

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

"Valorant" adalah sebuah permainan video tembak-menembak taktis daring yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games. *Game* ini menggabungkan unsur-unsur permainan tembak-menembak orang pertama / *First Person Shooter* (FPS) dengan elemen-elemen dari permainan peran daring / *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). Pemain memilih karakter yang disebut "agen" yang memiliki kemampuan unik, dan mereka bertarung dalam tim untuk menyelesaikan tujuan-tujuan tertentu seperti menempatkan atau mencegah penempatan sebuah benda atau menghilangkan semua anggota tim lawan. Setiap agen memiliki kemampuan khusus yang dapat digunakan untuk mengubah dinamika pertempuran. Selain kemampuan agen, pemain juga menggunakan senjata dan peralatan lainnya untuk mendapatkan keunggulan dalam pertempuran. (supportriotgames.com/2020)

Tim yang berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik seringkali memiliki keunggulan dalam permainan. Tujuan utama dalam "Valorant" adalah menempatkan atau mencegah penempatan Spike, sebuah benda yang harus dipasang oleh tim penyerang dan dijaga oleh tim bertahan. Pertandingan juga dapat dimenangkan dengan menghilangkan semua anggota tim lawan. Selama pertandingan, pemain dapat membeli senjata dan peralatan tambahan dengan uang dalam permainan yang mereka dapatkan dari mencapai tujuan tertentu atau membunuh musuh. Dengan fokus pada kerjasama tim, strategi, dan keterampilan individu, "Valorant" telah menjadi sangat populer di kalangan pemain tembak-menembak daring dan menjadi salah satu permainan yang paling banyak dimainkan di platformnya. (supportriotgames.com/2020)

Setiap permainan akan selalu membutuhkan dua buah tim yang beranggotakan lima orang *player*. misinya adalah untuk memperjuangkan sampai meraih kemenangan yaitu menanamkan bom, mencegah bom meledak, serta menjinakkan dua menyelesaikan. Ketika melakukan ketika melakukan pertempuran maka setiap tim akan bermain sebanyak 24 ronde. Cara menentukan kemenangannya adalah tim yang terlebih dahulu memenangkan ronde sebanyak 13, maka akan otomatis menjadi pemenangnya. Ketentuan lain adalah setelah permainan berjalan 12 ronde, maka posisi akan berganti. Dari yang awalnya adalah penyerang atau attacker akan bertukar menjadi

defender atau bertahan. Sebagai modal maka pada setiap ronde pemain yang bergabung dalam tim tersebut akan dibekali 1 nyawa. Nyawa karakter tersebut diberikan oleh sistem ketika pemain menanamkan atau menginjakkan bom di mana jika mati terkena ledakan nya akan bangkit pada ronde berikutnya. tim juga bisa memperoleh kemenangan dengan cara mengalahkan seluruh karakter lawan yang ada pada tim berbeda. (technookezone.com, 2022)

Komunikasi komunitas Valorant adalah sumber daya yang berharga bagi pemain untuk belajar, berkembang, dan terhubung dengan orang lain yang memiliki minat yang sama. Dengan bergabung dengan komunitas dan terlibat secara aktif, pemain dapat meningkatkan pengalaman bermain mereka dan menjadi bagian dari komunitas global yang dinamis dan menyenangkan. Salah satu komunitas pemain valorant yang akan saya ambil adalah Server Discord "OZK".

Komunitas ini didirikan pada tahun 2021. Komunitas ini pada awalnya hanya beranggotakan 5 orang dikarenakan satu dua orang berhalangan bermain dan keinginan mempunyai komunitas pada akhirnya para founder komunitas "OZK" Rizqika Farhan memutuskan mendirikan komunitas "OZK". Komunitas ini berdiri dikarenakan para pemain valorant dari komunitas ini mempunyai visi yang sama yaitu bermain valorant dengan strategi yang benar namun tidak mengesampingkan bahwa bermain game harus tetap fun atau bersenang senang. Hal ini dilakukan dengan berkomunikasi dengan baik,, menyampaikan informasi dengan baik dan benar. Alasan mengapa saya memilih komunitas "OZK" ini dikarenakan mereka mempunyai cara yang unik untuk mendapatkan pemain baru untuk bergabung dalam komunitas tersebut, dengan cara mereka mengajak pemain baru ini untuk bermain dengan mereka 2 -3 match lalu jika pemain baru ini mempunyai komunikasi interpersonal yang baik dan benar, contoh menyampaikan informasi *ingame* dengan baik dan benar, tidak terlalu banyak omong, kemungkinan besar pemain baru ini akan diambil oleh komunitas "OZK". Akan tetapi jika pemain baru ini tidak mempunyai komunikasi interpersonal yang baik dan benar, seperti contoh blaming / suka menyalahkan pemain lain, terlalu banyak berbicara dan juga terlalu meremehkan lawan sudah pasti pemain ini tidak akan masuk atau bermain lagi dengan komunitas "OZK" ini. Dalam komunitas "OZK" ini dalam pemilihan pemain tidaklah selalu pemain yang handal dalam permainan valorant yang selalu diambil. Mereka mementingkan komunikasi diatas skill untuk para pemain baru

komunitas “OZK”. Itulah mengapa saya memilih komunitas “OZK” , selain saya bergabung didalamnya karena keunikan tersebutlah saya memilih komunitas ini.

Valorant telah berhasil menarik jutaan pemain dari seluruh dunia dan menjadi salah satu game FPS paling populer saat ini. Dengan gameplay yang menarik, karakter yang unik, dan dukungan yang kuat dari pengembang, jumlah pemain Valorant diperkirakan akan terus meningkat di masa depan. Perkembangan jumlah pemain Valorant mengalami penurunan namun tidak terlalu signifikan. Berikut data pemain Valorant ( By Tracker.gg ) per bulan Juli 2024, serta perkembangan pemain Valorant dari awal perilisan yaitu Juni 2020 hingga Juli 2024. Pada awal perilisannya Valorant mempunyai lonjakan pemain yang sangat tinggi, akan tetapi pada bulan September dan Oktober tahun 2020 Valorant mengalami penurunan yang tidak terlalu signifikan. Namun setelah penurunan tersebut, jumlah pemain Valorant terus mengalami kenaikan hanya mengalami sedikit penurunan. Puncaknya terjadi pada bulan Juli 2022 pemain Valorant mencapai 18 juta pemain. (tracker.gg, 2024)

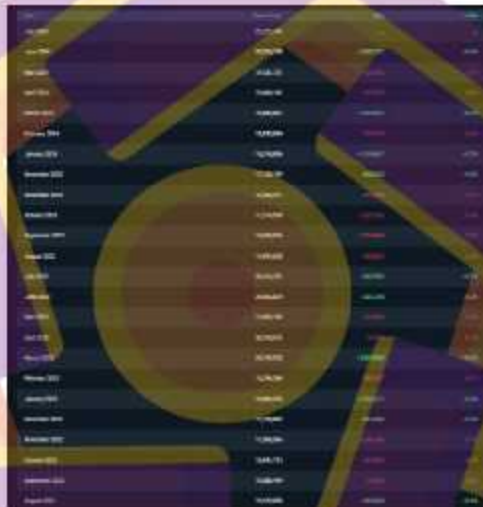


Gambar 1. 1 Valorant Player Monthly Live Counter Periode Juni 2020 – Juli 2022  
sumber : <https://tracker.gg/valorant/population2024>

Memasuki awal tahun 2024, tepatnya bulan Februari jumlah pemain Valorant di dunia sudah mengalami perubahan. Per bulan Februari 2024, angka pemain Valorant menyentuh level total 25,4 juta pemain (di data terakhir Januari 2024 by ActivePlayer). Sedangkan menurut data Tracker.gg jumlah pemain Valorant di dunia ditafsir sebanyak

13,4 juta orang, menurun dari bulan Januari sebanyak 18,3 juta orang. Saat ini, per tanggal 14 Februari 2024 total pemain Valorant di seluruh dunia menyentuh level 23,9 juta dari 30 hari terakhir (14 Januari – 14 Februari 2024).

Dilansir dari situs active player, total user aktif per harinya mencapai 650,892 user. Tentunya angka tersebut masih akan meningkat seiring perkembangan scene Valorant mulai dari esports, hingga inovasi yang akan muncul nantinya. Dalam 6 bulan terakhir, sudah ada peningkatan signifikan terhadap jumlah user di seluruh dunia dan hingga akhir tahun 2023 ini, mungkin Riot Games punya target untuk Valorant bisa menyentuh total 30 juta user di seluruh dunia.



Gambar 1. 2 Valorant Player Monthly Live Counter Periode Agustus 2022 - Juli 2024

sumber : <https://tracker.gg/valorant/population/2024>

Valorant adalah *game* yang kompleks karena menggabungkan beberapa elemen gameplay yang memerlukan pemahaman dan keterampilan yang luas dari pemainnya. Beberapa alasan mengapa Valorant dianggap kompleks. Keterampilan karakter setiap agen dalam Valorant memiliki keterampilan unik yang memengaruhi cara bermain tim. Pemain perlu memahami tidak hanya keterampilan mereka sendiri, tetapi juga keterampilan dari agen-agen lainnya untuk memaksimalkan kerja sama tim. Strategi valorant adalah permainan taktis yang memerlukan pemahaman tentang peta, posisi,

dan rotasi. Pemain harus mengembangkan strategi untuk mengontrol area tertentu, menyerang atau bertahan, dan beradaptasi dengan taktik musuh. Valorant membutuhkan tingkat keterampilan yang tinggi dalam menembak, termasuk presisi, refleksi, dan kontrol recoil senjata. Memenangkan duel senjata sering kali menjadi faktor penentu dalam kemenangan tim. (kumparan.com, 2024)

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi, ide, dan perasaan antara dua individu atau lebih melalui berbagai saluran, baik verbal maupun non-verbal. Komunikasi ini menjadi fondasi penting dalam membangun hubungan sosial, baik di lingkungan keluarga, tempat kerja, maupun komunitas yang lebih luas. Komunikasi interpersonal tidak hanya melibatkan transfer informasi tetapi juga membangun kedekatan emosional dan pemahaman yang mendalam. Hambatan-hambatan ini dapat mengurangi efektivitas komunikasi dan bahkan menyebabkan konflik atau kesalahpahaman dalam hubungan interpersonal. Oleh karena itu, memahami hambatan komunikasi dan cara mengatasinya menjadi hal yang esensial dalam menciptakan hubungan yang harmonis dan produktif. (Devito, 2013)

Komunikasi interpersonal memegang peranan krusial dalam permainan berbasis tim seperti *Valorant*, sebuah permainan taktis berbasis *first-person shooter* (FPS) yang mengutamakan kerja sama, strategi, dan komunikasi efektif antar pemain. Dalam konteks ini, komunikasi interpersonal menjadi alat utama untuk menyampaikan informasi seperti lokasi musuh, strategi serangan, atau rencana pertahanan, yang semuanya memengaruhi hasil pertandingan. Hambatan komunikasi interpersonal dalam *Valorant* dapat mengakibatkan berbagai dampak negatif. Tim yang tidak dapat berkomunikasi secara efektif akan kesulitan untuk menyusun strategi dan mengkoordinasikan serangan dan pertahanan. Ketidakmampuan untuk memahami informasi atau kegagalan dalam mencapai tujuan bersama dapat meningkatkan kemarahan dan frustrasi antar pemain. Pengalaman bermain yang negatif akibat hambatan komunikasi dapat menurunkan semangat dan motivasi pemain untuk terus bermain. (Bingham, C., 2020)

Alasan peneliti mengambil judul ini dikarenakan pada penelitian terdahulu yang berkaitan belum terdapat penelitian yang membahas tentang hambatan komunikasi interpersonal oleh Devito yaitu hambatan komunikasi fisik, psikologis, fisiologis dan semantik. Terlebih yang membahas soal hambatan komunikasi interpersonal pada

permainan valorant. Komunikasi interpersonal adalah fondasi dari permainan tim seperti Valorant. Dengan membangun komunikasi yang efektif, pemain dapat meningkatkan kinerja tim, membangun hubungan yang kuat, dan menikmati pengalaman bermain yang lebih baik. Ingatlah bahwa komunikasi adalah keterampilan yang dapat dipelajari dan ditingkatkan seiring waktu.

Pada penelitian terdahulu oleh Gokma Riski Sitorus Pane dan Angga Intueri Mahendra, anggota tim saling mendukung dan menghargai kontribusi serta pendapat dari anggota lainnya. Mereka juga tidak saling menyalahkan atau mengkritik, melainkan fokus pada memberikan solusi dan dukungan emosional dalam menghadapi kesulitan. Hal ini menciptakan lingkungan komunikasi yang positif dan inklusif di antara anggota tim. Selain itu, setiap anggota tim diperlakukan secara adil dan setara tanpa adanya diskriminasi berdasarkan kemampuan bermain. Sikap positif dan evaluasi kritis juga membantu dalam menciptakan lingkungan yang baik untuk berdiskusi dan mengambil keputusan. Dalam kesimpulannya, komunikasi interpersonal yang baik dalam Team Bee memiliki peran yang penting dalam kesuksesan tim dalam permainan. Keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan adalah faktor-faktor utama yang membentuk komunikasi dalam tim tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana hambatan komunikasi interpersonal dapat terjadi dalam permainan game Valorant?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hambatan komunikasi interpersonal dapat terjadi dalam permainan game Valorant.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Hasil dari penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan tentang hambatan komunikasi interpersonal dalam permainan game Valorant.

#### 1.4.2 Manfaat praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran terhadap penanggulangan dan penyelesaian masalah terkait hambatan komunikasi inter personal dalam permainan game Valorant.. Lebih lanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu oara pemain untuk dapat mengatasi hambatan komunikasi di dalam komunitas.

#### 1.5 Sistematika Bab

Sistematika penulisan berdasarkan permasalahan yang akan diteliti :

1. **BAB I PENDAHULUAN**  
Penulisan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**  
Penulis menjelaskan tentang tinjauan literatur dari hambatan komunikasi interpersonal dalam permainan game Valorant.
3. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**  
Penulis menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan.
4. **BAB IV ANALIS DAN PEMBAHASAN**  
Penulis menjelaskan pembahasan tentang hambatan komunikasi antar pribadi yang terjadi diantara pemain game Valorant.
5. **BAB V PENUTUP**  
Penulis menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.