

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi menjadi sangat pesat. Dengan ini membuat teknologi memiliki banyak peran penting dalam kehidupan salah satunya adalah sebagai alat komunikasi. Teknologi yang berkembang saat ini berkaitan dengan internet. Teknologi internet digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan, mencari informasi, dan sebagai hiburan seperti media dalam video game. Saat ini industri game berkembang dengan cepat yaitu game online. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh siapapun, dimana terdapat mesin-mesin yang digunakan para pemain untuk terhubung melalui sebuah jaringan internet (Rompas et al., 2023)

Game online ini awalnya diminati sedikit orang dikarenakan internet yang susah di akses, tapi seiring berjalanya waktu game online telah memiliki banyak peminat dengan penggunaan jaringan internet yang sudah mudah di akses. Adanya peminat pengguna *game online* yang semakin meningkat juga berpengaruh terhadap pengguna internet yang semakin banyak. Pengguna game online diseluruh dunia semakin meningkat pertahun, data terkini ada sekitar 3,32 miliar pemain game online yang aktif di seluruh dunia (Duarte, 2025). Angka tersebut meningkat setiap tahunnya. *Game online* yang berkembang semakin pesat dengan kemajuan teknologi dan internet, menciptakan peluang baru dalam interaksi sosial dan kompetisi digital. Dengan adanya permainan online mengakibatkan munculnya *e-sports*, dimana pemain yang profesional dan yang berkompetisi dalam turnamen besar dengan pengawasan yang ketat dan penonton yang terus berkembang. Dunia esports tidak hanya tentang *game online* yang menjadi hiburan tetapi menjadi ajang kompetisi yang mengharuskan adanya strategi, keterampilan, dan koordinasi tim dalam tingkat tinggi.

Menurut Fabio Duarte dalam website exploding topics (2025) menyatakan bahwa terjadi peningkatan pemain game aktif dari tahun 2015-2024. Dimana di tahun

2015 jumlah gamers sebanyak 2.03 triliun dan di tahun 2024 sebanyak 3.32 triliun menunjukkan peningkatan jumlah gamers naik sebesar 1,6%. Artinya bahwa dalam bermain game memberikan pengalaman yang baik dan banyak orang yang semakin tertarik. Dengan peningkatan pemain *game* yang sangat banyak, hal itu bisa membuat dunia esports semakin berkembang. Esports merupakan kompetisi game yang dilakukan secara individu atau tim dengan mode kompetitif.

Di Indonesia perkembangan industri esports sangat pesat. Dalam data *Global Games Market Report 2021*, Indonesia menjadi posisi ke-17 di pasar game dengan pertumbuhan yang sangat pesat (Hidayah, 2022). Selain itu, hal itu memicu adanya komunikasi virtual antar pemain game online. Karena dalam bermain game online diperlukan komunikasi, dan komunikasi virtual ini dilakukan untuk mengirim dan menerima pesan melalui media internet. Jadi game online memiliki fitur komunikasi virtual yang digunakan yaitu fitur in game voice chat, chat text, pesan pribadi game, dan game online yang menggunakan mode kompetitif sangat memerlukan komunikasi dan Kerjasama untuk menentukan bagaimana permainan yang akan digunakan untuk mencapai kebutuhan bersama dan keberhasilan.

Komunikasi dan interaksi yang dianalisis dalam penelitian ini bersumber dari media virtual, yaitu video YouTube Gaming yang menampilkan permainan kompetitif seperti *Valorant*, *Mobile Legend*, *PUB G Mobile*, dan *Free Fire* (Widhiawan et al., 2025). Salah satu dari game online kompetitif tersebut ada game *Valorant* yang menggunakan komunikasi virtual. Platform sering digunakan dalam berkomunikasi saat bermain game adalah *Discord*. Platform ini digunakan pemain game untuk berinteraksi, berkomunikasi tentang strategi, dan membuat komunitas game secara online. Aplikasi ini digunakan pemain game dalam pelaksanaan turnamen game. Dalam pelaksanaan menggunakan aplikasi *Discord* dengan server khusus yang dibuat oleh penyelenggara. Aplikasi *Discord* juga banyak digunakan berbagai kalangan bukan dari game saja. Dengan *Discord* komunikasi secara real-time digunakan untuk berkoordinasi antar pemain selama pertandingan berlangsung.

Game Valorant merupakan game kompetitif yang dimainkan dengan mengutamakan Kerjasama tim dan dirilis pada tahun 2020, *game ini* merupakan permainan bergenre FPS dengan terdiri dari 5 pemain setiap tim, dimana setiap pertandingan memiliki misi untuk meredakan spike atau dengan menanamkan spike di tim musuh (Syaefullah & Anggapuspa, 2023). Dilihat dari data di Tracker.gg, bisa dilihat berapa banyak pemain game ini, yaitu terdapat sekitar 20 juta pemain aktif yang memainkan game ini pada bulan juni 2024. Adapun dari banyaknya permainan game online, peneliti ingin menggunakan game Valorant dalam penelitian ini dan game ini salah satu game yang banyak dimainkan di era sekarang dengan jumlah pemain yang semakin tahun meningkat.

Berdasarkan definisi tersebut, peneliti memilih game Valorant karena memiliki ekosistem kompetitif yang kuat dan berkembang pesat di Indonesia sampai saat ini. Perkembangan tersebut mulai terlihat dari tahun 2023, ketika Indonesia menjadi juara dalam *SEA Esports Championship 2023*. Selanjutnya, dari data Skor.id (2024) menunjukkan bahwa berkembangnya Valorant ditunjukkan dengan pertumbuhan yang signifikan dimana kontribusi pemain indonesia mencapai 13% dari peserta VCT Asia-Pacific 2024. Hal itu dilansir dari Dens.tv, pada tahun 2024 diadakannya Valorant Challenger Indonesia Split 2 untuk bisa mewakili Indonesia di VCT Ascension Pacific 2024 di tournament internasional. Dari sisi media digital, Valorant mempunyai konten yang sangat banyak di platform YouTube Gaming, khususnya dalam konten video *mic check*, *team comms*, dan *vlog* selama turnamen. Konten yang lebih dikenal adalah mic check, yang berisikan momen komunikasi para pemain selama pertandingan berlangsung (Sukirman, 2023). Platform streaming yang sering digunakan dalam publikasi *mic check* adalah Youtube. Dengan adanya *mic check*, hal itu dapat menjadi sumber data yang relevan untuk mengetahui bagaimana komunikasi berlangsung saat kondisi pertandingan yang kompetitif dan penuh tekanan.

Konten *mic check* memberikan gambaran bagaimana komunikasi antar pemain selama pertandingan turnamen. Dalam penelitian ini, tim BOOM Esports dipilih

menjadi objek penelitian karena tim profesional asal Indonesia ini merupakan salah satu tim professional Valorant yang konsisten dan berpengaruh di Indonesia. Dilansir dari website Riot Games (2022) bahwasanya hal ini dimulai dengan BOOM Esports yang aktif mengikuti turnamen nasional maupun internasional dengan menjadi wakil Indonesia pertama yang lolos di ajang Valorant Champions 2022 di Istanbul, turnamen dunia resmi dari Riot Games. Selain itu, BOOM juga dipilih karena memiliki konten video atau dokumentasi media yang lengkap dengan sering menampilkan sesi *mic check* yang memperlihatkan ekspresi emosi dan komunikasi selama permainan. Dilansir dari website resmi BOOM Esports bahwa BOOM Esports merupakan tim esports profesional yang berdiri sejak tahun November 2016, nama BOOM sendiri memiliki arti *beast on our mind*. Tim ini memiliki banyak divisi game yaitu PUBG Mobile, Dota 2, Honor of Kings, hingga Valorant. Salah satu divisinya adalah Valorant, yang mulai terbentuk di pertengahan tahun 2020.

Tim Valorant BOOM Esports semakin terkenal di pro scene Valorant. Dilansir dari website resmi BOOM Esports (2024) bahwasanya BOOM memiliki banyak prestasi, salah satunya adalah tim ini resmi maju ke turnamen VCT Pacific 2025. Turnamen tersebut adalah liga utama Valorant di wilayah Asia Pasifik. Konten *mic check* yang digunakan dalam penelitian ini adalah final turnamen VCL Indonesia Split 2 BOOM Esports melawan Alter Ego, video konten yang diteliti berjudul “CHAMPION OF VALORANT CHALLENGERS INDONESIA SPLIT 2 | BOOM VCL Indonesia Split 2 Vlog & Mic Check”, pemilihan konten video ini dilakukan dengan adanya komunikasi nonverbal dalam video, merupakan video yang paling banyak penontonya, dan komentar yang berisi minimal 50 komentar. Pelaksanaan turnamen game tersebut tentunya harus menyiapkan diri dengan, latihan yang teratur, komunikasi yang baik, dan kemampuan yang terasah dari setiap anggota. Jadi dalam turnamen terdapat kegiatan yang melatih pemain yang berbeda dalam permainan game secara biasa yang tidak memerlukan latihan. Ketika pelaksanaan turnamen juga didampingi oleh coach. Ketika turnamen, komunikasi dalam tim diperlukan untuk kerja

sama tim yang menggabungkan rencana dan pengetahuan antar pemain agar bisa terlaksana dengan baik,

Dalam setiap kompetisi, terdapat emosi yang berhubungan dengan komunikasi verbal dalam tim yang berpengaruh dalam strategi dan keputusan tim dengan waktu yang singkat. Fokus utama penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi dan mengkategorikan komunikasi nonverbal menurut teori Paul Ekman dalam konten video dari BOOM Esports. Penelitian tentang komunikasi nonverbal ini dilakukan dengan pendekatan teori Paul Ekman yang diklasifikasikan oleh Deddy Mulyana menjadi 10 bentuk komunikasi di buku “Ilmu Komunikasi suatu pengantar”, yaitu bahasa tubuh (isyarat tangan, gerakan kepala, postur tubuh, dan ekspresi wajah), sentuhan, parabahasa, penampilan fisik, bau-bauan, orientasi ruang dan jarak pribadi, konsep waktu, diam, warna, dan artefak (Nafi’ah, 2021).

Manusia dalam berkomunikasi tidak hanya menggunakan Bahasa verbalnya, tetapi juga dengan perilaku nonverbalnya. Perilaku nonverbal merujuk pada bagaimana cara komunikasi tanpa menggunakan kata-kata, tetapi melalui dengan ekspresi wajah, tatapan mata, isyarat tangan, dan postur tubuh (Mulyana, 2023). Komunikasi nonverbal memiliki banyak bentuk jenis komunikasi, dan yang digunakan dalam penelitian ini hanya delapan bentuk komunikasi, yaitu Bahasa tubuh, sentuhan, parabahasa, orientasi ruang dan jarak pribadi, warna, penampilan fisik, artefak, dan diam. Selain itu ada dua bentuk jenis komunikasi yang tidak bisa digunakan dalam penelitian ini yaitu, bau-bauan dan konsep waktu. Pelaksanaan turnamen yang bersifat sangat kompetitif, seperti permainan pada Valorant, menjadikan komunikasi nonverbal berperan penting dalam membantu memahami pesan yang tidak tersampaikan secara langsung melalui kata-kata.

Penelitian ini menggunakan analisis isi, yang membuat peneliti tertarik untuk menganalisis ini dengan mengkategorikan dan mengidentifikasi bentuk komunikasi nonverbal dari teori Paul Ekman yang diklasifikasikan oleh Deddy Mulyana

(2023). Penelitian ini diteliti melalui interaksi, adegan, gambar yang terdapat di video YouTube tersebut yang menunjukkan komunikasi nonverbal. Oleh karena itu, melalui analisis ini diharapkan dapat diketahui komunikasi nonverbal dalam konten video yang diteliti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Bagaimana komunikasi nonverbal pemain BOOM Esports dalam channel Youtube BOOM Esports dengan judul konten "CHAMPION OF VALORANT CHALLENGERS INDONESIA SPLIT 2"?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui komunikasi nonverbal yang dilakukan pemain Valorant dalam video konten YouTube pada turnamen Valorant di channel BOOM Esports.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan studi komunikasi nonverbal, khususnya dalam konteks media digital seperti platform YouTube. Penelitian ini menyediakan dasar teori dan data empiris yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan tentang komunikasi nonverbal dalam tim esports. Penelitian ini juga diharapkan bisa mengembangkan kajian komunikasi nonverbal dan kerja sama tim di era digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait analisis isi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pemain dan manajer tim *esports* mengenai komunikasi nonverbal dalam konten video YouTube. Selain itu, penelitian tentang game ini juga bermanfaat bagi masyarakat untuk menekankan pentingnya aspek komunikasi dalam keberhasilan tim, yang relevan diterapkan pada berbagai konteks kerja sama kelompok lainnya.

