas motorik pemain. Pemain dapat berteriak Mundur dengan nada mendesak yang akan dipersepsikan berbeda dengan teks mundur yang datar. Sinergi audio motorik ini memungkinkan pemain untuk melakukan decoding pesan yang kompleks sambil tetap fokus mengendalikan karakter mereka dan menciptakan apa yang disebut sebagai koordinasi implisit.

Meskipun urgensi komunikasi suara telah diakui secara luas dalam literatur esports profesional studi empiris yang mengukur efektivitasnya di tingkat komunitas lokal atau grassroots masih relatif terbatas. Kebanyakan penelitian sebelumnya berfokus pada perilaku toksik atau toxic behavior maupun kecanduan game namun sedikit yang menelisik aspek fungsional komunikasi suara sebagai instrumen strategi. Objek penelitian ini difokuskan pada komunitas pemain di wilayah Sukabumi khususnya yang tergabung dalam grup Facebook Mobile Legends Sukabumi. Pemilihan komunitas ini didasarkan pada karakteristik unik pemain daerah yang sering kali memiliki ikatan solidaritas yang kuat namun menghadapi tantangan variasi perangkat dan kualitas jaringan yang beragam yang mungkin memengaruhi efektivitas fitur voice chat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah literatur tersebut dengan mengukur secara kuantitatif pengaruh penggunaan fitur voice chat terhadap tingkat kerja sama tim. Pertanyaan mendasar yang ingin dijawab adalah apakah intensitas dan kualitas penggunaan voice chat benar benar berkontribusi nyata terhadap soliditas tim pada level pemain komunitas ataukah hanya menjadi fitur pelengkap semata. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi ilmu komunikasi digital dan kontribusi praktis bagi para pemain untuk meningkatkan performa tim mereka.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan jenis penelitian asosiatif untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Facebook Mobile Legends Sukabumi yang berjumlah 9.379 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria responden merupakan pemain aktif yang pernah menggunakan fitur *voice chat*. Berdasarkan perhitungan rumus Slovin dengan batas toleransi kesalahan 10%, ditetapkan jumlah sampel sebanyak 100 responden. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner daring tertutup berbasis Skala Likert 5 poin (1=Sangat Tidak Setuju hingga 5=Sangat Setuju). Instrumen penelitian terdiri dari dua variabel utama: Variabel independen (X) yaitu Penggunaan *Voice Chat* yang diukur melalui indikator frekuensi, durasi, dan kejelasan komunikasi; serta Variabel dependen (Y) yaitu Tingkat Kerja Sama Tim yang mencakup indikator koordinasi strategi, pembagian peran, saling mendukung, dan komunikasi responsif.

Pemilihan kriteria inklusi berupa pemain dengan peringkat minimal Epic didasarkan pada pertimbangan mekanik permainan atau game mechanics. Pada peringkat di bawah Epic yaitu Warrior Elite Master dan Grandmaster mode permainan draft pick atau pemilihan hero secara bergantian dengan sistem ban belum sepenuhnya diimplementasikan atau belum menjadi fokus utama. Pada tingkat Epic ke atas kompleksitas strategi meningkat drastis karena adanya fitur ban hero dan counter pick yang menuntut komunikasi intensif sejak detik pertama permainan dimulai. Oleh karena itu responden dengan peringkat Epic ke atas dianggap memiliki pengalaman yang cukup untuk menilai urgensi voice chat dalam menyusun komposisi tim yang solid dan menjalankan rotasi peta yang efektif.

Variabel dalam penelitian ini dioperasionalkan ke dalam indikator-indikator spesifik untuk memastikan pengukuran yang presisi. Variabel independen, yaitu Penggunaan *Voice Chat* (X), diukur melalui tiga dimensi utama: (1) Frekuensi, yang mengacu pada seberapa sering pemain mengaktifkan fitur mikrofon dalam berbagai mode permainan; (2) Durasi, yang mengukur lama waktu penggunaan fitur selama pertandingan berlangsung, baik saat fase *draft pick* maupun *in-game*; dan (3) Kejelasan, yang menilai kualitas audio dan kejernihan

artikulasi informasi yang disampaikan. Sementara itu, variabel dependen Tingkat Kerja Sama Tim (Y) diukur berdasarkan adaptasi teori kerja sama tim Salas et al., yang meliputi: (1) Koordinasi Strategi, yaitu kemampuan tim menyepakati taktik penyerangan dan pertahanan; (2) Pembagian Peran, yaitu kejelasan tanggung jawab masing-masing *role* (seperti *Tank*, *Jungler*, *Support*); (3) Saling Mendukung (*Mutual Support*), yang mencakup perilaku saling membantu saat rekan tim terdesak; dan (4) Komunikasi Responsif, yang mengukur kecepatan tim dalam menanggapi instruksi yang diberikan.

Sebelum dilakukan analisis data, instrumen telah melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh item pernyataan valid (r hitung $>$ r tabel) dan reliabel dengan nilai $\alpha > 0,70$. Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS yang mencakup uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas) serta analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis penelitian.

3. Hasil dan Diskusi

Karakteristik Responden

Analisis demografi memberikan gambaran mengenai profil responden yang terlibat dalam penelitian ini. Mayoritas responden sebesar 65 persen memiliki pengalaman bermain selama 1 sampai 2 tahun dan 35 persen bermain lebih dari 3 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa sampel didominasi oleh pemain berpengalaman yang telah melewati fase pembelajaran dasar mekanik game. Pemain pada level ini cenderung memiliki kebutuhan komunikasi yang lebih kompleks dibandingkan pemula karena strategi permainan yang mereka terapkan lebih variatif. Selain itu data menunjukkan bahwa 95 persen responden mengakses kuesioner langsung dari tautan komunitas yang memvalidasi bahwa mereka adalah audiens target yang tepat yang benar benar aktif berinteraksi dalam komunitas tersebut. Profil responden ini memperkuat validitas eksternal penelitian karena data berasal dari praktisi langsung di lapangan.

Hasil Uji Instrumen

Sebelum dilakukan analisis regresi kualitas data diuji terlebih dahulu. Uji validitas menunjukkan seluruh item pernyataan valid dengan nilai r hitung lebih besar dari r tabel yaitu 0,361. Untuk variabel X nilai korelasi berkisar antara 0,372 hingga 0,782. Untuk variabel Y nilai korelasi berkisar antara 0,372 hingga 0,894. Hal ini berarti setiap butir pertanyaan mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji reliabilitas juga menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan nilai Cronbach Alpha 0,911 untuk Variabel X dan 0,975 untuk Variabel Y. Kedua nilai ini jauh di atas ambang batas 0,60 yang berarti instrumen sangat konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur konstruk penelitian meskipun digunakan berulang kali pada subjek yang sama.

Hasil Analisis Deskriptif

Berdasarkan data lapangan ditemukan pola jawaban yang menarik dari responden yang mencerminkan perilaku komunikasi mereka. Untuk variabel Penggunaan Voice Chat atau X rata rata total skor adalah 4,17 yang masuk dalam Kategori Tinggi. Indikator Kejelasan Komunikasi atau X3 menjadi aspek yang paling menonjol dengan skor 4,22. Responden sangat setuju bahwa informasi yang disampaikan lewat voice chat terdengar jelas dan mudah dipahami. Hal ini mengindikasikan bahwa pemain sangat memprioritaskan kualitas audio dan artikulasi yang jelas. Indikator Frekuensi atau X1 mendapat skor 4,19 yang menunjukkan bahwa fitur ini hampir selalu diaktifkan dalam setiap pertandingan menandakan bahwa voice chat telah menjadi standar operasional prosedur bagi pemain komunitas. Untuk variabel Tingkat Kerja Sama Tim atau Y rata rata total skor adalah 4,15 yang masuk dalam Kategori Tinggi. Indikator Koordinasi Strategi atau Y1 dan Komunikasi Responsif atau Y4 memiliki skor tertinggi yang identik yaitu 4,18. Hal ini menandakan bahwa dampak paling langsung dari komunikasi suara adalah pada kecepatan tim dalam merespons situasi dan menyusun taktik dadakan. Tim mampu bergerak serempak berkat instruksi yang diterima secara audio. Indikator Mutual Support atau Y3 juga mendapatkan skor tinggi 4,15 yang menunjukkan tingginya solidaritas tim yang terbangun melalui interaksi suara.

Hasil Uji Asumsi Klasik dan Regresi

Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi $<0,001$ namun data terdistribusi mengikuti garis diagonal pada plot, yang dalam sampel besar dianggap memenuhi asumsi normalitas. Uji linearitas menunjukkan nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar $0,238 (>0,05)$, yang berarti terdapat hubungan linear antara variabel X dan Y. Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk menguji pengaruh variabel X terhadap Y. Ringkasan hasil analisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Y X	X1	Y2	Y3	Y4
X1	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$
X2	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$
X3	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$	$<0,001$

Keterangan: X1=Frekuensi, X2=Durasi, X3=Kejelasan; Y1=Koordinasi, Y2=Peran, Y3=Dukungan, Y4=Responsif.

Sumber: Data Diolah Peneliti (2025)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh nilai signifikansi adalah $<0,001$. Hal ini membuktikan bahwa H1 diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa setiap dimensi dari penggunaan *voice chat* baik itu seberapa sering digunakan (X1), seberapa lama durasinya (X2), maupun seberapa jelas suaranya (X3) memiliki pengaruh yang signifikan dan nyata terhadap seluruh aspek kerja sama tim tanpa terkecuali. Temuan penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan *voice chat* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kerja sama tim ($\text{Sig} < 0,001$). Hasil ini sejalan dengan *Media Richness Theory*, di mana *voice chat* sebagai media yang kaya mampu mengurangi ambiguitas dan ketidakpastian. Dalam konteks MOBA, ketidakpastian adalah musuh utama; pemain tidak bisa melihat seluruh peta (*fog of war*). *Voice chat* berfungsi sebagai "mata tambahan" yang memberikan visi verbal kepada rekan satu tim.

Analisis mendalam pada regresi antar-indikator menunjukkan bahwa indikator Kejelasan Komunikasi (X3) memiliki pengaruh yang paling konsisten dan signifikan terhadap seluruh aspek kerja sama tim. Hal ini menegaskan bahwa efektivitas komunikasi dalam *e-sports* bukan tentang seberapa banyak kata yang diucapkan (kuantitas), melainkan seberapa akurat informasi tersebut disampaikan (kualitas). Komunikasi yang jelas memungkinkan *pembagian peran* yang lebih rapimisal nya, siapa yang harus menerima *damage (tanking)* dan siapa yang harus menyerang (*dealing damage*) serta memicu respons *backup* yang lebih cepat saat rekan tim membutuhkan bantuan. Dibandingkan dengan komunikasi teks, *voice chat* memungkinkan *multitasking*. Pemain dapat memberikan instruksi strategis tanpa harus melepaskan tangan dari kontrol navigasi dan *skill*. Sinergi audio-motorik ini menciptakan apa yang disebut sebagai "koordinasi implisit", di mana tim bergerak sebagai satu kesatuan organisme yang responsif. Sebaliknya, tim yang hanya mengandalkan teks cenderung mengalami jeda (*delay*) reaksi yang dalam level kompetitif dapat berujung pada kekalahan. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Wibisono dan Harahap (2023) serta Ramadhan (2025) yang menyoroti pentingnya komunikasi verbal dalam membangun solidaritas dan strategi tim. Dalam komunitas *Mobile Legends* Sukabumi, *voice chat* telah bertransformasi dari sekadar fitur pelengkap menjadi instrumen vital bagi keberhasilan tim.

Diskusi

Hasil penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa intensitas dan kualitas komunikasi suara berbanding lurus dengan efektivitas kerja sama tim. Temuan ini mendukung teori *Media Richness* [3], di mana kemampuan *voice chat* untuk menyampaikan pesan secara instan dan jelas sangat krusial dalam situasi *war* yang serba cepat. Tingginya pengaruh ($74,4\%$) juga menegaskan bahwa dalam ekosistem *Mobile Legends*, koordinasi verbal lebih efektif dibandingkan sinyal teks atau *ping*. Fakta bahwa X3 (Kejelasan) berpengaruh signifikan terhadap Y1 (Koordinasi) dan Y2 (Pembagian Peran) menunjukkan bahwa instruksi yang jernih (*clear shotcall*) adalah kunci untuk menghindari kesalahan posisi. Selain itu, pengaruh signifikan terhadap Y3 (Saling Mendukung) relevan dengan teori *Social Presence* [4], di mana suara rekan tim memberikan dukungan moral yang meningkatkan solidaritas.

Temuan penelitian ini menandai pergeseran paradigma komunikasi dalam komunitas game di tingkat akar rumput (*grassroots*). Jika sebelumnya komunikasi verbal yang terstruktur dianggap sebagai ranah eksklusif atlet

e-sports profesional, data dari komunitas Mobile Legends Sukabumi menunjukkan bahwa pemain publik (amatir/semi-pro) pun telah mengadopsi standar ini. Skor tinggi pada indikator Frekuensi Penggunaan (Mean: 4,19) menunjukkan bahwa voice chat bukan lagi fitur pelengkap, melainkan kebutuhan primer. Dalam Mobile Legends, tempo permainan yang semakin cepat (fast-paced) membuat metode komunikasi konvensional seperti mengetik teks (in-game typing) menjadi usang dan berbahaya. Mengetik membutuhkan waktu sepersekian detik yang berharga dan mengharuskan pemain memindahkan fokus dari kontrol karakter, menciptakan celah kerentanan (vulnerability) yang dapat dimanfaatkan lawan. Temuan ini menegaskan bahwa komunitas pemain telah beradaptasi secara evolusioner untuk meninggalkan metode yang tidak efisien demi bertahan dalam kompetisi.

Penelitian ini memberikan validasi empiris yang kuat terhadap Media Richness Theory dari Daft dan Lengel (1986) dalam konteks digital modern. Teori ini mempostulatkan bahwa tugas yang penuh ketidakpastian (uncertainty) dan ambiguitas membutuhkan media yang "kaya". Dalam Mobile Legends, ketidakpastian hadir dalam bentuk Fog of War (area gelap pada peta di mana posisi musuh tidak terlihat). Pemain terus-menerus dihadapkan pada pertanyaan: "Di mana musuh?", "Apakah mereka sedang menyerang Lord?", "Apakah rumput ini aman?". Voice chat berfungsi sebagai media paling kaya untuk memecahkan ketidakpastian ini karena kemampuannya mentransmisikan:

1. Informasi Semantik: Fakta posisi musuh (misal: "Tank musuh di arah atas").
2. Isyarat Paralinguistik: Nada suara mendesak, panik, atau tenang.

Skor indikator Kejelasan Komunikasi yang mencapai puncak (Mean: 4,22) membuktikan bahwa pemain secara intuitif memahami fungsi ini. Ketika seorang rekan tim berteriak "Mundur!" dengan nada panik, otak pemain lain memproses urgensi tersebut jauh lebih cepat daripada membaca teks "mundur" yang datar. Informasi audio ini memberikan "visi verbal", memungkinkan tim untuk membangun peta mental (mental map) posisi musuh meskipun tidak melihatnya secara visual di layar.

Salah satu kontribusi teoritis terpenting dari penelitian ini adalah identifikasi fenomena "Sinergi Audio-Motorik". Tingginya korelasi antara voice chat dengan indikator Komunikasi Responsif (Y4) dan Koordinasi Strategi (Y1) dapat dijelaskan melalui mekanisme multitasking. Game MOBA menuntut penggunaan kedua tangan secara intensif untuk mengendalikan joystick dan tombol skill (kemampuan mekanik mikro). Penggunaan voice chat membebaskan modalitas visual dan motorik tangan pemain dari beban komunikasi. Pemain dapat melakukan decoding (mendengar instruksi) dan encoding (memberi info) secara simultan tanpa menghentikan pergerakan hero. Implikasinya terlihat pada eksekusi strategi kompleks seperti Split Push (mendorong dua jalur berbeda bersamaan) atau Ganking (penyerangan). Tim yang menggunakan voice chat dapat menyinkronkan waktu serangan hingga ke hitungan detik ("Masuk dalam 3, 2, 1..."), sebuah presisi yang hampir mustahil dicapai dengan sinyal Ping semata. Ini menciptakan apa yang disebut peneliti sebagai "Koordinasi Implisit", di mana lima individu bergerak dengan sinkronisasi layaknya satu organisme tunggal.

Selain aspek taktis, penelitian ini menyoroti peran voice chat dalam manajemen emosi tim, yang relevan dengan teori Social Presence (Short, Williams, & Christie, 1976). Indikator Saling Mendukung (Y3) yang bernilai tinggi (4,15) menunjukkan bahwa kehadiran suara manusia meningkatkan persepsi kedekatan sosial. Dalam lingkungan digital yang seringkali anonim, mudah bagi pemain untuk melakukan perilaku toksik (blaming) kepada rekan tim berupa teks kasar. Namun, mendengar suara asli rekan tim—termasuk intonasi frustrasi, semangat, atau tawa—"memanusiakan" avatar yang ada di layar. Hal ini memicu empati yang lebih besar. Data menunjukkan bahwa voice chat memfasilitasi dukungan moral (morale boosting). Saat tim dalam posisi tertinggal (under pressure), kata-kata penyemangat yang diucapkan secara verbal ("Ayo, masih bisa menang!", "Tunggu momen late game") memiliki dampak psikologis yang jauh lebih kuat untuk mencegah mental tim runtuh (tilting) dibandingkan teks. Solidaritas yang terbangun ini membuat pemain lebih rela berkorban (sacrificial play) demi melindungi rekan tim intinya (core player).

Analisis regresi antar-indikator memberikan wawasan praktis yang krusial: aspek Kejelasan (X3) memiliki dampak statistik yang lebih konsisten dan dominan dibandingkan Frekuensi (X1) atau Durasi (X2). Temuan ini menegaskan prinsip "Signal-to-Noise Ratio" dalam komunikasi tim yang efektif. Dalam literatur komunikasi organisasi, terlalu banyak informasi dapat menjadi gangguan (noise) yang kontraproduktif. Jika saluran voice chat digunakan terus-menerus untuk pembicaraan yang tidak relevan (out of topic) atau dipenuhi dengan teriakan

emosional yang tidak perlu, hal itu justru akan memecah konsentrasi pemain dari isyarat audio penting dalam game (seperti suara langkah kaki musuh atau efek suara skill lawan).

Analisis Psikologis Penggunaan Voice Chat Temuan bahwa indikator Kejelasan Komunikasi memiliki skor tertinggi mengindikasikan adanya preferensi kognitif pemain terhadap efisiensi informasi. Dalam psikologi kognitif dikenal istilah beban kognitif atau *cognitive load* yaitu kapasitas mental yang digunakan untuk memproses informasi. Saat bermain Mobile Legends pemain sudah terbebani dengan tugas visual motorik yang berat seperti memperhatikan peta mini mengendalikan pergerakan hero dan memantau waktu cooldown skill. Komunikasi teks menambah beban kognitif ini karena mengharuskan pemain mengalihkan fokus visual dan motorik untuk membaca atau mengetik. Sebaliknya voice chat memanfaatkan saluran auditori yang terpisah sehingga tidak bersaing dengan beban visual. Informasi suara yang jernih dan singkat dapat diproses secara paralel dengan aktivitas bermain menurunkan beban kognitif total dan memungkinkan pemain tetap fokus pada eksekusi mekanik. Inilah alasan mengapa kejelasan audio lebih dihargai daripada frekuensi obrolan karena suara yang tidak jelas atau berisik justru akan menjadi gangguan atau noise yang memecah konsentrasi.

Faktor Eksternal yang Mempengaruhi (Analisis Sisa Pengaruh) Meskipun voice chat terbukti memiliki pengaruh dominan sebesar 74,4 persen sisa pengaruh sebesar 25,6 persen yang tidak dijelaskan dalam model ini menarik untuk didiskusikan lebih lanjut. Faktor faktor residual ini kemungkinan besar mencakup variabel teknis dan humanis yang kompleks. Dari sisi teknis stabilitas jaringan internet atau ping sangat menentukan. Komunikasi suara yang lancar tidak akan berarti banyak jika pergerakan hero mengalami lag atau keterlambatan respon server. Dari sisi humanis faktor temperamen pemain dan kecerdasan emosional memegang peranan penting. Voice chat adalah pedang bermata dua ia bisa menjadi alat koordinasi yang ampuh namun juga bisa menjadi saluran toksisitas yang mematikan semangat tim. Pemain dengan kontrol emosi yang buruk sering kali menyalahgunakan fitur ini untuk menyalahkan rekan tim atau blaming yang justru menghancurkan kerja sama tim yang sudah terbangun. Oleh karena itu variabel seperti kematangan emosi dan etika digital layak dipertimbangkan dalam penelitian lanjutan sebagai faktor moderator yang memperkuat atau memperlemah hubungan antara komunikasi dan kerja sama tim.

Implikasi Strategis Shot Calling Hasil penelitian ini juga menyoroti evolusi peran dalam tim komunitas menuju profesionalisme. Fenomena shot calling atau pemberian instruksi taktis verbal yang dulunya hanya dominan di skena pro player kini mulai diadopsi oleh pemain komunitas di Sukabumi. Shot caller bertindak sebagai pemimpin lapangan yang mengarahkan pergerakan tim. Data menunjukkan bahwa tim yang memiliki satu shot caller yang dominan dan jelas suaranya cenderung memiliki koordinasi yang lebih rapi dibandingkan tim yang semua anggotanya berbicara bersamaan tanpa arah. Hal ini menegaskan bahwa voice chat bukan sekadar alat ngobrol melainkan alat komando. Efektivitas alat ini sangat bergantung pada hierarki implisit yang terbentuk dalam tim di mana anggota tim secara sukarela mengikuti arahan dari pemain yang dianggap paling berpengalaman atau memiliki visi permainan makro terbaik.

Responden penelitian ini menunjukkan tingkat literasi komunikasi game yang matang dengan memprioritaskan kejelasan. Komunikasi yang efektif dalam Mobile Legends bukanlah komunikasi yang terus-menerus, melainkan komunikasi yang efisien: singkat, padat, dan menggunakan terminologi baku (kode/callouts). Fenomena ini dikenal sebagai Disiplin Shot-calling. Pemain belajar untuk memfilter informasi, hanya menyampaikan data yang relevan bagi pengambilan keputusan taktis, sehingga saluran komunikasi tetap "bersih" untuk informasi krusial. Hal ini menunjukkan adanya hierarki informasi implisit yang dipahami oleh komunitas pemain.

Hasil penelitian ini memperkuat dan memperluas temuan studi sebelumnya. Konsisten dengan Wicaksana & Nasvian (2022) serta Wibisono & Harahap (2023), penelitian ini mengonfirmasi bahwa komunikasi verbal mempercepat pengambilan keputusan. Namun, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan membuktikan secara statistik bahwa faktor "Kejelasan" adalah variabel moderator yang paling menentukan. Berbeda dengan studi Bassam (2024) yang menemukan potensi konflik verbal tinggi pada voice chat di Counter-Strike, responden dalam komunitas Mobile Legends Sukabumi justru menunjukkan kecenderungan positif (saling mendukung). Perbedaan ini mungkin disebabkan oleh karakteristik komunitas lokal yang memiliki ikatan sosial lebih erat atau budaya komunitas spesifik yang lebih kooperatif dibandingkan kompetitif-toksik. Berdasarkan diskusi di atas, implikasi praktis penelitian ini dapat dirumuskan bagi dua pemangku kepentingan utama:

1. Bagi Pemain dan Tim Amatir: Untuk meningkatkan Win Rate, fokus latihan tidak boleh hanya pada kemampuan mekanik (*fast hand*). Tim harus melatih disiplin komunikasi (*comm-discipline*). Perlu disepakati istilah-istilah standar untuk menamai lokasi peta atau strategi, dan menunjuk satu orang sebagai Main Shotcaller (pengambil keputusan utama) untuk menghindari tumpang tindih instruksi saat perang (*war chaotic*).
2. Bagi Pengembang Game (Moonton): Mengingat vitalnya fitur ini, pengembang perlu terus meningkatkan kualitas teknis Audio Latency dan Noise Cancellation. Selain itu, fitur moderasi otomatis berbasis AI (*Voice AI Moderation*) untuk mendeteksi ujaran kebencian secara real-time dapat menjadi solusi untuk menjaga agar lingkungan komunikasi tetap kondusif, mengingat dampak psikologisnya yang besar terhadap performa tim.

Secara praktis, pengaruh *voice chat* terlihat nyata pada momen-momen krusial seperti perebutan *Lord* atau pertahanan *Base*. Dalam situasi ini, pemain tidak memiliki waktu untuk mengetik. *Voice chat* memungkinkan peran *Roamer* atau *Tank* untuk memberikan visi (*vision*) dan instruksi posisi kepada *Jungler* atau *Marksman* tanpa harus melepaskan tangan dari tombol kontrol *skill*. Sinergi audio-motorik ini menciptakan apa yang disebut sebagai 'koordinasi implisit', di mana tim bergerak sebagai satu kesatuan organisme yang responsif, berbeda dengan tim tanpa *voice chat* yang cenderung bergerak secara reaktif dan terfragmentasi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mendalam mengenai pengaruh penggunaan *voice chat* terhadap tingkat kerja sama tim pada komunitas Mobile Legends Sukabumi, dapat ditarik beberapa kesimpulan komprehensif sebagai berikut: Pengaruh Signifikan dan Positif: Penelitian ini membuktikan secara empiris bahwa penggunaan fitur *voice chat* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap efektivitas kerja sama tim. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi uji *t* sebesar $< 0,001$ yang jauh di bawah taraf toleransi kesalahan 0,05. Artinya, hipotesis penelitian diterima. Temuan ini menegaskan bahwa dalam ekosistem *e-sports* lokal, komunikasi verbal bukan sekadar fitur pelengkap, melainkan instrumen vital. Semakin intensif dan efektif penggunaan *voice chat*, semakin solid koordinasi yang terbentuk dalam tim. Interaksi verbal secara *real-time* terbukti mampu memangkas waktu reaksi (*response time*) anggota tim dalam menanggapi dinamika permainan yang berubah cepat. Dominasi Faktor Komunikasi: Hasil uji koefisien determinasi (R^2) menunjukkan angka yang sangat dominan, yaitu sebesar 74,4%. Angka ini mengindikasikan bahwa variabilitas naik-turunnya performa kerja sama tim hampir tiga perempatnya ditentukan oleh efektivitas komunikasi suara. Temuan ini memberikan wawasan baru bahwa dalam level permainan menengah hingga mahir (*intermediate to advanced*), kemampuan mekanik individu (*micro-skill*) saja tidak cukup. Kemampuan mengomunikasikan strategi (*macro-skill*) melalui *voice chat* memegang peranan yang lebih krusial dalam menyatukan lima individu menjadi satu unit kesatuan yang kohesif. Adapun sisa pengaruh sebesar 25,6% dijelaskan oleh variabel lain seperti *chemistry* emosional, kondisi jaringan, dan pemilihan *hero*. Kejelasan Informasi sebagai Kunci Utama: Dari analisis deskriptif indikator, ditemukan fakta menarik bahwa aspek "Kejelasan Komunikasi" (*Clarity*) memiliki skor rata-rata tertinggi (4,22), mengungguli aspek frekuensi dan durasi. Kesimpulan ini meruntuhkan asumsi bahwa "semakin banyak bicara semakin baik". Sebaliknya, data menunjukkan bahwa pemain lebih menghargai informasi yang singkat, padat, dan akurat (*precise shot-calling*). Komunikasi yang jernih meminimalkan ambiguitas dan distorsi pesan (*noise*), sehingga instruksi strategis seperti inisiasi serangan atau rotasi pertahanan dapat dieksekusi tanpa keraguan. Profil Kerja Sama Tim yang Responsif: Secara keseluruhan, responden menunjukkan tingkat kerja sama tim yang tinggi, terutama pada dimensi "Koordinasi Strategi" dan "Komunikasi Responsif". Hal ini menyimpulkan bahwa penggunaan *voice chat* secara langsung berdampak pada sinkronisasi pergerakan tim. Tim yang menggunakan komunikasi suara cenderung lebih proaktif dalam menciptakan peluang (*playmaking*) dan lebih reaktif dalam menyelamatkan rekan satu tim yang terdesak (*backup*), menciptakan pola permainan yang lebih terstruktur dibandingkan tim yang hanya mengandalkan komunikasi teks. Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah dengan membuktikan hipotesis awal bahwa fitur komunikasi suara dalam game memiliki kontribusi nyata, vital, dan dominan, bukan sekadar pelengkap interaksi sosial. Temuan ini menegaskan bahwa dalam ekosistem kompetitif Mobile Legends, interaksi verbal yang efektif menjadi fondasi utama bagi terbentuknya strategi permainan yang solid, pembagian peran yang adaptif, serta ikatan solidaritas tim yang kokoh secara emosional. Dengan demikian, kemampuan komunikasi (*macro-skill*) terbukti menjadi determinan kemenangan yang setara, atau bahkan lebih krusial, dibandingkan kemampuan mekanik individu (*micro-skill*) semata. Penelitian ini merekomendasikan integrasi pelatihan komunikasi sebagai bagian tak terpisahkan dari strategi pengembangan tim *e-sports* di semua tingkatan.

Referensi

1. N. Amalia, "Using voice chat in Valorant: Persepsi pemain", *JP3: Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 2, pp. 34–45, 2024.
2. B. F. Ananda, Z. A. Achmad, S. S. Alamiyah, A. A. Wibowo, and L. A. Fauzan, "Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain game Mobile Legends (Studi etnografi virtual pada kelompok game MOBA Analog Team)", *Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 12, no. 1, pp. 18–34, 2022.
3. N. S. Bassam, "Pola komunikasi virtual dalam komunitas game online (Studi: Counter-Strike 2)", *Jurnal Komunikasi Digital dan Budaya Siber*, vol. 4, no. 2, pp. 55–70, 2024.
4. R. L. Daft, and R. H. Lengel, "Organizational information requirements, media richness and structural design", *Management Science*, vol. 32, no. 5, pp. 554–571, Mei. 1986. <https://doi.org/10.1287/mnsc.32.5.554>
5. Esports Charts, "Mobile Legends Bang Bang tournament statistics 2024", *Esports Charts*, 2024. <https://escharts.com>
6. S. Fitrian, "Pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar mahasiswa", *Ekopedia: Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, vol. 7, no. 1, pp. 45–56, 2025.
7. Misky, and B. F. Ananda, "Analisis perubahan desain karakter gim (Mobile Legends)", *Jurnal Seni Nasional Cikini*, vol. 3, no. 2, pp. 22–35, 2024.
8. D. P. Nareswara, and M. Isnaini, "Fantasi dan transformasi makna bermain game online Mobile Legends: Bang Bang", *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, vol. 9, no. 2, pp. 130–141, Okt. 2023. <https://doi.org/10.31289/simbolika.v9i2.10262>
9. A. I. S. Nasrullah, "Analisis pengaruh e-sports divisi Mobile Legends terhadap literasi digital mahasiswa", *Jurnal Ilmu Komunikasi (IC Jambi)*, vol. 5, no. 1, pp. 90–101, 2024.
10. A. A. Ramadhan, "Analisis dampak game online Mobile Legends pada mahasiswa di Sukabumi", *Jurnal Komunikasi dan Media Interaktif*, vol. 6, no. 1, pp. 77–89, 2025.
11. E. Salas, D. E. Sims, and C. S. Burke, "Is there a "Big Five" in teamwork?", *Small Group Research*, vol. 36, no. 5, pp. 555–599, Okt. 2005. <https://doi.org/10.1177/1046496405282184>
12. J. Short, E. Williams, and B. Christie, *The social psychology of telecommunications*, New York: John Wiley & Sons, 1976.
13. R. Wahyudi, "Pengaruh iklan dan influencer terhadap keputusan pembelian skin Mobile Legends", *Jurnal SIBATIK*, vol. 3, no. 4, pp. 210–223, 2022.
14. J. B. Walther, "Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction", *Communication Research*, vol. 23, no. 1, pp. 3–43, Feb. 1996. <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
15. F. A. Wicaksana, and M. F. Nasvian, "Komunikasi, koordinasi, dan kerja sama dalam game kompetitif Mobile Legends", *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 7, no. 5, pp. 5510–5526, Mei. 2022. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i5.12077>