

**Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di *Game*
Online Valorant
(Studi pada Komunitas Komunikasi *Gaming* Universitas Pancasila)**

Nugroho Sapta Ramadhan, Dian Nurdiansyah

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Pancasila
Jalan Srengseng Sawah, Jakarta Selatan, Indonesia

ABSTRAK

Popularitas *game* online, khususnya *Valorant*, terus meningkat di kalangan anak muda Indonesia dan telah menjadi bagian integral dari budaya hiburan digital. Memahami dinamika komunikasi virtual dalam permainan ini sangat penting, karena efektivitas komunikasi dapat secara signifikan mempengaruhi kinerja tim dan hasil pertandingan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan fitur komunikasi dalam kerangka *Computer-Mediated Communication (CMC)* dan untuk memahami peran komunikasi virtual dalam penyusunan strategi di *Valorant*. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang didasarkan paradigma konstruktivisme dengan teknik observasi dan wawancara sebagai pencarian dan pengumpulan data dan validasi data menggunakan metode keabsahan sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tambahan seperti *Discord* memainkan peran signifikan dalam strategi tim. *Voice chat* adalah alat komunikasi utama yang digunakan, meskipun tidak selalu sepenuhnya efektif, sering menghadapi kendala seperti kesalahan komunikasi (*misscom*) dan gangguan (*noise*) yang dapat mempengaruhi pemahaman dan koordinasi tim. Kesalahan komunikasi terjadi ketika pesan tidak tersampaikan dengan jelas atau ditafsirkan salah, sementara gangguan dapat berasal dari masalah teknis atau latar belakang yang mengganggu kualitas suara. Meskipun tantangan ini ada, *voice chat* tetap menjadi alat komunikasi yang utama digunakan walau tidak sepenuhnya efektif dalam menaungi komunikasi virtual untuk mencapai koordinasi yang optimal, setiap anggota tim diberikan ruang bagi setiap anggota tim untuk berkontribusi secara maksimal dan tiap anggota tim memiliki hak yang sama untuk berbicara, memastikan bahwa semua suara didengar dan berperan.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, *Valorant*, *Voice Chat*

***Virtual Communication in Strategy Development in the Online Game
Valorant
(A Study on the Gaming Communication Community at Pancasila
University)***

ABSTRACT

The popularity of online games, particularly Valorant, continues to rise among young Indonesians and has become an integral part of digital entertainment culture. Understanding the dynamics of virtual communication in this game is crucial, as effective communication can significantly impact team performance and match outcomes. This study aims to explore the use of communication features within the framework of Computer-Mediated Communication (CMC) and to understand the role of virtual communication in strategy formulation in Valorant. Using a qualitative approach based on postpositivist philosophy, data was collected through source validation methods and analyzed inductively. The findings reveal that additional applications like Discord play a significant role in team strategy. Voice chat is the primary communication tool used, though it is not always fully effective, often facing issues such as miscommunication and noise that can affect team understanding and coordination. Miscommunication occurs when messages are not conveyed clearly or are misunderstood, while noise may stem from technical problems or background disturbances affecting sound quality. Despite these challenges, voice chat remains the main communication tool used, though not entirely effective in facilitating virtual communication. It ensures that every team member has the space to contribute maximally and that all voices are heard and considered, providing equal speaking rights to all team members.

Keywords: Valorant, Voice Chat, Virtual Communication

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini internet mengalami kemajuan yang signifikan. Seiring dengan perkembangan internet, beragam layanan muncul dalam mendukung aktivitas manusia via daring. Penggemar teknologi, terutama generasi muda, lebih banyak terlibat dalam konten hiburan termasuk *game online*. *Game online* salah satu layanan populer sejak ditemukannya internet. Hal tersebut didukung data dari We Are Social (2022) di mana Indonesia menempati peringkat ketiga di dunia dalam hal jumlah pemain *video game*, selain itu sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun memainkan *video game* (Dihni, 2022). Salah satu permainan pada saat ini banyak dimainkan adalah *game online*, penggunaannya bisa bermain dengan orang lain atau biasa disebut *multiplayer*. Permainan berlangsung dalam waktu bersamaan dengan peralatan elektronik seperti *smartphone* dan laptop yang terhubung ke internet (Syaefullah & Anggapuspa, 2023, hlm. 131). Menurut survei APJII, 42,23% konsumen *game online* menghabiskan lebih dari 4 jam sehari untuk bermain (Nabila, 2023). *Video game* bagi banyak orang menjadi tempat pelampiasan dari penatnya kehidupan, seperti yang di katakan Elcessor dalam (Dinansyah, dkk., 2022, hlm. 69) bahwa masyarakat menganggap permainan sebagai sumber modal budaya dan tempat hiburan. Umumnya, *video game* dimainkan untuk kesenangan, membangun kerjasama antar tim dan mengasah pola pikir untuk bisa menguasai taktik dan strategi di dalam *game*. Selain itu kategori *video game* juga beragam, dari mulai *smartphone*, konsol, dan komputer yang mana semua *video game* tersebut bisa dijadikan olahraga yang menyebabkan *game* tersebut semakin kompetitif.

Populasi gamer di Indonesia meningkat pesat dalam setahun terakhir. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, jumlah pemain *game* di Indonesia mencapai 121,7 juta pada tahun 2021, setahun kemudian mengalami kenaikan signifikan menjadi 174,1 juta. Diprediksi tahun 2025 jumlah pemain *game* mencapai 192,1 juta orang. Artinya, dengan adanya perkembangan jumlah pemain *game* di Indonesia yang signifikan dapat memberikan peluang semakin banyaknya inovasi – inovasi terkait cara bermain maupun pengembangan *game* agar semakin menarik. Hal ini bisa dilakukan dari pembaharuan pada setiap karakter, bahkan pada penciptaan

permainan *game* berbasis digital baru dengan alur cerita yang lebih menantang dan menarik bagi para pemain (gamer), khususnya para pemain di Indonesia khususnya.

Secara umum *game* digital dapat digolongkan menjadi *game online* dan *offline*. Kategori *game online* dapat dibagi menjadi beberapa genre: puzzle, *game* sosial, *game* aksi, dan *Massively Multiplayer Online* (MMO). Albatati dalam (Krisvianty, 2024, hlm. 46), MMO dapat dikategorikan ke dalam *genre* tertentu seperti *first-person shooters*, permainan olahraga, dan permainan *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG). Berbagai keuntungan dari bermain *video game* khususnya *game online* dapat diperoleh lewat proses komunikasi secara jejaring atau virtual. Komunikasi di dalam *game online* mempunyai pola yang berbeda-beda serta memiliki beragam alat komunikasi seperti *ingame chat*, *Voice chat* dimana peran alat ini sangat penting untuk menjalankan komunikasi guna memenangkan pertandingan. Namun sejumlah fitur dapat menyebabkan pemain menjadi terlalu agresif sehingga muncul konflik antar pemain. Umumnya hal tersebut terjadi karena komunikasi yang ada di dalam *game* tersebut berfungsi untuk menumbuhkan sinergi dan strategi yang matang dan kohesif untuk menimbulkan ketegangan yang tinggi (Krisvianty, 2024, hlm 54).

Salah satu keunikan *game* adalah penggunaan imajinasi saat bermain menyiratkan keterlibatan kognitif, karena pemain secara aktif memikirkan dunia *game* dan berbagai strategi dalam permainannya. Mereka membayangkan cerita fiksi dan terlibat dalam *game* secara langsung saat bermain juga dapat meningkatkan keterikatan emosional pada *game* dan dunia fiksinya. Imajinasi dapat membantu merefleksikan pertanyaan tentang makna hidup dengan memungkinkan eksplorasi tujuan hidup melalui pengalaman bermain, sehingga menghasilkan kepuasan eudaimonik bagi para pemainnya (Krisvianty, 2024, hlm. 54). Oleh sebab itu, bermain *video game online* membutuhkan komunikasi dengan tujuan saling memberi informasi guna kelancaran di dalam *game* yang sedang dimainkan. Effendy dalam (Wijaya & Paramita, 2019, hlm. 262) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dari seseorang ke orang lain melalui media yang bisa menyalurkan pesan tersebut yang nantinya bisa diterima dan menyebabkan efek tertentu untuk tujuan tertentu proses komunikasi yang media penyampai pesannya mengacu pada teknologi disebut komunikasi yang dimediasi komputer (CMC). Rice dalam Budiargo menjelaskan

bahwa (CMC) memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas pertukaran konten semantik dengan menggunakan perangkat berbasis komputer dalam prosesnya (Budiargo, 2015, hlm. 8).

Komunikasi yang dimediasi komputer adalah proses interaksi antarindividu atau kelompok menggunakan media komputer, yang mengaitkan individu atau kelompok dalam konteks tertentu dan dalam membentuk media. Komunikasi di sini dimaksudkan tidak fokus hanya pada dua atau lebih perangkat berbasis komputer dapat berinteraksi. Namun sebaliknya, media komunikasi berbasis komputer menggunakan aplikasi perangkat tersebut dapat digunakan untuk berkomunikasi oleh dua orang atau lebih (Saputra & Sawitri, 2023, hlm. 46). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan Komunikasi Melalui Komputer (CMC) pada fitur komunikasi dalam permainan *Valorant*. Sejak dirilis pada tahun 2020, *Valorant* terus berkembang dan menjadi populer di kalangan pemain, termasuk di Indonesia. *Game online* ini dikembangkan oleh *Riot Games*, sebuah perusahaan *game* yang berbasis di Amerika Serikat mulai beroperasi sejak tahun 2006. *Valorant* adalah permainan tembak-menembak tim dengan perspektif *first-person shooter* (FPS), yang dimainkan dalam mode 5 lawan 5 (Syaefullah & Anggapuspa, 2023, hlm. 133).

Game ini menarik dan relevan untuk diteliti karena walaupun baru diluncurkan namun sudah banyak orang yang tertarik dan menjadi pemainnya. Selain itu, *Valorant* juga menjadi salah satu *game* yang paling banyak dipertandingkan di turnamen *e-sports*. Saat ini *Valorant*, tercatat per tanggal 14 Februari 2024 total pemain *Valorant* di seluruh dunia menyentuh level 23,9 juta dari 30 hari terakhir (Surbakti, 2024). Pada permainan *Valorant*, tiap pemain diwajibkan memilih seorang *agent* untuk setiap pertandingan. *Agent* dalam *Valorant* dibagi menjadi empat peran yang berbeda, yakni *duelist* sebagai penggempur yang membantu tim dalam menyerang dan menembus wilayah musuh, inisiator sebagai pencari informasi dan pembuka jalan bagi tim, *controller* sebagai pengatur situasi dalam pertempuran, dan *sentinel* yang bertanggung jawab memperkuat dan menjaga wilayah yang telah dikuasai. Selain itu, tiap *agent* juga dilengkapi dengan keterampilan yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan tim (Syaefullah & Anggapuspa, 2023, hlm. 133).

Pada permainan *Valorant*, terdapat beberapa fitur komunikasi yang memungkinkan interaksi antara individu dalam satu tim dan dengan tim musuh. Fitur-fitur tersebut meliputi *in-game chat* dan *Voice chat*. Penggunaan fitur *chat* dalam *Valorant* dapat dibagi menjadi beberapa fungsi, termasuk *chat* tim yang dapat diakses oleh anggota tim lainnya, *whisper* atau *chat* berbisik hanya bisa kepada satu individu, *chat party* yang memungkinkan pesan hanya dikirimkan kepada anggota tim yang berteman, dan *chat* semua yang mengirimkan pesan kepada seluruh individu terkait dalam pertandingan, termasuk anggota tim musuh. Sementara itu, *Voice chat* memungkinkan komunikasi verbal antara pemain dalam satu pertandingan, dengan opsi *Voice chat* tim yang memungkinkan interaksi verbal dengan seluruh anggota tim, dan *Voice chat party* yang terbatas hanya pada anggota tim yang berteman. Fitur *Voice chat* di *Valorant* merupakan fitur yang sangat penting untuk berkomunikasi, yang mana sebuah *game* jenis ini sangat diperlukan agar tercipta kerjasama yang menyenangkan antar tim untuk kemudian bisa meraih kemenangan bersama. Dikarenakan pentingnya kerjasama tim dalam permainan *Valorant*, pemain sering mencari cara untuk mempermudah komunikasi agar dapat bermain secara optimal. *Voice chat* adalah salah satu fitur sekaligus solusi, yang bertujuan agar pemain bisa berkomunikasi tanpa perlu mengetik pesan. Hal ini membantu menjaga kelancaran alur permainan tanpa terganggu oleh proses pengetikan. (Aulia Bagasdiva & Setyawan, 2023, hlm. 42).

Dalam komunitas pemain *Valorant*, urgensi untuk penelitian ini semakin kuat karena sering muncul keluhan mengenai kurangnya komunikasi yang berjalan efektif di antara pemain. Meskipun *Valorant* menyediakan berbagai fitur komunikasi seperti *in-game chat* dan *voice chat* yang seharusnya memfasilitasi interaksi antar pemain, kenyataannya banyak tim yang gagal memanfaatkan fitur-fitur ini secara optimal. Hal ini sering kali menyebabkan miskomunikasi atau bahkan tidak adanya komunikasi sama sekali, yang pada akhirnya berujung pada strategi yang tidak sinkron dan kegagalan dalam meraih kemenangan. Selain itu, cara komunikasi yang berjalan di *Valorant* sangat bervariasi antar pemain. Beberapa pemain lebih memilih menggunakan *voice chat* untuk memberikan instruksi cepat dan langsung, sementara yang lain mungkin lebih nyaman dengan *chat* teks, atau bahkan memilih untuk tidak berkomunikasi sama sekali, mengandalkan ping atau gerakan dalam *game* sebagai

sarana komunikasi. Variasi ini menimbulkan tantangan tersendiri dalam memastikan bahwa semua anggota tim berada pada halaman yang sama dan dapat bekerja sama dengan baik. Penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana komunikasi virtual dijalankan di komunitas *Valorant*, apa saja kendala yang dihadapi pemain dalam berkomunikasi, serta bagaimana komunikasi yang berjalan dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kerjasama tim dan peluang kemenangan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan paradigma konstruktivisme. Jessie Delia dalam buku Griffin (2011, hlm. 98) menggambarkan konstruktivisme sebagai paradigma di mana komunikator mampu mengantisipasi perbedaan konseptual dalam menanggapi sebuah pesan dalam situasi komunikasi. Perbedaan konseptual ini menciptakan pemahaman tentang keragaman penyampaian pesan antar manusia. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme karena peneliti mengeksplorasi bagaimana para pemain *Valorant* secara subjektif memaknai dan membangun realitas sosial mereka melalui komunikasi virtual yang difasilitasi oleh *Computer-Mediated Communication* (CMC). Penelitian ini mengakui bahwa komunikasi dalam lingkungan *game online* tidak hanya sekadar pertukaran pesan, tetapi juga merupakan proses penciptaan realitas sosial yang kompleks dan relatif, di mana makna dan kebenaran dikonstruksi secara bersama oleh para pemain dalam interaksi mereka.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif, yang berfokus pada pemahaman fenomena dalam konteks alami, sesuai dengan teori-teori yang mendasarinya. Berdasarkan Sugiyono (2020), penelitian kualitatif berakar pada filsafat post-positivisme dan menggunakan peneliti sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami bagaimana komunikasi virtual terjadi dalam penyusunan strategi dalam *game Valorant*. Metode ini berfokus pada fenomena atau gejala alami yang diamati di lapangan, sesuai dengan karakteristik penelitian naturalistik atau *field study* (Abdussamad, 2021). Data yang dikumpulkan berupa deskripsi kata-kata dan perilaku dari narasumber yang terlibat dalam permainan, yang memberikan wawasan langsung

tentang dinamika komunikasi dan strategi tim dalam lingkungan yang sebenarnya (Bogdan & Taylor, 1982).

Pada penelitian ini objek penelitian yang di ambil adalah pemain dari tim inti Komunitas Komunikasi *Gaming* Universitas Pancasila yang berjumlah lima orang pemain dan bertugas mewakili komunitas Tim KomingUP jika ada turnamen atau perlombaan. Dari anggota yang berjumlah tiga ratus tujuh puluh enam ada lima orang yang akan menjadi objek penelitian ini yaitu yang pertama adalah Danu sebagai pemain dan anggota dengan *nickname* Wricee, Givan sebagai pemain dan moderator dengan *nickname* (go yoon jung), Faisal sebagai pemain dan anggota dengan *nickname* (swogy), Syardin sebagai pemain dan anggota dengan *nickname* (Luke Demons), dan Adlan sebagai pemain dan anggota dan pemain dengan *nickname* (Marthole). Mereka adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila yang merupakan anggota komunitas komunikasi *gaming* Universitas Pancasila, yang menjadi anggota pemain yang memainkan *game online Valorant* dengan rata-rata umur berkisar 21-23 tahun.

Pengumpulan data dalam penelitian merupakan langkah penting yang memerlukan berbagai metode dan teknik agar proses penelitian dapat berjalan dengan lancar. Nazir (2014, hlm. 211) mendefinisikan pengumpulan data sebagai suatu prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data yang dibutuhkan, yang secara umum dapat dilakukan melalui beberapa kelompok metode seperti pengamatan langsung, penggunaan pertanyaan, dan metode khusus lainnya. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipatif, di mana peneliti melakukan pengamatan langsung tanpa terlibat secara aktif dalam situasi sosial yang diamati (Sugiyono, 2020, hlm. 109). Observasi ini berlangsung selama satu bulan, di mana peneliti mengamati pemain *game Valorant* yang memanfaatkan fitur interaktif tanpa ikut terlibat dalam permainan tersebut. Selain observasi, wawancara juga dilakukan sebagai metode pengumpulan data. Wawancara, menurut Nazir (2014, hlm. 170), adalah proses interaksi tatap muka antara pewawancara dan responden untuk mengumpulkan informasi melalui serangkaian pertanyaan dan jawaban. Pada penelitian ini, wawancara tidak terstruktur digunakan, memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara fleksibel dan interaktif, terutama melalui *platform Discord*

pada malam hari ketika informan berkumpul untuk bermain. Selain itu, metode dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data dalam berbagai bentuk, seperti buku, arsip, dokumen tertulis, data numerik, serta rekaman video atau gambar yang mendukung proses penelitian (Sugiyono, 2020, hlm. 329). Dokumentasi ini mencatat peristiwa yang telah terjadi, berupa tulisan, gambar, atau karya monumental lainnya yang memiliki tingkat kredibilitas tinggi.

Peneliti menggunakan analisis data model Miles dan Huberman yang terdiri dari empat tahap utama yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2020). Pada tahap pengumpulan data, peneliti menentukan subjek dan membuat daftar pertanyaan sebelum melakukan wawancara dengan informan. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, serta dokumen yang berkaitan dengan komunikasi virtual di *Valorant*, termasuk *chat logs*, rekaman *voice chat*, dan interaksi lainnya dalam platform komunikasi *game*. Hasil dari pengumpulan ini berupa transkrip wawancara dan hasil observasi, yang memberikan gambaran tentang bagaimana anggota tim menggunakan *Computer-Mediated Communication* (CMC) untuk berkoordinasi dan merancang strategi selama permainan. Selanjutnya, pada tahap reduksi data, peneliti menyaring dan mengelompokkan informasi yang relevan, fokus pada aspek-aspek komunikasi virtual yang mempengaruhi penyusunan strategi. Data dari *chat* dan *voice chat* yang menunjukkan komunikasi virtual, keputusan strategis, atau masalah komunikasi diklasifikasikan untuk mengidentifikasi informasi paling signifikan terkait kontribusi CMC terhadap komunikasi virtual dalam penyusunan strategi di *game Valorant*. Setelah itu, penyajian data dilakukan dalam bentuk naratif yang menggambarkan pola komunikasi yang teridentifikasi dalam data. Hasil *chat logs* dan rekaman *voice chat* disusun secara naratif untuk menunjukkan bagaimana komunikasi virtual berperan dalam penyusunan strategi, memudahkan pemahaman tentang kontribusi interaksi virtual terhadap proses strategis tim. Akhirnya, penarikan kesimpulan dilakukan setelah analisis data, di mana peneliti menyimpulkan hasil yang menjawab pertanyaan penelitian berdasarkan analisis data yang telah dikumpulkan.

Pemeriksaan keabsahan data pelaksanaan metode pemeriksaan keabsahan sumber dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan pada kriteria tertentu. Keabsahan

sumber dalam skripsi yang mengacu pada narasumber yang memastikan kredibilitas narasumber melalui kualifikasi dan pengalaman yang relevan, memilih narasumber dari berbagai posisi untuk mengurangi bias, serta menggunakan metode pengumpulan seperti wawancara memastikan bahwa setiap narasumber menjawab pertanyaan. Observasi non-partisipatif memungkinkan peneliti mengamati perilaku dan interaksi tanpa terlibat langsung, sehingga mengurangi kemungkinan bias. Proses untuk memastikan bahwa informasi atau data yang telah dikumpulkan atau diterima adalah akurat, valid, dan sesuai dengan kenyataan yang melibatkan verifikasi dengan sumber asli, meminta klarifikasi atau persetujuan dari pihak yang terlibat. Pada penelitian ini atau pengumpulan informasi, konfirmasi atas data penting untuk memastikan bahwa keputusan yang dibuat berdasarkan data tersebut adalah benar dan dapat diandalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah melalui tahapan-tahapan yang ketat hingga akhirnya peneliti mendapatkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil pengumpulan data, peneliti menemukan beberapa temuan terkait Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di *Game Online Valorant* dengan menggunakan konsep *Computer-Mediated Communication* dan *Game Online*. Proses penelitian ini dilakukan secara terstruktur, mulai dari pengurangan data hingga interpretasi dan penarikan kesimpulan. Discord menjadi platform utama yang digunakan oleh Tim KomingUP untuk berkomunikasi selama bermain *Valorant*. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti saluran suara (*voice channels*) untuk komunikasi *real-time*, saluran teks (*text channels*) untuk berbagi pesan dan *file*, serta berbagi layar (*screen sharing*) dan video chat untuk diskusi lebih mendalam (Dinansyah:2022). Dalam pengelolaan komunikasi, manajemen peran (*role management*) di Discord juga memungkinkan moderator seperti Givan mengatur saluran yang digunakan dan menjaga kelancaran komunikasi.

Pemain KomingUP sering kali menggabungkan penggunaan *voice chat* di Discord dengan *chat* dalam *game* untuk memastikan koordinasi yang optimal, terutama ketika tidak semua anggota tim bisa bergabung di *server* Discord yang sama. Faisal menyatakan bahwa kombinasi ini memungkinkan adaptasi yang lebih fleksibel,

sementara Givan menekankan penggunaan fitur *chat* dalam *game* sebagai metode utama ketika tidak ada akses ke Discord. Setiap anggota tim memiliki akses yang setara ke saluran suara, dan moderator seperti Givan memastikan bahwa komunikasi berjalan lancar tanpa gangguan. Fleksibilitas Discord memungkinkan dinamika tim yang responsif, yang sangat penting dalam memenangkan pertandingan kompetitif seperti *Valorant*. Syardin mengungkapkan bahwa setiap pemain memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan masukan terkait strategi, meskipun karakteristik, pengalaman, dan peran mereka berbeda-beda.

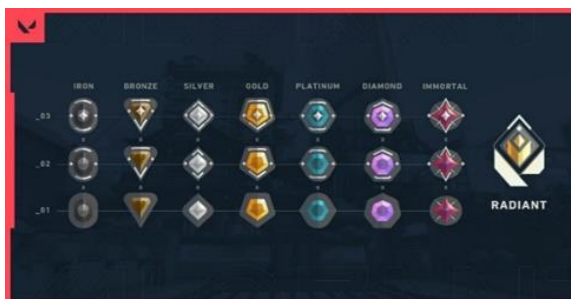
Gambar 1. Role Agent Valorant



Sumber: ggwp.id

Role di *Valorant* dibagi menjadi empat: *Sentinel*, *Initiator*, *Controller*, dan *Duelist*. Setiap peran memiliki tugas dan kemampuan unik yang memerlukan koordinasi yang baik antar pemain. Pemain sering kali bertukar peran berdasarkan kesepakatan dan situasi dalam permainan. Syardin menyatakan bahwa dia bisa menggunakan semua *role*, walaupun tidak semua agen bisa dia mainkan dengan baik. Danu juga menambahkan bahwa pertukaran *role* sering kali tergantung pada penguasaan peta atau meta agen yang sedang populer.

Gambar 2. Tingkatan Rank Valorant



Sumber: ggwp.id

Rank juga memengaruhi dinamika komunikasi dalam tim. Syardin, yang memiliki *rank* lebih tinggi, sering kali lebih didengar oleh rekan timnya. Pengalaman di rank tinggi memberinya kredibilitas dalam memberikan arahan dan strategi. Adlan cenderung tenang dan mengikuti arahan, sementara Givan fokus pada strategi bertahan dan mendukung moral tim. Danu, sebagai *Duelist*, sering kali bersifat proaktif dan siap mengorbankan diri demi strategi tim. Faisal membawa energi dinamis dan humoris ke dalam tim, menjaga semangat tim tetap tinggi sambil memberikan strategi yang agresif.

Gambar 3. Chat Box Valorant



Sumber: *Valorant*

Chat box dalam *Valorant* digunakan sebagai alat komunikasi tambahan, terutama ketika *voice chat* tidak bisa digunakan. Tim KomingUP menggunakan *chat box* untuk memberikan informasi singkat seperti lokasi musuh dan perubahan strategi. *Ping* juga menjadi fitur penting yang digunakan untuk menandai posisi musuh atau bom, sering kali disertai dengan komunikasi melalui *voice chat* untuk mengklarifikasi dan memperkuat informasi yang diberikan. Menurut Krisvianty (2024) dalam penelitiannya yang berjudul *Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online Games Case Study: Valorant* sistem *broadcast chat* sering kali diabaikan karena tidak adanya notifikasi suara, menyebabkan beberapa pemain gagal merespons informasi penting yang diberikan. Sementara itu, *radio command* digunakan secara sporadis oleh pemain seperti Danu dan Givan untuk memberikan arahan singkat tanpa menggunakan mikrofon, namun pemain lebih mengandalkan *voice chat* untuk komunikasi yang lebih merinci.

Gambar 4. Fitur *Spray Wheels*

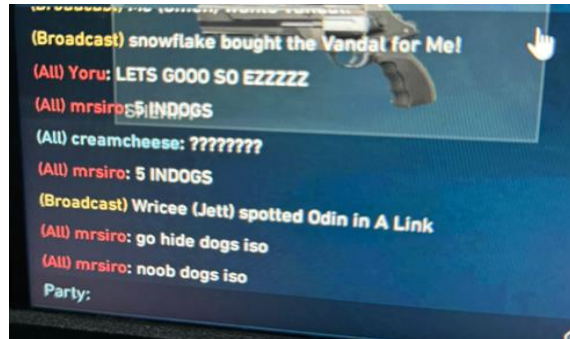


Sumber: *Valorant*

Para pemain biasanya menanggapi *ping* dengan komunikasi virtual dalam beberapa cara yang mengoptimalkan koordinasi tim. Setelah *ping* digunakan untuk menandai posisi musuh, pemain akan menggunakan *voice chat* untuk memberikan informasi lebih rinci atau klarifikasi. Pemain mem-*ping* lokasi musuh di *B-Site*, maka pemain lain akan mengonfirmasi posisi tersebut dengan berkata, “eh itu musuh di *B-Site*, ada di belakang *site*” dan pemain lain akan merespon dengan balasan “ok, sabar”. Pemain dapat menggunakan *voice chat* untuk membahas penggunaan *ping* dan merencanakan strategi berikutnya berdasarkan bagaimana *ping* digunakan selama permainan. Menggunakan cara ini, komunikasi virtual melalui *voice chat* dan penggunaan fitur *ping* saling melengkapi, memastikan bahwa informasi penting disampaikan dengan jelas dan merespons tim.

Spray wheel digunakan oleh pemain untuk memprovokasi lawan, sering kali sebagai taunting untuk menjatuhkan mental lawan. Namun, penggunaan *spray* ini kadang-kadang menimbulkan ketegangan dalam tim, terutama ketika ada pemain yang khawatir tindakan tersebut justru akan meningkatkan semangat lawan. Tim KomingUP sering menggunakan teknik *trash talk* untuk mengganggu mental lawan setelah memenangkan duel atau ronde. Mereka menggunakan bahasa singkatan seperti "GG, bro!", "Too easy!", "Nice try!", dan "EZ". Selain itu, emotikon seperti "(menjulurkan lidah)" dan "XD" (tertawa) sering digunakan untuk menambah efek provokatif. Bahasa kasar berbahasa Indonesia juga dilontarkan seperti “goblok” atau “yaah, nembak aja masih ga kena”, dan pemain dari luar Indonesia mungkin merespon dengan cacian terhadap negara asal pemain, seperti “indog” (indoanjing).

Gambar 5. Musuh Toxic



Sumber: *Valorant*

Karakter di dalam *game* juga dapat menimbulkan perkelahian, contohnya dengan *tea-bagging*—aksi berdiri-jongkok berulang kali di atas mayat musuh. Meskipun tim KomingUP jarang memulai perselisihan yang berdampak toksik, mereka terkadang terlibat dalam tindakan seperti *tea-bagging* atau komentar provokatif di *chat* jika emosi tidak bisa ditahan. Beberapa komentar seperti “anjing songong, ini orang emang ngeselin banget tai” atau “Tea-bag in aje, biar kesel” menunjukkan tingkatan toksisitas yang bisa terjadi. Meski demikian, ada kalanya pemain menyikapi dengan kepala dingin dan mengingatkan untuk fokus pada permainan, seperti “eh jangan di tanggepin udah, fokus aja ama *game*” atau “awas bego kena report ntar”.

Gambar 6. Fitur Report



Sumber: *Valorant*

Fitur *report* sangat berguna untuk melaporkan perilaku toksik atau mencurigakan dari pemain lain. Tim KomingUP berdiskusi mengenai pemain yang perlu dilaporkan, sering kali melalui *voice chat* atau *text chat*. Misalnya, mereka bisa membahas kecurigaan terhadap pemain yang terlihat mencurigakan dengan *chat* seperti “eh gila, ko dia tau si gua di situ” atau “Ini orang gila banget, pasti ngecheat anjir, coba dah

laporin aja.” Jika ada pemain yang terkena sanksi, mereka sering merespons dengan candaan seperti “haha, anjir gua kena mute” atau “dih ngapasi gua di mute, emang *game* kocak nih valo”. Para pemain *Valorant* seringkali lebih fokus membahas momen lucu atau kejadian menarik yang terjadi selama permainan, daripada membahas strategi dengan serius. Komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain KomingUP bersifat informal, dengan penggunaan bahasa *slank* dan singkat untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan efisien. Pemain sering menggunakan istilah-istilah yang sudah lazim di kalangan gamer, seperti "gas" untuk memulai serangan, "otw" untuk memberitahu bahwa mereka sedang dalam perjalanan menuju suatu lokasi, dan "muter" untuk menunjukkan bahwa musuh mungkin sedang berpindah posisi. Komunikasi ini bersifat langsung dan singkat, dengan tujuan utama untuk memberikan informasi yang cepat dan jelas selama permainan. Sering kali, bentuk komunikasi ini juga mencerminkan budaya dan bahasa *slank* yang berkembang di komunitas *game*, membuatnya lebih informal.

Kesalahan komunikasi sering terjadi dalam permainan *Valorant*, seperti miskomunikasi dan panggilan yang salah. Miskomunikasi bisa disebabkan oleh pesan yang tidak jelas atau ambigu, seperti saat pemain yang tidak berpengalaman di *map* tertentu tidak memahami lokasi yang disebutkan, yang mengakibatkan kesalahan informasi. Panggilan yang salah bisa terjadi karena penilaian situasi yang keliru atau informasi yang tidak akurat. Selain itu, kendala teknis seperti *noise* pada mikrofon, kualitas mikrofon yang buruk, atau *latency internet* dapat memengaruhi efektivitas komunikasi. *Voice chat* adalah alat komunikasi utama yang dipilih tim KomingUP karena kemampuannya untuk memberikan perintah dan berbagi informasi secara *real-time*. Meskipun *chat* teks berguna dalam situasi tertentu, *voice chat* lebih disukai karena memungkinkan koordinasi yang cepat dan langsung (Saputra:2023).

Pada saat permainan, pemain lebih sering membahas momen lucu atau kejadian menarik dari pada strategi serius. Komunikasi tim KomingUP bersifat informal, dengan penggunaan bahasa *slank* singkat seperti "gas" (untuk memulai serangan), "otw" (untuk perjalanan), dan "muter" (untuk perpindahan musuh). Momen lucu ini sering dijadikan bahan candaan, yang dapat memicu *overflow* informasi dan mengganggu fokus pada strategi permainan. Secara keseluruhan, komunikasi virtual di Tim KomingUP sangat

dipengaruhi oleh platform dan fitur yang mereka gunakan, dengan Discord menjadi alat utama yang memungkinkan komunikasi yang fleksibel dan interaktif. Kombinasi antara *voice chat*, *chat box*, *ping*, dan fitur-fitur lain seperti *radio command* dan *spray wheel*, menciptakan dinamika komunikasi yang kompleks namun efektif dalam permainan *Valorant*.

Penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam tim KomingUP saat bermain *Valorant*, meskipun berbagai fitur komunikasi seperti *voice chat*, *ping*, dan *chat* teks digunakan, ada beberapa masalah interaksi yang tidak sepenuhnya teratasi. *Voice chat* adalah alat utama yang digunakan untuk komunikasi cepat dan langsung, namun masalah *noise* pada mikrofon atau gangguan suara latar belakang sering mengurangi efektivitas komunikasi. Meskipun Discord menawarkan pengaturan *noise suppression*, gangguan tersebut masih dapat membuat informasi menjadi tidak jelas atau terputus, menghambat koordinasi dan eksekusi strategi tim. Ketika anggota tim berbicara bersamaan dalam situasi intens, *voice chat* dapat menjadi terlalu padat dengan informasi tanpa mekanisme untuk mengatur prioritas, menyebabkan pesan-pesan penting tertutup oleh percakapan yang berbeda. *Ping* dan *chat* teks, meskipun berguna, sering kali tidak cukup cepat atau efisien dalam situasi mendesak yang memerlukan respon segera. *Chat* teks sering diabaikan karena proses mengetik memerlukan waktu lebih lama dibandingkan berbicara langsung.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan suatu keunikan dimana kendala komunikasi yang timbul dalam permainan *game online* berdampak signifikan pada kinerja individu dalam tim KomingUP. Pola komunikasi yang mengalami gangguan disebabkan adanya masalah yang timbul karena kesalahan teknis dan *overload* informasi antar pemain sering mempengaruhi kemampuan anggota tim untuk membuat keputusan cepat dan berkoordinasi secara efektif. *Miscommunication* yang terjadi karena ketidakjelasan atau keterlambatan informasi dapat menurunkan efektivitas eksekusi strategi dan mempengaruhi hasil ronde. Perbandingan dengan *game* lain seperti "Township" menunjukkan perbedaan dalam cara komunikasi dilakukan, dengan "Valorant" memanfaatkan *voice chat* dan fitur teks untuk komunikasi real-time yang lebih cepat, berbeda dengan chat teks *asynchronous* di "Township." Penelitian ini juga mencatat perbedaan dengan penelitian sebelumnya

yang menunjukkan bahwa tim KomingUP lebih memilih menggunakan Discord, meskipun mengalami beberapa kendala, karena sudah menjadi platform komunikasi utama mereka. Hal ini menggarisbawahi perlunya solusi lebih lanjut untuk mengatasi tantangan komunikasi dalam *game* yang intensif seperti *Valorant*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa komunikasi virtual memiliki peran penting dalam penyusunan strategi di *game online Valorant*, terutama dalam konteks Komunitas Komunikasi *Gaming* Universitas Pancasila (KomingUP). Pola komunikasi tim yang bersifat multi-arah dan sirkular menunjukkan pentingnya keterlibatan setiap pemain dalam bertukar informasi guna merumuskan strategi permainan. Tim KomingUP memanfaatkan fitur obrolan dalam *game* dan platform Discord untuk komunikasi suara, yang memungkinkan fleksibilitas dalam beradaptasi di antara anggota tim. Keberhasilan koordinasi dan strategi tim sangat bergantung pada kemampuan mereka untuk mengatasi berbagai tantangan komunikasi, termasuk miskomunikasi akibat pesan yang tidak jelas atau ambigu, serta gangguan teknis seperti *noise* pada mikrofon, latensi tinggi, dan informasi berlebihan. Demi mencapai koordinasi optimal, tim harus mampu memanfaatkan dan mengoptimalkan berbagai alat komunikasi, seperti obrolan suara, *chat* teks, dan fitur *ping*, yang masing-masing memiliki kekuatan dan keterbatasannya. Walaupun obrolan suara menjadi alat utama untuk komunikasi langsung dan cepat, sering kali terdapat kendala teknis yang dapat mengurangi efektivitasnya, seperti gangguan suara atau informasi yang tumpang tindih. Sementara itu, *chat* teks dan *ping* berfungsi sebagai pelengkap penting, tetapi tidak selalu cukup dalam situasi kritis yang membutuhkan respons instan dan perincian strategis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). Metode penelitian kualitatif. CV. Syakir Media Press.
- Abubakar, H. R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afrizal. (2016). Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Albatati, B., Liu, F., Wang, S., & Yu, M. (2023). Emotions and online gaming experiences: An examination of MMORPG gamers from India and the United States. *Computers in Human Behavior*, 148(12).
- Al-Fariz, I. M. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Akun @Paribasasunda (Studi Deskriptif Mengenai Efektivitas Penggunaan Media Sosial Instagram Oleh Owner Akun@ paribasasunda dalam Upaya Melestarikan Budaya Sunda). Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia.
- Alfian, F., & Sari, W. P. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam *Game* PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Youth Communication Day*, 42(01), 42–48.
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas *Games* Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *JUITIK: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66.
- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
- Aulia Bagasdiva, R., & Setyawan, S. (2023). Perilaku komunikasi dan bonding di dalam pemain Valorant. *Youth Communication Day*, 42(01), 42–48.
- Budiargo, D., & Supriyanto, E. B. (2015). Berkomunikasi ala net generation (Edisi Cet.1). Jakarta: Elex Media Komputindo Kompas Gramedia.
- Creswell, J. W. (2014). Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Pustaka Pelajar.
- Delia, J., O'Keefe, B., & O'Keefe, D. (1982). The constructivist approach to communication. *Human Communication Theory*. New York: Harper and Row, 147-91.
- Dihni, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Katadata.Co.Id*.
- Dinansyah, F. dkk. (2022). The Role of Esports Organisations in Accessibility for Disability Players. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 14(1). doi: 10.31937/ultimacomm.v14i1.2569

- Effendy, O. U. (2011). Ilmu komunikasi: Teori dan praktek. Bandung: Rosda.
- Flew, T. (2008). *New Media: an introduction*. Oxford University Press.
- Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Social gaming: A systematic review. *Computers in Human Behavior*, 147(June), 107851. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.10781>
- Griffin, E. A. (2011). *A first look at communication theory* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Indra, S. (2021). Analisis Wacana Kritis Dalam Acara Konser Virtual Dirumah aja Bersama Najwa Shihab. Skripsi Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie Jakarta.
- Isbister, K. (2010). Evaluating User Experience in *Games*. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-963-3>
- Kapriadi, P. R., & Irwansyah. (2020). Implementasi Computer Mediated Communication Dalam Digital Staffing Berbasis Mobile Applications and Online Platform. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(2), 382–39.
- Krisvianty, G. G. E., Dinansyah, F., & Bangun, C. R. A. (2024). Communication Patterns in the Use of Communication Features in Online *Games* Case Study: Valorant. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 11(2), 6.
- Nabila, M. (2023). Mayoritas Konsumen *Game* Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari. [Katadata.Co.Id](https://www.katadata.co.id).
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogor: Graha Indonesia.
- Raiqah F, Salsabila, Nurdiansyah, Dian. (2023). Interaktivitas Pengikut Base Account Twitter @Babufess pada Pelecehan Seksual oleh Voice actor *Game* Online Genshin Impact. *Jurnal Publish* 241 Volume 2, No. 2, November 2023, hlm 124-259 <https://doi.org/10.35814/publish.v2i2.5606>
- Riot *Games* (Mei, 31, 2024). Tentang Kami. <https://www.riotgames.com/id/who-we-are>
- 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.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfa Beta.
- Surbakti, C. W. (2024). Berapakah jumlah pemain Valorant di dunia? Terus meningkat setiap tahun, berapakah jumlah pemain Valorant sekarang? [OneEsports.Id](https://www.oneesports.id).
- Syaefullah, W., & Anggapuspa, M. L. (2023). Analisis Visual Pada Karakter Agent Sage Dalam *Game* Valorant. *Jurnal Barik*, 4(3), 130–140.