

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan antara satu orang atau lebih, dalam komunikasi seseorang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan yang ditujukan pada orang lain. Sehingga pesan yang tersampaikan tersebut dapat dengan mudah dimengerti oleh penerima pesan tersebut. Pada dasarnya komunikasi merupakan sebuah bahasa yang sudah manusia bawa sejak dari lahir, oleh karena itu komunikasi sangatlah penting bagi kehidupan manusia, karena untuk mengetahui dan juga melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Ferinia & Kurniullah, 2020).

Komunikasi atau dalam bahasa Inggris yaitu *communication* berasal dari bahasa Latin yaitu *communis* yang berarti "sama". Menurut Losse (1999) dalam (Bhayangkara, 2022), para ahli praktisi komunikasi mendefinisikan komunikasi melalui cara yang berbedanya tetapi tetap bisa menggambarkan, memprediksi dan memahami gejala-gejala komunikasi manusia. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari seorang individu kepada individu lain. Dalam komunikasi terkandung maksud dan tujuan yang jelas antara si pengirim pesan (komunikator) dengan si penerima pesan (komunikan). Komunikasi memiliki fungsi sebagai pertukaran informasi dan pesan serta sebagai kegiatan individu atau kelompok mengenai pertukaran ide. Komunikasi berlangsung secara efektif apabila seorang komunikator mengerti pola komunikasi yang baik agar informasi yang disampaikan oleh seseorang komunikator dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh komunikan.

Menurut Effendy (2007) dalam (Bhayangkara, 2022) mengatakan, suatu proses komunikasi pada dasarnya adalah proses penyampaian pikiran dan perasaan oleh seorang komunikator kepada komunikan. Pikiran yang dimaksud bisa merupakan informasi, gagasan, dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan biasanya berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekawatiran, kemarahan hingga keberanian, yang biasanya timbul dari lubuk hati. Setiap manusia yang hidup pasti akan terlibat dalam berkomunikasi. Dengan komunikasi, manusia dapat saling berhubungan baik dalam kehidupan sehari-hari di rumah, di tempat kerja, di

pasar, dalam masyarakat atau dimana saja manusia berada.

Menurut Mulyana (2016) dalam (Pratama, 2020) mengutip pandangan Fisher yang menyatakan, pola atau model komunikasi adalah persamaan yang mengabstraksikan serta menunjuk sesuatu dari suatu keutuhan, sifat, komponen atau unsur yang signifikan dari suatu fenomena yang menjadi model. Model yang dimaksud adalah gambaran informal guna menerangkan atau mengimplikasikan teori. Setiap komunikasi yang terjadi, terdapat pola komunikasi. Djamarah menyatakan dalam penelitian (Bhayangkara, 2022) bahwa pola komunikasi dapat diartikan sebagai hubungan dua orang atau lebih dalam proses komunikasi yaitu pengiriman dan penerimaan pesan menggunakan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Bhayangkara, 2022). Sebuah pola komunikasi juga dapat dilihat dalam sebuah komunikasi yang terjadi antar pemain *game online* saat sedang bermain.

Game online adalah permainan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Arti *game online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2006) *game online* adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Valorant adalah *game FPS (first person shooter)* yang dikembangkan dan dirilis oleh salah satu developer *game* dari Amerika Serikat bernama Riot Games dan resmi di rilis pada 2 Juni 2020. Valorant adalah *game FPS* berbasis tim, dimana pemain akan bermain sebagai salah satu agen. Agen disini merupakan karakter yang akan digunakan oleh pemain dalam *game*. Riot mendesain agen-agen berdasarkan beberapa negara dan budaya dari berbagai penjuru dunia. Agen-agen ini memiliki kemampuan unik. Masing-masing *skill* ada biaya dalam menggunakannya, dan untuk *skill ultimate* membutuhkan pengisian melalui membunuh pemain musuh, kematian dan juga memasang *spike*. Menjelang akhir tahun 2022, Valorant tercatat sudah menyentuh usia yang ke-2 tahun. Berdasarkan data yang dilansir dari Dexerto (2022), dari total 12 juta pemain aktif, kini pemain Valorant sudah menyentuh angka 22 juta dalam 30 hari terakhir. Komunikasi dalam *game* Valorant dapat dilakukan melalui fitur *type chat*, *voice chat* atau bisa juga berkomunikasi secara langsung jika pemain yang terlibat berada ditempat dan

waktu yang sama. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa saling bertukar informasi mengenai situasi pertandingan adalah kunci dari kemenangan. Dengan komunikasi yang lancar maka akan mudah untuk menyusun strategi bersama tim. Jika komunikasi tidak berjalan lancar atau bahkan tidak ada komunikasi sama sekali, maka untuk mencapai sebuah kemenangan akan menjadi sulit hingga dapat mengalami sebuah kekalahan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meneliti terkait pola komunikasi antar pemain *game online* Valorant di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pola komunikasi antar pemain *game online* Valorant

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui bagaimana pola komunikasi antar pemain *game online* Valorant

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Secara teoritis, penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang pola komunikasi khususnya membahas dengan *game online* Valorant.
- b. Secara praktis, penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut: Pertama, sebagai pedoman atau masukan bagi para pemain valorant tentang cara berkomunikasi yang baik dengan rekan tim lewat pola komunikasi yang ada. Kedua, untuk menambah referensi dan sebagai sumber informasi bagi kalangan mahasiswa, dosen dan berbagai kalangan lain yang membutuhkan. Ketiga, bagi penelitian dimasa mendatang untuk memberi masukan sekaligus pengetahuan mengenai pola komunikasi antar pemain *game online* khususnya Valorant.

1.5 Sistematika Bab

BAB I : Pendahuluan

Sebuah bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika Bab.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang meliputi pembahasan landasan teori, penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran.

BAB III : Metode Penelitian

Metode penelitian meliputi tentang uraian jenis penelitian dan metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dan teknik analisis data serta variable penelitian dan sesuai kebutuhan penelitian.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan dari permasalahan penelitian yang relevan dengan teori dan/atau konsep serta metode-metode yang digunakan.

BAB V : Penutup

Menyimpulkan argumentasi dan/atau saran serta agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan/dikembangkan.