

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Valorant merupakan salah satu permainan yang dikembangkan oleh *Riot Games* untuk *Microsoft windows*. Permainan Valorant ini termasuk pada permainan yang bergenre *FPS (first person shooter)*, kemunculan game Valorant ini memiliki antusias yang sangat tinggi kepada masyarakat orang yang menyukai game bergenre *FPS (first person shooter)*. Pada awal kemunculan game Valorant sebagai sebuah perkembangan yang berbeda terhadap industri *game* pada saat itu. *Game* Valorant sendiri menarik banyak peminat karena pada permainan ini memiliki perbedaan pada permainan terhadap *game* yang lain, permainan Valorant ini memiliki karakter yang berbeda – beda, pada karakter fiksi yang berada di Valorant dapat memiliki kekuatan yang berbeda – beda pada agen-agen yang dimainkan oleh pemain. Kekuatan tersebut tidak hanya dari senjata saja tetapi kekuatan tersebut juga muncul dari para agen yang memiliki keunggulan di setiap karakter fiksi yang dibuat oleh Riot sendiri, pada agen yang dipilih akan memiliki macam elemen yang bisa membantu pada saat bermain.

Pada dasarnya permainan yang memiliki sruktur yang ber-genre *FPS (first person shooter)* dan memiliki karakter yang mempunyai kekuatan jarang ditemukan pada *platform* permainan yang lain, ketika game tersebut rilis antusias para pemain membuat *game* ini menjadi *game* yang paling ditunggu. Para pemain mendapatkan pengalaman yang berbeda saat bermain membuat *game* ini menjadi permainan yang digemari oleh pengguna yang suka memainkan *game*. Pada kemajuan teknologi digital dan informasi yang tergabung dengan jaringan *Internet* juga membantu berkomunikasi terhadap orang yang berada di luar daerah, hingga mancanegara. Pada saat ini *internet* merupakan kebutuhan primer dalam berkegiatan sosial pada masyarakat, karena pada saat ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh individu maupun kelompok telah memasuki era 5.0 atau era digital yang semua kegiatan diakses dan dilakukan secara *online*.

Di Indonesia sendiri perkembangan akses internet dapat dikatakan berkembang dengan pesat tanpa melihat kesetaraan ekonomi masyarakat sendiri, Indonesia

merupakan salah satu negara dengan pengguna *internet* terbesar menurut *We Are Social*, pengguna internet di Indonesia pada tahun 2022 terdapat 204,7 juta pengguna *internet* per Januari. (wearesocial, 2022). Bagi pengguna internet sekarang tidak hanya informasi saja yang didapatkan melainkan juga dapat menjadikan sebuah hiburan yang dapat dimainkan pada saat merasa bosan dan memiliki waktu luang pada saat beristirahat, contohnya seperti bermain *game online*, mendengarkan musik, membaca berita dan kegiatan yang lainnya yang menggunakan akses media *online*. Beberapa perangkat bisa dikoneksikan dengan *internet*, salah satu perangkat yang saat ini banyak digunakan adalah laptop.

Game Online muncul di Indonesia pada tahun 2001, *game online* pada saat itu masih tidak seindah pada era sekarang. Gim pada tahun tersebut memberikan gambar yang menampilkan 2D, dengan gambar yang rendah tersebut karena mengikuti performa laptop atau komputer pada jaman dulu. Dengan spesifikasi rendah hanya game game yang ringan saja yang dapat dimainkan pada saat itu, dengan tampilan grafis 2D. *Game online* yang pertama kali muncul di Indonesia adalah NEXIA permainan yang keluaran dari negara Korea yang berhasil mengenalkan permainan *online* pertama di Indonesia, gim tersebut adalah sebuah permainan RPG (*Role Playing Game*). Pada gim tersebut kita bermain dengan cara menjalankan peran pada karakter utama, dengan grafik yang sederhana gim tersebut hanya membutuhkan spesifikasi laptop atau komputer yang cukup kecil. Kepopuleran game tersebut sangat ramai tetapi hanya bertahan hingga tahun 2004, semenjak itu, dunia permainan yang berada di Indonesia semakin berkembang khususnya permainan *online*. Munculnya permainan baru seperti *ragnarok*, *warcraft*, *counterstrike*, *dota* dan *point blank*. Pada tahun 2000an permainan yang membutuhkan koneksi internet pada waktu itu orang dewasa dan anak-anak mendatangi warnet. Banyak warnet-warnet yang menyediakan permainan online membuat warnet yang menyediakan permainan itu naik daun, akan tetapi kemajuan teknologi dan informasi menggeser semua kegiatan tersebut, kebanyakan pada saat ini semua kalangan orang memiliki komputer maupun laptop yang dapat diakses dimana saja. (kominfo, 2017)

Permainan yang membutuhkan jejaring internet atau disebut *game online* dapat dimainkan tanpa harus mengunjungi warnet, karena hampir semua kalangan orang sudah memiliki komputer, laptop maupun *smarthphone*. Gim *online* yang memiliki kepopulerannya meledak adalah CS:GO (*Counter Strike Global Offensive*) gim yang rilis pada Agustus 2012 ini mencuri perhatian, developer pembuat game ini *Valve* dan *Hidden Path Entertainment* mengembangkan gim ini dengan cara merombak dari game yang sebelumnya sudah dirilis yaitu *Counter Strike 1.6* pada tahun 2003. *Valve* memberikan perubahan pada game ini dengan grafis yang lebih bagus, dan membuat game ini meledak dikarenakan pemain lama *Counter Strike* ingin bernostalgia terhadap game yang telah menemaninya pada saat itu. gim ini berjenis FPS (*First Person Shooter*), gim ini mengatur strategi antara 5 anggota team. Kepopuleran game ini meredup karena munculnya beberapa gim *online* yang menyaningi gim tersebut, munculnya game *Fornite* membuat pemain CS:GO bergeser pada permainan tersebut. Karena permainan yang disuguhkan oleh *Fornite* berbeda dengan permainan yang lain. Walaupun tidak semua pemain CS:GO bergeser dan beralih ke *Fornite* (valve, 2019).

Pada permainan ini pemain dapat mengetahui dan melatih kekuatan dan melatih kecepatan dalam membidik musuh, dari permainan di atas. Gim ini memiliki macam macam senjata yang disediakan untuk melawan musuh, senjata pada permainan ini sangatlah bervariasi dan berbeda seperti permainan *game online* lainnya yang memiliki karakter senjata yang mungkin sama. Pada permainan ini kita dapat mengetahui nama-nama senjata tersebut yaitu *Stinger, Bulldog, Marshan, Spectre, Guardian, Operator, Bucky, Phantom, Ares, Judge, Vandal, Odin*, dan senjata pendukung lainnya adalah *classic, Shorty, Freenzy, Ghost* dan *Sherif*

Permainan ini memiliki pemain aktif 12 juta pemain, permainan ini tidak mengeluarkan biaya untuk membeli gimnya. Gim ini pada dasarnya disebut *free to play* semua orang yang memiliki komputer dan laptop bisa memainkan dengan gratis, banyak sekali orang yang memainkan permainan tersebut. Bahkan ada yang membuat vidio tentang *Valorant* untuk mengabadikan permainan yang dianggap profesional. Permainan yang diabadikan tersebut akan diunggah di kanal *youtube*, yang memberikan respon terhadap penonton. Contohnya kanal *youtube* yang sering

mengunggah gim *Valorant* tersebut adalah Yb (*Reza Arap*), Milyhya, Afif Yulistian, zdm1337. (Onesport, 2022)



Gambar 1.1.1 Best Esport Game

Sumber : thegameawards.com/nominees/best-esports-game

Pada dasarnya penelitian ini diambil karena pada permainan *valorant* ini mendapatkan nomisani sebagai ajang permainan terbaik di bidang esport, *Valorant* ini mendapatkan *best esport game winner*, karena pengguna pemain *valorant* ini memiliki pemain aktif dan sebagai ajang lomba dalam permainan *e-sport*. Ajang perlombaan ini berkaitan dengan permainan dan komunikasi kelompok terhadap pemain. Ketika pemain melakukan perencanaan dan menyusun strategi pada sebelum permainan dan ketika permainan telah dimulai akan memperlancar permainan pada saat di lapangan dan tidak menjadi beban terhadap satu tim yang bermain agar mendapatkan point yang tinggi pada saat memenangkan.

Strategi pada komunikasi yang berada di permainan ini perencanaan dan juga pelaksanaan. Bagaimana strategi komunikasi interpersonal pada permainan itu berkembang, dari perencanaan mengatur pada strategi permainan dan ketika memilih agen atau pemain yang cocok pada peta tersebut. Peta dalam permainan *Valoran* ini berbeda beda dan setiap karakter permainan memiliki kekuatan yang cocok pada peta tersebut yang memungkinkan besar mampu menghalang laju musuh dan menghancurkan benteng benteng musuh pada permainan tersebut.

Pada dasarnya konsep permainan ini adalah mengatur strategi, bagaimana kita bermain dengan baik dan bagaimana kita dapat mengatur dan merancang sistem

strategi pada permainan tersebut. Permainan ini didasari bagaimana kita mengetahui permainan para musuh yang akan menyerang, pada *game Valorant* kita harus menyusun sedemikian rupa untuk bermain. Penyusunan strategi dalam permainan ini bertujuan untuk mendapatkan apa yang diinginkan.

Pada penelitian ini konsep utama dalam penelitian permainan gim *Valorant* adalah bagaimana *game theory* diterapkan pada permainan tersebut, *game theory* merupakan sebuah interaksi manusia yang melibatkan konflik, kerja sama dan persaingan. Pada permainan *Valorant* ini interaksi para pemain yang melibatkan kerjasama untuk pencapaian yang ingin dicapai oleh banyaknya pemain dari lawan maupun dari tim kita sendiri.

Pentingnya komunikasi pada permainan ini bertujuan untuk mendapatkan kejuaraan kepada kelompok itu sendiri, komunikasi yang diberikan tidak hanya komunikasi interpersonal saja pada permainan ini. Komunikasi yang berada di permainan ini juga mencakup pada komunikasi kelompok, sebagaimana komunikasi ini sebagai sarana penghubung terhadap kelompok pemain yang berada pada arena tersebut. Pada permainan *game valorant* komunikasi kelompok merupakan ujung tombak dalam menciptakan kelarasan terhadap kelompok pemain *game valorant* yang dapat membuat keeratan (kohesif) membuat anggota kelompok merasa terikat dan merasa nyaman ketika berada di arena permainan. Terkadang pada komunikasi yang diberikan ketika bermain sering terjadi adanya gangguan komunikasi yang terjadi, gangguan tersebut membuat permainan dan perancangan strategi sering gagal.

Kegagalan permainan ini membuat para pemain akan merasa marah dan sebal, karena kekalahan yang terjadi membuat angka kenaikan rank menjadi turun dan membuat reputasi dari pemain tersebut tidak lagi unggul yang akan mengeser pemain tersebut bermain pada tim yang setara dengan level rendah. Komunikasi interpersonal membantu dalam menyusun perencanaan dalam menyusun strategi pada permainan dengan mengabungkan beberapa aspek layaknya *Game Theory* yang membuat komunikasi tersebut akan lebih tertata dan lebih akurat.

Komunikasi yang dilakukan oleh para pemain bisa terjadi karenanya dari pihak *Valorant* memberikan fasilitas yang membantu berkomunikasi terhadap tim sendiri

atau tim lawan, yaitu fasilitas yang diberikan untuk berkomunikasi secara *real time* dengan pemain yang lain yang terhubung melalui kotak *chatting* yang diberikan oleh gim *Valorant*. Pemain juga bisa melakukan dengan berkomunikasi melalui suara, yang membantu untuk menyusun strategi ketika melawan musuh. Dalam permainan ini mewajibkan para pemain memiliki akses koneksi internet untuk melakukan permainan, dan ketika di dalam game pemain bisa memilih *agent* atau avatar gamenya yang disukainya.

Melalui komunikasi yang mereka lakukan, banyak para pemain yang mendapatkan teman baru melalui selama bermain. Tidak jarang juga para pemain gim tersebut berteman hingga berlanjut ke dunia nyata. Mereka yang berada dalam satu kota akan melakukan sebuah pertemuan khusus yang biasanya diadakan dadakan, rata-rata mereka yang bertemu secara dadakan berkumpul dan berdiskusi apa saja tentang permainan hingga kehidupan. Tidak hanya mendapatkan teman saja tetapi dalam permainan ini ketika bertemu di dunia nyata akan mendapatkan relasi, relasi yang cukup luas dari latar belakang pemain yang berbeda beda.

Pemain gim *online Valorant* ada beragam macam pemain, dari banyak yang bermain karena ingin menghibur diri sendiri, hingga pemain yang benar benar maniak akan permainan tersebut hingga menjandi kecanduan. Pemain yang kecanduan game tersebut dan pemain yang tidak kecanduan pada gim *Valorant* memiliki tingkah laku berbeda-beda, terutama perilaku pada saat berkomunikasi mereka saat bermain. dalam permainan *Valorant* terkadang hanya ada yang sebatas bermain saja untuk menghibur diri, dan terkadang ada juga sebagai profesi untuk pekerjaan juga dengan cara mereka bergabung dengan tim yang besar atau tim nasional seperti Alter Ego, Boom Espor, dan Bigerton Esport. Biasanya para pemain kerap dinamakan sebagai atlet *E-sport*. Karena banyaknya pemain dalam 1 tim yang berisi 5 orang maka timbulnya komunikasi yang berbeda-beda dan perbedaan tujuan bermain mereka, timbulnya perbedaan perilaku komunikasi mereka saat berinteraksi dengan pemain lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian adalah :

Bagaimana pola komunikasi terbentuk dalam strategi penyusunan permainan dalam komunitas Pemain Valorant untuk menaikkan Rank atau peringkat dalam permainan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka tujuan penelitian yang ingin disampaikan adalah :

Mengetahui bagaimana pola komunikasi yang terjalin terhadap pemain pada gim *valorant* dengan menyusun strategi permainan pada saat *game* sebelum dimulai atau sesudah dimulai, terhadap tim yang telah dipilih dengan melakukan interaksi kepada pemain di dekatnya ataupun di dalam permainan arena ketika *game* tersebut telah mulai. Media yang telah disediakan atau diberikan terhadap *Riot* selaku pemilik *game* *valorant* tersebut yakni fitur yang digunakan adalah *voice* maupun *chat room*.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara optimal bagi beberapa pihak yang memainkan permainan dari gim *Valorant*, sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Akademis

Dapat mengetahui bagaimana perbedaan dan persamaan yang dilakukan dalam permainan gim *Valorant* yang sekarang menjadi ajang sebagai berkompetisi terhadap komunitas diluar sana, dan sering dimainkan oleh kelompok pemain. Pada penelitian ini mengetahui bahwa pola komunikasi penyusunan strategi permainan *valorant* mempengaruhi dalam hasil akhir permainan

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi mengenai pola komunikasi di komunitas dalam bermain gim *Valorant* sebagai bahan untuk mengontrol emosional atau psikologis antara pemain dan kerjasama dalam sebuah *teamwork* pada berkegiatan bermain gim untuk mengajarkan komunikasi yang baik terhadap kelompok dalam Menyusun strategi.

1.5 Sistematika Bab

Secara umum sistematika penulisan yang digunakan pada penulisan skripsi terdiri dari 5 bab yang disajikan, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini membahas tentang alur latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat pada penelitian dan juga sistematika Bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada penulisan di bab ini membahas tentang bagaimana tinjauan pustaka yang akan ditulis dan juga teori-teori yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini untuk membantu pada proses penelitian. Pada skripsi ini teori yang akan diangkat adalah membahas tentang Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Valorant Pada Komunitas di Yogyakarta menggunakan Teori Behaviorisme dan *Game Theory*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang bagaimana sistem metodologi penelitian yang digunakan untuk meneliti objek tersebut yang diambil, penulisan skripsi ini menggunakan teknik penelitian kualitatif, penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata. Akan dikelola pada informasi yang akan diberikan pada respon yang diambil pada responden yang akan menjadi observasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas secara singkat tentang gim *Valorant* yang sebagai objek penelitian. Metode pengumpulan data dan analisis data serta pembahasan hasil pada kusus dari penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir ini merupakan pembahasan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penyusunal laporan skripsi yang telah disusun tentang Komunikasi Interpersonal Dalam Permainan Valorant pada Komunitas di Yogyakarta.