

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Game online merupakan salah satu permainan yang memiliki banyak pengguna saat ini karena memiliki kelebihan, yaitu dapat dimainkan secara *multiplayer* yang berarti dimainkan lebih dari satu pemain dalam waktu bersamaan menggunakan perangkat elektronik masing-masing pemain yang terhubung dengan jaringan internet yang memadai (Syaefullah & Anggapuspa, 2023). *Game* sendiri adalah sebuah sarana bagi banyak kalangan untuk melepaskan penat sehingga dapat menghibur seperti yang dipaparkan oleh Tjokrodinata et al. (2022) bahwa bagi masyarakat *games* dapat disebut sebagai sumber modal budaya dan tempat kesenangan dan hiburan. Meledaknya antusiasme terhadap *game online* sangat besar hingga *game online* kini telah menjadi salah satu cabang perlombaan internasional dengan sebutan *e-sports* (Quwaider, Alabed, & Duwairi, 2019).

Di Indonesia sendiri, *game online* merupakan sebuah industri baru yang memiliki potensi cukup besar untuk terus berkembang. Walaupun sebenarnya *esports* di Indonesia telah tercatat sejak tahun 1989, dengan mengadakan turnamen Super Mario Bros, namun dengan semakin berkembangnya jaman, *esports* di Indonesia juga terus berkembang dengan peningkatan jenis *game*, semakin banyaknya judul-judul *game* baru, dan semakin bertambahnya jumlah pemain aktif di Indonesia. Hal ini juga didukung dengan dibentuknya Indonesia eSports Association (IeSPA) pada tahun 2013 yang telah diakui oleh Kemkominfo dan Kemenpora, dengan harapan menjadi jangkar yang dapat memperkuat dan mendorong industri *gaming* di Indonesia terus maju dan berprestasi (Adel, 2022).

Menurut Dinansyah et al. (2022), kementerian pemuda dan olahraga (Kemenpora) dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) secara resmi mengakui *esports* sebagai olahraga berprestasi di Indonesia pada tahun 2020 di rapat kerja nasional KONI tepatnya pada tanggal 25 sampai 27 Agustus di tahun

tersebut. Pengakuan ini berarti *esports* dapat bergabung dalam kompetisi resmi tingkat nasional, seperti Pekan Olahraga Nasional (PON). Pertimbangan yang menetapkan *esports* sebagai salah satu cabang olahraga adalah karena dalam *esports* tetap menggunakan kekuatan manusia seperti kecepatan, kelincahan, dan strategi sama seperti olahraga pada umumnya. Selain itu, Primus dalam Dinansyah et al. (2022) menambahkan bahwa layaknya *esports* sebagai cabang olahraga berprestasi juga berdasar pada fakta bahwa keikutsertaan *esports* dalam ajang nasional dan internasional sudah terjadi dari tahun-tahun sebelumnya termasuk pada Asian Games 2018 dan SEA Games 2019.

Bermain *game online* membutuhkan komunikasi untuk saling bertukar informasi demi kelancaran permainan yang sedang berlangsung. Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan dari seorang individu terhadap individu lainnya melalui sebuah media yang dapat menyalurkan pesan tersebut agar dapat diterima dan kemudian menimbulkan suatu efek tertentu dengan maksud mencapai suatu tujuan tertentu (Wijaya & Paramita, 2019).

Komunikasi yang prosesnya berbasis teknologi seperti komputer sebagai media penyalur pesan disebut dengan *computer mediated communication*. Rice dalam Budiargo (2015) memaparkan bahwa CMC memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas dalam pertukaran isi *semantic* dengan menggunakan media perangkat berbasis komputer dalam prosesnya.

Proses interaksi yang terjadi antar individu atau kelompok melalui media komputer, melibatkan seseorang atau kelompok dalam konteks tertentu dan terlibat dalam proses pembentukan suatu media adalah *computer mediated communication*. Dalam konteks *computer mediated communication*, komunikasi yang dimaksud bukan mengacu pada bagaimana dua atau lebih perangkat berbasis komputer dapat berinteraksi, melainkan bagaimana dua orang atau lebih dapat saling berkomunikasi dengan media komunikasi berupa perangkat berbasis komputer melalui aplikasi yang ada dalam perangkat tersebut (Saputra & Sawitri, 2023).

Salah satu *game online* yang telah rilis sejak tahun 2020 dan terus berkembang serta digemari oleh banyak orang, termasuk Indonesia, yaitu Valorant. *Game online multiplayer* Valorant dibenahi oleh Riot Games, sebuah perusahaan pengembangan dan penerbitan *game* asal Amerika Serikat yang berdiri pada tahun 2006. Valorant merupakan permainan tim tembak menembak dengan *point of view first-person shooter* (FPS) yang berjalan dengan sistem 5 lawan 5 (Syaefullah & Anggapuspa, 2023).

The image shows the Valorant logo, which consists of the word "VALORANT" in a bold, red, sans-serif font. The letters are slightly spaced out. A small "TM" trademark symbol is located at the bottom right of the word. The logo is centered within a light blue circular background that has a faint, larger-scale grid pattern.

Gambar 1.1 Valorant Logo

Sumber: Riot Games Valorant (2023)

Dalam permainan Valorant, setiap pemain perlu memilih *agent* yang ingin dimainkan di setiap *match* yang akan dilakukan. *Agent* Valorant terdiri dari 4 *roles* yang berbeda yaitu *duelist* sebagai penyerang dan membantu tim untuk masuk ke daerah musuh, *initiator* sebagai pencari informasi dan membuka jalan, *controller* sebagai pengatur situasi, dan *sentinel* dengan tugasnya untuk memperkuat dan menjaga daerah yang dikuasai. Setiap *agent* pun memiliki *skill* nya masing-masing yang dapat disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh tim (Syaefullah & Anggapuspa, 2023).

Valorant memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi antar individu dalam tim, maupun tim musuh. Fitur tersebut adalah *in-game chat* dan *voice chat* di mana penggunaan fitur *chat* pada Valorant dibagi menjadi beberapa fungsi, yaitu *chat* kepada tim yang dapat dilihat dan dibaca oleh 4 orang lainnya yang berada dalam tim yang sama, *chat* kepada satu orang spesifik yang disebut dengan *whisper*, *chat party* yaitu mengirim pesan hanya pada orang yang berteman dengan akun yang kita gunakan dan berada di tim yang sama dan

chat all yaitu mengirim pesan kepada seluruh orang yang berkaitan dengan *match* yang sedang berlangsung, di mana dapat dibaca oleh 4 orang lainnya dalam tim dan juga 5 orang lainnya yang berada pada tim musuh. Sedangkan untuk *voice chat* dapat berkomunikasi secara verbal dengan orang lain di dalam *match* yang sama, *team voice chat* untuk berkomunikasi verbal dengan seluruh anggota tim dan *party voice chat* untuk berkomunikasi hanya dengan anggota tim yang akunnya berteman.

Fitur *voice chat* dalam Valorant menjadi salah satu fitur yang sangat penting untuk berkomunikasi, karena berkomunikasi dalam Valorant yang merupakan *game* FPS sangat dibutuhkan demi menciptakan kerjasama yang baik antar tim dan kemudian dapat secara bersama-sama mencapai kemenangan. Ghețău (2022) menyebutkan bahwa karena pentingnya kerjasama tim dalam *game* Valorant maka para pemain yang terlibat akan mencari cara yang dapat memudahkan mereka dalam berkomunikasi agar lebih optimal dalam bermain, yaitu dengan menggunakan *voice chat* yang di mana para pemain tidak perlu mengetik untuk mengirim pesan sehingga alur permainan tidak akan terganggu (Bagasdiva & Setyawan, 2022).

Terkait dengan *game online* Valorant, pada bulan Oktober di tahun 2022, tercatat bahwa Valorant memiliki sebanyak 720.000 sampai 890.000 pemain aktif dalam satu hari, dengan total sebanyak 13 juta pemain aktif dalam sebulan (Techacake, 2022).

Semua pemain Valorant pasti memiliki sebuah tujuan yang sama yaitu untuk menang dalam permainan, namun masing-masing pemain tersebut memiliki cara komunikasinya masing-masing. Hal ini mendorong peneliti untuk mencari tahu perilaku komunikasi seperti apa yang berlangsung dalam permainan Valorant antar para pemainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang ada, Valorant merupakan *game online* yang populer bagi para pengguna PC terbukti dari data yang tercatat mengenai pengguna aktif Valorant. Dalam permainan Valorant, tersedia fitur-fitur

komunikasi yang diakomodasikan bagi para pemainnya. Fitur-fitur komunikasi yang ada pada *game online* tentu disediakan untuk memperlancar jalannya sebuah permainan, agar para pemain dapat bertukar informasi satu sama lain akan kebutuhan permainan, tentunya dengan tujuan untuk mencapai kemenangan bersama-sama.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana para pemain Valorant menggunakan dan memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang telah disediakan dalam *game* Valorant tersebut serta pola komunikasi seperti apa yang tercipta dari para pemain Valorant tersebut.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Didasari dengan rumusan masalah yang ada, maka pertanyaan penelitian ini yaitu bagaimana pola komunikasi dan penggunaan fitur komunikasi dilakukan oleh para pemain Valorant dalam permainan?

1.4 Tujuan Penelitian

Setelah perumusan masalah dan terciptanya pertanyaan penelitian, maka adanya tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi antar pemain dan bagaimana penggunaan fitur-fitur di dalam permainan Valorant.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi tambahan ilmu yang berguna serta menjadi bagian dari perkembangan ilmu komunikasi dan menjadi bahan referensi. Peneliti juga berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian yang akan dilakukan kedepannya terkait *computer mediated communication*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian ini agar menjadi suatu pengetahuan yang dapat menggambarkan mengenai bagaimana perilaku komunikasi pemain dalam menggunakan fitur-fitur komunikasi *game online* Valorant.

1.5.3 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah bahwa penelitian dilakukan di lingkungan yang terbatas yaitu subjek penelitian bukanlah *pro player* yang bermain di kancah internasional sehingga pola komunikasi yang terlihat pada hasil penelitian hanya berdasarkan *casual player* Valorant.

