

BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 *Valorant*

Obyek penelitian yang digunakan didalam penelitian ini adalah *game online Valorant*. *Valorant* merupakan sebuah permainan daring (*online*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games pada tahun 2020. Permainan ini masuk dalam kategori permainan tembak-menembak orang-pertama (*first-person shooter*) yang menggabungkan unsur-unsur strategi tim dan keterampilan individu. Dalam konteks akademis, *Valorant* dapat dipandang sebagai fenomena budaya digital yang memengaruhi interaksi sosial, identitas daring, dan komunikasi antarindividu melalui platform permainan daring.



Gambar 4. 1 Gambaran permainan *Valorant*.

Sumber: Hasil *screenshot* peneliti dalam *game Valorant*.

Permainan ini menawarkan beragam mode permainan, termasuk mode permainan kompetitif dan mode latihan, yang memungkinkan pemain untuk mengembangkan keterampilan strategis dan refleks yang diperlukan

untuk bertahan dan meraih kemenangan dalam pertandingan. *Valorant* juga menyediakan berbagai karakter (*agent*) dengan kemampuan dan peran yang berbeda-beda, yang memperkaya dinamika permainan serta memengaruhi strategi tim dalam setiap pertandingan.

4.1.1 Sejarah *Game online Valorant*

Pada Tanggal 31 Agustus 2006, Brandon “Ryze” Beck dan Marc “Tryndamere” Merrill mendirikan perusahaan *game* dengan nama, Riot Games dan berbasis di Los Angeles, California, Amerika Serikat. Mereka memiliki latar belakang yang sama saat kuliah di University of Southern California dalam ilmu bisnis dan juga memiliki minat yang sama dalam dunia *game online*. Riot Games juga telah mencatat sejumlah prestasi yang mengesankan sejak didirikan. Riot Game merilis *game online* League of Legends pada tahun 2009, yaitu sebuah permainan jenis arena pertempuran *online* dengan meraih popularitas global dan menjadi salah satu *game* paling dimainkan di dunia. Kesuksesan ini membuka jalan bagi Riot Games untuk terus mengembangkan dan merilis konten baru, menjaga kualitas permainan, dan memberikan dukungan yang kuat kepada komunitas pemainnya.

Awal mulanya *game online Valorant* diberi nama kode Project A dan mulai dikembangkan pada tahun 2014 dengan susunan kerja Joe Ziegler sebagai direktur *game*, David Nottingham sebagai direktur kreatif dan beberapa desainer *game* ternama seperti Trevor Romleski mantan desainer League of Legends, Salvatore Garozzo mantan pemain profesional dan desainer *map* untuk *game* Counter-Strike: Global Offensive. Tak hanya itu saja Riot Game juga merekrut untuk posisi direktur seni yaitu Moby Francke, seorang mantan pengembang di perusahaan *game* Valve dan pernah menjadi desainer seni dan karakter untuk *game* Half-Life 2 dan Team Fortress 2. Orang-orang yang bekerja untuk proyek *game online Valorant* adalah para

pembuat *game* yang sudah berpengalaman dalam pembuatan *game* First Person Shooter (FPS).

Valorant digadang-gadang menjadi permainan yang menjawab kritik dari para pemain *game online* untuk *game* dengan *genre* yang sama yaitu First Person Shooter (FPS) dan menjadi permainan yang gampang dimainkan oleh pemain baru, sehingga *Valorant* mendapat etensi dari dunia *game online*.



Gambar 4. 2 media berita *Valorant* mengumumkan *Valorant* beta diluncurkan 7 April 2020.

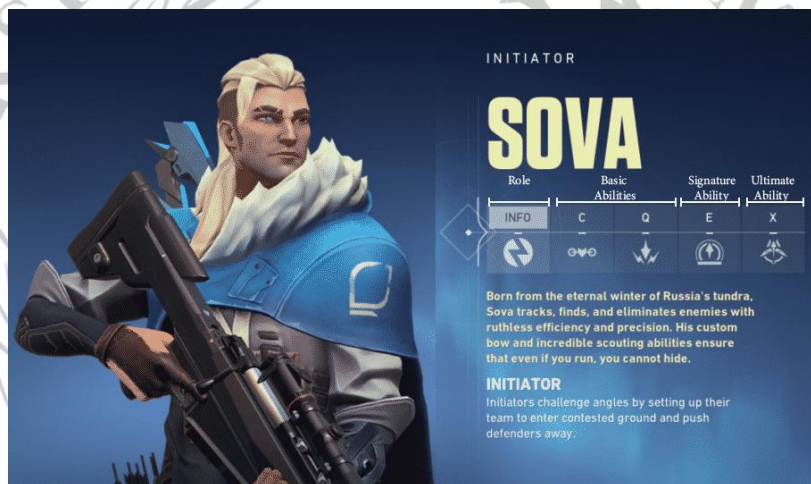
Sumber: <https://www.ccn.com/valorant-beta-starts-next-week-but-it-might-not-be-worth-the-effort/> (2020)

4.1.2. Karakter dan kemampuan di *Game Valorant*

Dalam *Valorant*, setiap pemain memilih karakter yang disebut "agen" sebelum pertandingan dimulai. Setiap agen memiliki satu set kemampuan khusus yang membedakan mereka dari agen lain. Saat ini penelitian sedang berlangsung di bulan Mei 2024 terdapat 24 agen yang memiliki kemampuan

dan latar belakang yang berbeda dan *Valorant* saat ini masih akan ada penambahan agen-agen baru.

Kemampuan ini dibagi menjadi tiga kategori utama yaitu *Basic Abilities*, *Signature Ability*, *Ultimate Ability*. *Basic Abilities* adalah kemampuan dasar yang bisa dibeli di awal setiap ronde. Biasanya setiap agen memiliki 2 *Basic Abilities*. *Signature Ability* adalah kemampuan yang unik dan khas dari setiap agen, dan biasanya dapat digunakan setiap beberapa putaran tanpa perlu dibeli. *Ultimate Ability* adalah yang paling kuat dan membutuhkan pengisian melalui pengumpulan poin-poin tertentu selama permainan.



Gambar 4. 3 profil singkat Agen Sova yang dijelaskan di dalam permainan *Valorant*.

Sumber: hasil *screenshot* peneliti (2024)

4.1.3 Role karakter di *Valorant*

Dalam *Valorant*, agen-agen dikategorikan ke dalam empat peran utama atau *Role* yaitu *Duelist*, *Initiator*, *Sentinel*, dan *Controller*. Masing-masing peran memiliki fokus dan gaya bermain yang berbeda, memberikan kontribusi unik bagi tim.

- *Duelist* adalah agen yang berada di garis depan, agen ini memiliki kemampuan untuk menyerang musuh secara efektif dan membuka jalan

bagi tim. Agen ini juga memiliki kemampuan yang memungkinkan mereka bergerak cepat dan menyerang dengan efektif. Contoh Agen *Duelist* adalah Jett, Phoenix, Reyna.

- *Initiator* adalah agen yang membantu para anggota tim untuk membuka jalan ke area yang dikuasai oleh musuh. Biasanya agen ini memiliki kemampuan untuk mengganggu posisi musuh, membuat musuh keluar dari tempat persembunyian, atau membuat area lebih aman bagi tim.
- *Sentinel* adalah agen yang berfokus pada pertahanan, agen ini memiliki kemampuan untuk memperlambat atau menghentikan serangan musuh.
- *Controller* adalah agen yang memiliki kemampuan untuk mengubah atau menghalangi pandangan musuh, mengontrol pergerakan musuh, atau membuat area tertentu lebih sulit diakses. Mereka membantu tim dengan menciptakan kondisi yang menguntungkan.

4.1.4 Map *Valorant*

Valorant menyediakan berbagai *map* yang unik dan menarik, masing-masing dengan keunikan dan tantangan tersendiri yang memberikan pengalaman bermain berbeda. Semua *map* didesain dengan memperhatikan keseimbangan, sehingga dapat dimainkan dengan baik oleh tim penyerang maupun tim bertahan. Penambahan peta baru secara berkala oleh *Riot Games* bertujuan untuk menjaga kesegaran permainan, dengan setiap peta baru menawarkan keunikan dan tantangan yang memberikan pengalaman baru bagi pemain. Berikut *map* yang ada di *Valorant*

1. Icebox



Gambar 4. 4 *Map Icebox*.

Map Icebox terinspirasi dari negara Rusia, dengan suasana dingin dan berkabut serta dikelilingi oleh pegunungan bersalju. *Map* ini memiliki 2 tempat site dan 2 Orb.

2. Breeze



Gambar 4. 5 *Map Breeze*

Map Breeze terinspirasi oleh sebuah pulau di tengah Segitiga Bermuda dengan suasana tropis yang cerah, dikelilingi oleh pantai dan laut

biru. *Map* ini menjadi *map* terbesar di *game Valorant* serta memiliki 2 site serta memiliki 2 orb.

3. Fracture



Gambar 4. 6 *Map* Fracture.

Map Fracture terinspirasi dari negara bagian New Mexico, Amerika Serikat dengan memiliki suasana modern dan futuristik, serta ditandai oleh retakan besar yang membelahnya. *Map* ini sangat unik karena memiliki 2 tali yang memanjang untuk agen berpindah dari sisi ke sisi lain yang memungkinkan tim penyerang bisa memiliki opsi arah yang banyak untuk memasuki site. *Map* ini juga memiliki 2 tempat site dan 4 orb yang tersebar di sudut-sudut *map*.

4. Pearl



Gambar 4. 7 *Map Pearl*

Pearl terinspirasi dari kota Lisbon, Portugal, yang dikenal dengan arsitektur unik dan warna-warni. *Map* ini memiliki 2 site dan 2 orb.

5. Lotus



Gambar 4. 8 *Map Lotus*

Lotus mengambil inspirasi dari India dengan suasana yang tradisional dan religius, serta dikelilingi oleh pegunungan dan tebing. Lotus memiliki 3 site yaitu A, B, dan C dengan 2 orb.

6. Sunset



Gambar 4. 9 *Map* Sunset

Map Sunset mendapat inspirasi dari kota Los Angeles di Amerika Serikat. Peta ini menampilkan suasana modern dan dinamis, dengan latar belakang gedung-gedung tinggi yang mengelilinginya. Sunset memiliki 2 site dan 2 orb.

7. Bind



Gambar 4. 10 *Map Bind*

Bind adalah salah satu peta tertua dalam *Valorant*, yang terinspirasi dari kota Rabat, ibu kota Maroko. *Map* ini sangat unik karena memiliki 2 tempat teleport untuk berpindah antar site. Memiliki 2 site yaitu A dan B dan memiliki 2 orb.

8. Haven



Gambar 4. 11 *Map Heaven*

Haven juga merupakan *map* tertua di dalam *game Valorant*, terinspirasi dari kota Thimphu ibu kota Bhutan yang terkenal dengan suasana damai dan tenangnya. Haven memiliki 3 site dan 2 orb.

9. Split



Gambar 4. 12 *Map Split*

Map Split mengambil inspirasi dari Tokyo Jepang, yang terkenal dengan nuansa modern dan ramainya serta pemandangan yang indah serta memiliki 2 site dan 2 orb.

10. *Ascent*



Gambar 4. 13 *Map Ascent*

Ascent mengambil inspirasi dari kota Venice, Italia yang terkenal dengan keindahan kanal-kanalnya dan arsitektur uniknya. *Map* ini memiliki 2 site dan 2 orb.

4.1.5 Fitur Komunikasi dalam *Game Valorant*

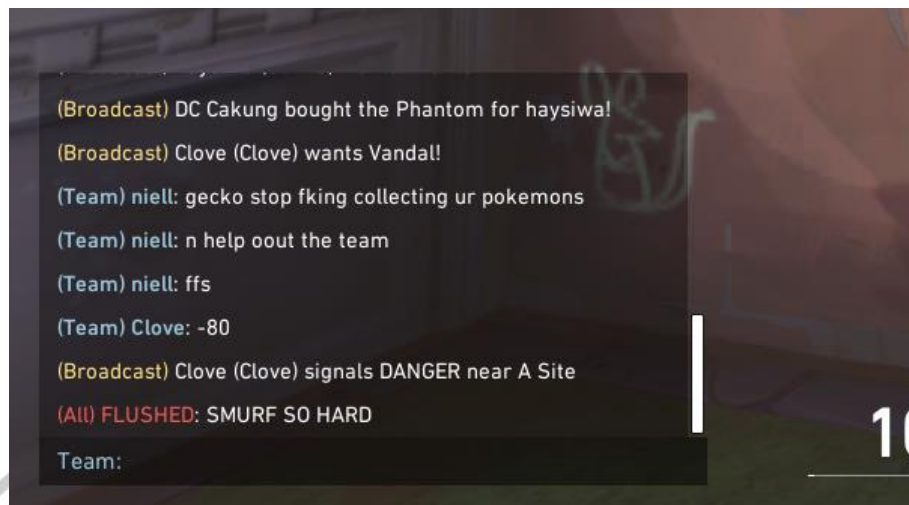
Riot Games selaku pengembang *game Valorant* telah membuat beberapa fitur komunikasi yang akan membantu pemain berkoordinasi dan bekerja sama memenangkan pertandingan. Berikut fitur-fitur komunikasi di dalam *Game Valorant* :

a. *Chat Voice*

Fitur *Chat Voice* atau Obrolan suara di *Valorant* adalah paling cepat dan paling efektif di dalam permainan. Fitur ini memudahkan pemain untuk berkomunikasi dan koordinasi secara langsung antar rekan satu tim.

b. *Chat Text*

Fitur ini membantu pemain untuk berkomunikasi melalui teks kepada tim atau perseorangan. Ada beberapa jenis *chat* yang berbeda berdasarkan kemana pesan akan di kirim. *All Chat* digunakan untuk berkomunikasi bersama semua rekan tim dan tim musuh. *Team Chat* digunakan untuk berkomunikasi kepada tim. *Party Chat* digunakan untuk berkomunikasi dengan anggota dalam grup yang sudah dibentuk sebelum memulai permainan. Dan yang terakhir adalah *Whisper* atau pesan pribadi yang digunakan untuk berkomunikasi kepada pemain lain secara perseorangan. Letaknya berada di bawah sebelah kanan layar supaya pemain tidak terhalangi oleh pesan teks.



Gambar 4. 14 Fitur pesan teks di dalam permainan *Valorant*

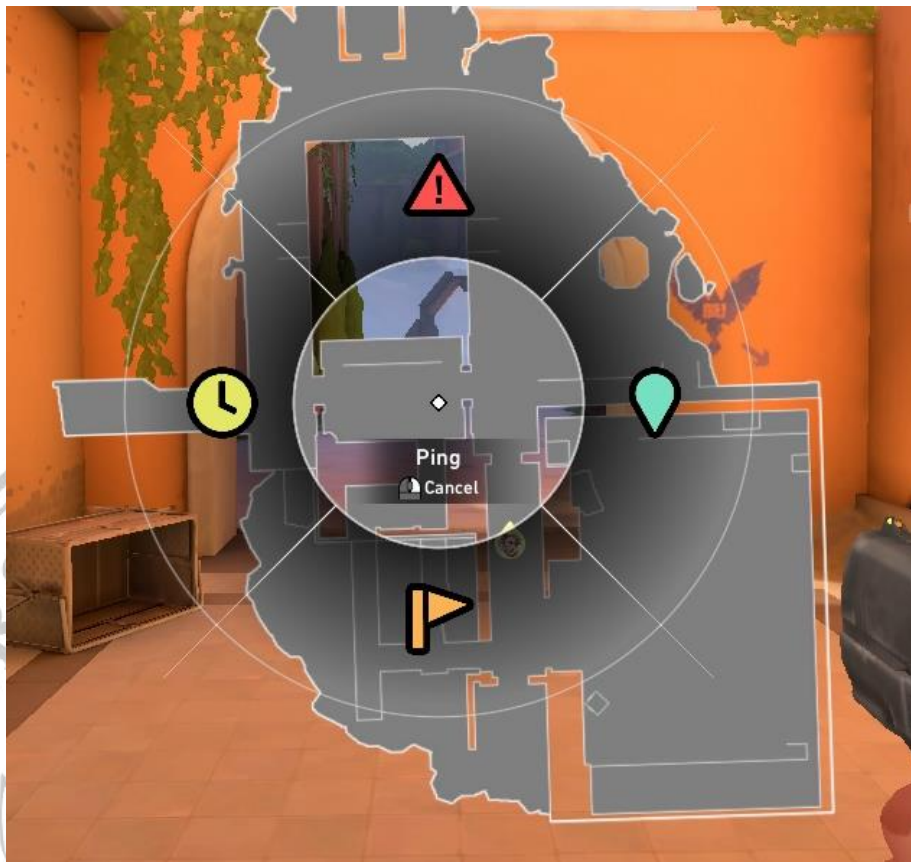
c. *Ping*

Fitur "*Ping*" dalam *Valorant* adalah alat komunikasi non-verbal untuk berkoordinasi dengan rekan satu tim secara efisien dan cepat. Pemain dapat menandai atau menunjuk suatu tempat sesuai apa yang pemain mau. Ada dua jenis *ping* yang membantu tim untuk berkoordinasi di dalam permainan ini. *Ping* yang secara langsung dapat pemain menunjuk tempat dengan cara menekan z pada keyboard sambil mengarahkan *crosshair* yang ingin di tunjuk. *Ping* ini juga bisa menunjuk dengan 4 macam jenis pesan bernama *Ping Wheels*. Caranya dengan hampir sama dengan menekan dan menahan z lalu arahkan mouse ke empat jenis pesan tersebut. 4 macam pesan *ping wheels* yaitu *caution* atau perhatian yang diartikan sebagai waspada pada area ini. Yang kedua *watching* atau perhatikan yang diartikan sebagai lihatlah area ini. Ketiga yaitu *pushing* atau dorong yang diartikan bahwa bergeraklah kesini. Terakhir ada *need help* atau butuh bantuan yang diartikan butuh bantuan di daerah ini.



Gambar 4. 15 Fitur komunikasi *Ping Wheels*

Selanjutnya *Ping* di *map* yang membantu pemain menunjuk suatu tempat yang sulit dijangkau. Caranya dengan membuka *map* lalu di dalam *map* tersebut arahkan kursor mouse ke tempat yang diinginkan lalu klik kiri. *Ping map* ini juga terdapat *ping wheels* dengan cara yang hampir sama yaitu setelah membuka dan mengarahkan kursor ke tempat yang ingin ditunjuk lalu tekan dan tahan klik kiri dan arahkan lagi ke pesan yang ingin disampaikan. Kedua jenis dan cara tersebut secara otomatis akan diketahui semua anggota tim rekan.



Gambar 4. 16 Fitur komunikasi *Ping wheels* pada map.

d. Radio Command

Komunikasi radio adalah pesan suara karakter yang telah pemain pilih dan dapat dikirim ke tim sesuai pesan pemain yang diinginkan. Fitur ini memiliki opsi pesan yang lebih banyak dan bervariasi dibandingkan *ping wheels*. Contoh kasusnya, pemain dapat melaporkan bahwa pemain berencana pergi ke lokasi bom *site B*, atau meminta penyembuhan dari rekan. Ada dua opsi untuk mengeluarkan pesan lewat fitur radio, yaitu *radio command menu* dan *radio command wheels*. *Radio command menu* dapat digunakan dengan cara menekan titik pada keyboard lalu pilih salah satu angka yang akan ingin dikomunikasikan.



Gambar 4. 17 Fitur komunikasi menu radio Command

Selanjutnya ada *radio command wheels* yang hampir sama dengan *ping wheels*. Namun yang membedakan keduanya adalah *radio command wheels* tidak memberikan indikasi apa pun di minimap. Caranya tekan dan tahan koma di keyboard lalu arahkan mouse ke pesan yang ingin disampaikan.

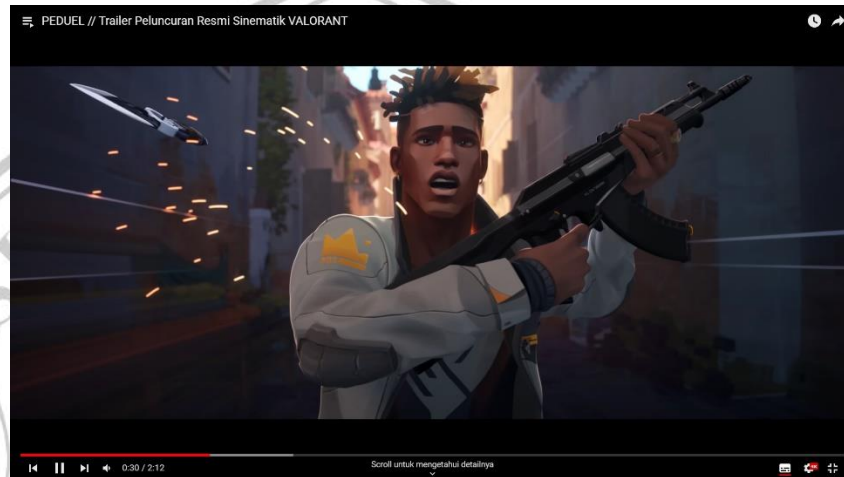


Gambar 4. 18 Fitur komunikasi radio Command Wheels

4.1.6 Latar Belakang Karakter dan Cerita di dunia *Valorant*

Permainan *Valorant* tidak hanya memiliki mekanisme permainan yang seru, namun juga memiliki cerita yang menarik dan latar belakang setiap agen

yang bermacam-macam. Cerita ini bisa ditemukan di beberapa teks informasi di setiap agen, simbol-simbol di dalam *game*, dan berupa film singkat yang di unggah ke Youtube oleh Riot *Game* di laman Youtube resmi *Valorant*. Cerita ini sedang berkembang dan belum tamat sehingga membuat pemain selalu menantikan cerita-cerita baru di *Valorant*.



Gambar 4. 19 Salah satu video berjudul PEDUEL di laman Youtube resmi *Valorant*

Valorant berlatar waktu di dunia masa depan alternatif setelah kejadian yang tidak diketahui yang disebut "First Light". Kejadian ini menimbulkan munculnya kekuatan energi yang disebut "Radiant", yang dapat memberikan sebagian orang kemampuan luar biasa. Akibatnya, organisasi bernama Kingdom Corporation muncul dan menguasai dunia dengan teknologi canggih yang memanfaatkan energi Radiant. Agen-agen di *Valorant* ini tergabung dalam organisasi rahasia bernama *Valorant Protocol*, yang bertujuan melindungi dunia dari ancaman yang terkait dengan Radiant. Konflik utama dalam cerita adalah melawan agen-agen yang memiliki kemampuan serupa yang digunakan untuk tujuan jahat atau kepentingan pribadi.

Cerita *Valorant* terus berkembang melalui pembaruan, peta baru, dan sinematik yang dirilis oleh Riot *Games*. Setiap pembaruan

sering kali memberikan lebih banyak wawasan tentang latar belakang agen, organisasi yang terlibat, dan konflik yang terjadi di dunia *Valorant*.

4.1.7 Komunitas *Game* yang Aktif

Komunitas *Valorant* sangat aktif di berbagai platform media sosial dan forum diskusi. Pemain sering berinteraksi di Reddit, Twitter, Discord dan Facebook yang memungkinkan pemain untuk bergabung, berdiskusi, mencari tim, atau sekadar berinteraksi dengan sesama penggemar. Keaktifan di media sosial dan forum ini membuat pemain merasa terhubung dan mendapatkan wawasan serta dukungan dari komunitas yang lebih luas.

Konten Video juga salah satu aspek penting dari komunitas aktif *Valorant*. Banyak pemain yang membuat konten video seperti streaming di Twitch, video di YouTube, dan tutorial yang membantu pemain lain belajar dan terhibur. Selain itu, komunitas kreatif sering kali menghasilkan fan art, cerita, dan konten kreatif lainnya yang berhubungan dengan karakter dan dunia *Valorant*. Konten-konten ini tidak hanya menghibur tetapi juga memperkaya pengalaman bermain dengan memberikan sudut pandang dan ekspresi kreatif dari berbagai pemain.

Komunitas *Valorant* juga sering mengadakan turnamen amatir dan semi-pro, untuk memberi kesempatan bagi pemain dari berbagai tingkat keahlian untuk bersaing dan menunjukkan kemampuan mereka. Selain turnamen resmi dari Riot Games, ada banyak turnamen yang diorganisir oleh komunitas, yang membantu mempererat hubungan antar pemain dan menciptakan rasa persaingan yang sehat. Event-event komunitas tiap daerah lokal, dan kegiatan

lainnya juga sering diadakan, menambah variasi dan keseruan dalam bermain.



Gambar 4. 20 The Lazy Monday, portal media *game* menyelenggarakan pertandingan *Valorant*

Riot Games selaku pengembang permainan *Valorant* sangat menghargai feedback dari komunitas. Pemain sering kali diminta untuk memberikan masukan mengenai pembaruan, perubahan, dan fitur baru, membuat mereka merasa didengarkan dan terlibat dalam pengembangan *game*.

4.2 Profil Responden

Dalam pemilihan responden, peneliti menggunakan teknik sampling untuk menentukan informan. peneliti memilih seorang individu yang aktif bermain *game Valorant* dan merupakan anggota channel Discord Chroma. Berikut beberapa profil masing-masing informan:

a. Ilham Sulthoni

Ilham Sulthoni, yang biasa dipanggil "Siwa" oleh teman-temannya, merupakan seorang lulusan dari jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang

berusia 25 tahun. Saat ini ia bekerja di ITSK Soepraoen Malang. Dia memiliki pengalaman bermain *Valorant* dari awal *Valorant* baru rilis sekitar 3 tahun yang lalu dengan pencapaian tertinggi pada peringkat Diamond 1. Ilham pernah mengikuti dan memenangkan turnamen "Lazy Tempur Tournament" yang diselenggarakan oleh The Lazy Monday, Channel Youtube gaming yang cukup terkenal dikalangan para *gamers*, yang memberikan pengalaman tambahan dalam permainan tersebut dan menjadikannya informan kunci dalam penelitian ini. Ilham juga aktif bermain *Valorant* di Channel Discord Chroma bersama anggota yang lain.

b. Rheinaldy Thalía H.W

Rheinaldy biasa dipanggil Rey seorang mahasiswa asal Tuban yang menempuh di Universitas Muhammadiyah Malang dan juga seorang freelancer model merupakan anggota Discord Chroma di tahun 2023.

c. Raka Agus Putra

Raka atau biasa dipanggil Kuncung merupakan lulusan D3 dari Politeknik Negeri Malang. Ia sekarang bekerja di PLN Malang. Raka juga merupakan anggota Chroma dan Aktif bermain *Valorant*.

d. Fahyu Vanny Aziz Maulana

Fahyu adalah seorang lulusan S1 Universitas Muhammadiyah Malang di jurusan Ilmu Komunikasi asal Palangkaraya yang aktif bermain *Valorant*. Sekarang ia kembali ke asal kotanya untuk bekerja di Palangkaraya. Ia juga anggota dari Discord Chroma.

e. Kresnayana Yahya Yogía

Kresnayana yang akrab dipanggil Kresna merupakan mahasiswa asal Surabaya di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang. Sekarang Ia juga bekerja sebagai freelancer di bidang desain grafis. Ia juga gemar bermain sedari *Valorant* rilis ke publik hingga sampai sekarang. Ia juga tergabung di Discord Chroma sejak pertengahan tahun 2022.

