

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia tidak akan terlepas dari teknologi komunikasi, karena teknologi komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Manusia berkomunikasi untuk bertukar informasi dan mengekspresikan ide, pikiran, dan perasaan diri sendiri kepada orang lain. Seiring perkembangan zaman, perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat ini didasari atas keperluan manusia untuk berkomunikasi kepada orang lain tanpa batasan jarak, ruang, dan waktu. Menurut Kadir (2018), teknologi informasi merujuk pada penggunaan perangkat elektronik, khususnya komputer, untuk menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan berbagai jenis informasi, termasuk teks, angka, dan gambar. Jadi bisa disimpulkan bahwa seorang individu bisa mengakses atau menelusuri berbagai informasi berita dari pelosok negeri hingga berbagai belahan dunia tanpa menempatkan dirinya kesana. Jauh sebelum perkembangan teknologi saat ini, individu harus pergi hingga jauh ke tempat tujuan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan atau hanya mendapat kabar dari orang yang baru saja dari tempat tersebut Rogers (1986) mendefinisikan teknologi komunikasi sebagai perangkat keras, struktur organisasi, dan nilai-nilai sosial yang digunakan individu untuk mengumpulkan, memproses, dan berbagi informasi dengan individu lainnya. Kini perkembangan teknologi komunikasi memudahkan kita untuk berkomunikasi hanya dengan seperangkat media seperti Smartphone dan Personal Computer yang tersambung ke jaringan internet. Dengan adanya internet, kita bisa mendapat informasi atau berita dengan cepat dan dimanapun berita itu berasal.

Internet atau kepanjangannya Interconnected Network adalah jaringan besar yang menghubungkan antara komputer-komputer di seluruh dunia

melalui satelit dan kabel yang terhubung di seluruh dunia. Menurut Onno W. P Purbo, 2006) sebagai tokoh dan ahli di bidang Teknologi Informasi mendefinisikan Internet merupakan media yang dipergunakan untuk meningkatkan efisiensi proses komunikasi dengan menggunakan berbagai aplikasi, seperti Web, VoIP, dan E-mail. Internet dipergunakan untuk memfasilitasi proses komunikasi yang terhubung melalui berbagai aplikasi seperti telepon internet berbasis protokol suara (VoIP) dan surel (email). Internet ibarat media yang memberi jalan untuk informasi mulai dari *text*, audio, gambar, video, *text*, dan lainnya kepada siapapun dan dimana saja. Kini internet menjadi alat atau media yang tercepat dan efisien yang sudah melalui beberapa inovasi untuk menyesuaikan kebutuhan komunikasi manusia.

Teknologi Internet telah memberikan fasilitas yang banyak untuk kebutuhan komunikasi. Salah satunya adalah Komunikasi Virtual atau Virtual Communication. Maksud dari komunikasi virtual adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan dengan menggunakan media yang terhubung dengan jaringan internet sebagai sarana komunikasi. Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna dari virtual memiliki tiga arti. Pertama, sesuatu yang nyata. Kedua, virtual diartikan sebagai sesuatu yang serupa dengan apa yang digambarkan. Terakhir, virtual diartikan tampak atau hadir melalui software komputer, contohnya internet. Virtual mengacu pada perkembangan komunikasi dan teknologi. Contohnya, rapat virtual melalui aplikasi Zoom atau Google Meet karena adanya aturan PPKM. Komunikasi virtual menjadi sarana pertemuan secara daring atau *online*. Dengan adanya komunikasi virtual maka memudahkan seseorang untuk berkomunikasi tanpa bertatap muka atau bertemu secara langsung. Dikutip dari buku "Komunikasi Kontemporer" karya Nasrul Syarif (2019), komunikasi virtual didefinisikan sebagai proses pengiriman pesan melalui cyberspace atau internet. Contoh dari komunikasi virtual adalah SMS atau pesan teks singkat, Video *chat* atau komunikasi virtual berbentuk audio visual dengan

waktu yang sebenarnya, VoIP atau *chat* suara melalui jaringan IP (internet protocol). Layanan aplikasi Komunikasi Virtual salah satunya adalah Discord.



Gambar 1. 1 Logo aplikasi *Discord*

Sumber: website resmi *Discord*

Discord adalah salah satu aplikasi komunikasi virtual yang paling banyak digunakan. Aplikasi Discord merupakan sebuah wadah digital komunikasi untuk menghubungkan setiap pengguna khususnya pengguna yang sedang bermain *game online*. Discord menyediakan fitur *chat* suara secara realtime sehingga fitur ini sangat dimanfaatkan para *gamer* untuk berkomunikasi saat bermain *game* bersama. Tak hanya itu juga, Discord menyuguhkan fitur video *chat* dan channel yang bisa digunakan untuk rapat, webinar, dan lain-lain dengan banyak orang dengan batas orang tertentu. Setiap tahun aplikasi Discord mengalami kenaikan jumlah pengguna. Menurut laporan dari Business of Apps (Widi, 2022), jumlah pengguna aktif bulanan Discord di seluruh dunia mencapai 140 juta pada tahun 2021, menunjukkan peningkatan 40% dari tahun sebelumnya yang memiliki 100 juta pengguna. Tentunya peningkatan tersebut diakibatkan dari Pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua orang beraktifitas di rumahnya masing-masing. kondisi pandemi mendorong interaksi virtual kian meningkat. Discord menjadi sarana komunikasi virtual yang sangat digandrungi para pemain *game online* karena fitur-fitur yang disediakan sangat bermanfaat.

Disaat pandemi melanda di semua penjuru dunia, sarana hiburan *online* menjadi alternatif untuk pengganti hiburan di tempat umum. *Game*

online salah satunya mengalami peningkatan jumlah pengguna sebanyak 75 persen menurut CEO perusahaan telekomunikasi Verizon dalam sebuah wawancara yang dilakukan oleh Bloomberg TV.



Gambar 1. 2 Penjelasan CEO Verizon di Stasiun TV Bloomberg.

Sumber: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2020-03-18/verizon-ceo-says-gaming-traffic-up-75-since-virus-video> (hasil screenshot peneliti)

Menurut samuel di Bloomberg TV (2020), *game online* adalah permainan dengan jaringan yang memungkinkan interaksi antara pemain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual. Ada 4 jenis platform *game online* yaitu, *PC Games (Personal Computer)* yang dimainkan di Komputer, *games mobile* yang

dimainkan lewat mobile phone atau perangkat seluler, *games* console yang dimainkan menggunakan konsol *game* seperti Playstation hingga X Box, dan handheld *games* yang dimainkan menggunakan konsol *game* khusus yang bisa dibawa kemanapun seperti Sony PSP dan Nintendo DS. Perkembangan industri *game* membuat aneka genre *game online* kian beragam. Macam-macam genre *game online* antara lain *Game Battle Royale*, *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Real Time Strategy (RTS)*, *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*, *Fighting Games*, *Sport Games*, *Racing Game*.



Gambar 1. 3 *Game* First Person Shooter dari *game* Counter Strike 2.

Sumber: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/fitur-counter-strike-2-yang-mirip-valorant> (2023)

Menurut Gerald Voorhees (2014) *Game First Person Shooter* merupakan jenis permainan dimana pemain diharuskan saling tembak-menembak dari sudut pandang orang pertama. Sudut pandang orang pertama yang dimaksud adalah pandangan layar seolah-olah dari mata karakter pemain, sehingga di layar hanya menampilkan tangan yang memegang senjata saja. Berbeda dengan Third Person Shooter (TPS). Third Person

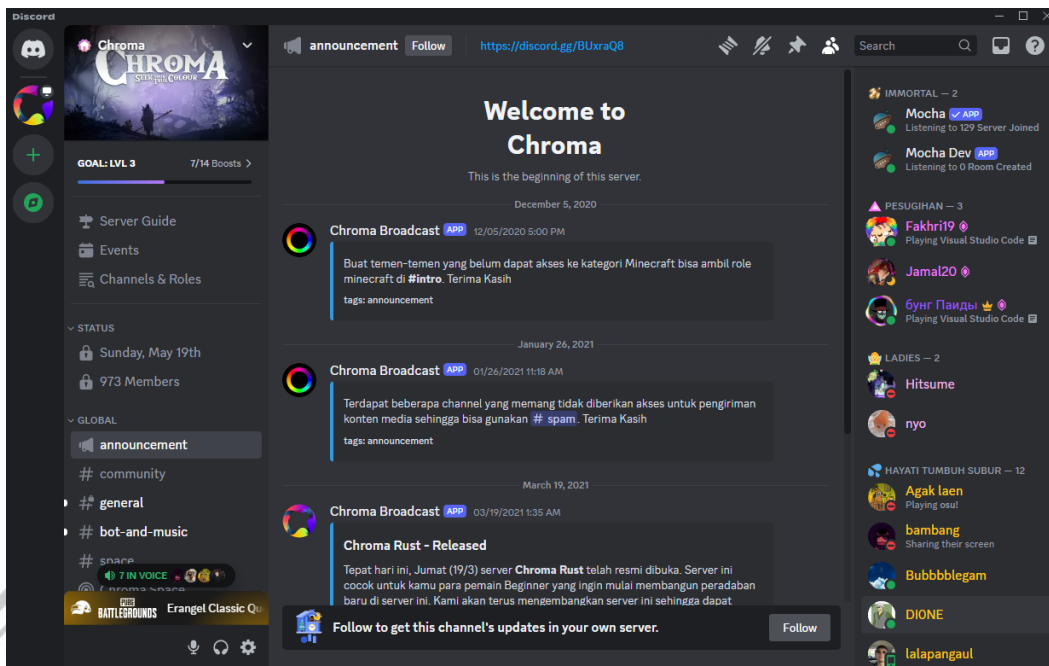
Shooter menampilkan dari sudut pandang orang ketiga dimana layar menampilkan kepala, punggung hingga kaki karakter pemain. *Game online* FPS memiliki 2 ciri khusus. Pertama memiliki 3 senjata yang bisa dibawa saat *game* berlangsung. Ketiga senjata tersebut terdiri dari senjata laras panjang, senjata pistol, dan yang terakhir senjata melee atau senjata jarak dekat seperti pisau. Ciri yang kedua umumnya dimainkan oleh 10 orang dan dibagi menjadi 2 tim. Masing-masing tim memiliki misi yang berbeda namun tujuan utamanya untuk mengalahkan tim lawan. Ada beberapa mode permainan yang sering dibuat oleh masing-masing *game* FPS supaya pemain tidak merasa bosan. Contohnya seperti mode permainan penjinak bom, terdiri dari tim pemasang bom dan tim penjinak bom. lalu ada mode permainan deathmatch. Mode permainan ini mengharuskan pemain mengalahkan pemain lain dengan batas waktu tertentu. Pemain dengan skor tertinggi akan menjadi pemenang dalam mode permainan ini. Nama *game online* *First Person Shooter* (FPS) antara lain Counter Strike Global Offensive (CSGO), Point Blank Online (PB), Overwatch, *Valorant* dan masih banyak lagi.



Gambar 1. 4 Pengumuman Riot saat *Valorant* Beta sudah ditutup.

Sumber: twitter.com (2020)

Valorant adalah sebuah permainan tembak-menembak orang pertama (first-person shooter) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games. *Valorant* adalah penembak taktis berbasis tim yang dapat dimainkan secara gratis dengan pengaturan lima lawan lima. Setiap pertandingan memiliki total 25 putaran; tim pertama yang memenangkan 13 putaran memenangkan pertandingan (Goslin, 2020). *Game* ini dirilis pada bulan Juni 2020 dan dapat dimainkan secara gratis di platform PC. Di dalam *Valorant*, pemain akan bergabung dalam tim yang terdiri dari lima orang dan saling bertarung dengan tim musuh dengan jumlah pemain yang sama. Setiap pemain dapat memilih karakter (agen) dengan kemampuan unik yang dapat digunakan dalam pertempuran. Di dalam *Valorant* akan ada 2 tim yang saling menyerang dengan tujuan kemenangan yang berbeda juga. 2 tim tersebut terdiri dari tim penyerang dan tim bertahan. Tim penyerang harus memasang atau meledakkan bom di salah satu dari beberapa titik bom yang ditentukan di peta *game*. Mereka harus berhasil menyelesaikan misi ini sebelum waktu putaran habis. Sedangkan tim bertahan harus mencegah tim penyerang dari memasang atau meledakkan bom dengan cara menghalangi mereka, membunuh seluruh anggota tim lawan, atau mengatur pertahanan yang efektif hingga waktu putaran habis. Pemain harus melakukan kerja sama yang baik, merancang strategi, dan menggunakan kemampuan karakter dengan bijak untuk meraih kemenangan.



Gambar 1. 5 Channel discord Chroma.

Sumber: Hasil screenshot peneliti (2024)

Channel Discord Chroma merupakan sebuah komunitas yang berisikan orang-orang yang gemar bermain berbagai macam *game online*, salah satunya adalah *Valorant*. Dibentuk pada bulan November tahun 2016, saat ini channel discord chroma sudah memiliki 973 member yang berisikan sebagian besar di wilayah pulau Jawa dan berbagai macam wilayah di Indonesia bahkan ada beberapa orang dari luar negeri. Seringnya para anggota Channel Discord ini bermain *game Valorant* menjadi alasan peneliti untuk meneliti bagaimana pola komunikasi para member Channel discord Chroma dalam bermain *game Valorant*.

Valorant telah menjadi salah satu *game* tim yang populer di kalangan pemain e-sports. Dalam permainan ini, kerjasama dan komunikasi antar anggota tim menjadi faktor kunci yang mempengaruhi kinerja dan hasil permainan. Komunikasi yang efektif dan terkoordinasi antar anggota tim dapat memberikan keuntungan strategis, mengoptimalkan strategi

permainan, dan meningkatkan kinerja bermain. Namun, miskomunikasi tim dan seringnya kesalahpahaman persepsi antar pemain menjadikan kemungkinan berhasil untuk memenangkan *game* menjadi menurun. Faktor-faktor kegagalan tim dalam mencapai tujuan permainan dipengaruhi oleh komunikasi yang buruk dan banyaknya dinamika komunikasi saat permainan berlangsung. Penelitian tentang pola komunikasi di permainan *Valorant* ini, menjadi penting karena beberapa alasan. Pertama, untuk mengidentifikasi faktor-faktor komunikasi yang berkontribusi terhadap kesuksesan atau kegagalan dalam pertandingan. Hal ini membantu dalam pengembangan metode pelatihan yang dapat meningkatkan kinerja tim. Kedua, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana tekanan kompetitif dan dinamika kelompok mempengaruhi komunikasi antar pemain. Ketiga, hasil penelitian dapat berkontribusi pada literatur akademis tentang komunikasi dalam esports dan memberikan rekomendasi praktis untuk pemain, pelatih dalam industri ini. Dalam konteks ini, salah satu aspek penting yang dieksplorasi adalah penggunaan konsep In-Game Leader (IGL) di channel Discord Chroma. IGL adalah pemain yang bertanggung jawab mengkoordinasikan strategi, memberikan instruksi, dan memastikan komunikasi berjalan dengan lancar selama permainan. Penggunaan IGL dalam permainan *Valorant* di channel Discord Chroma memberikan struktur yang jelas dalam komunikasi tim, yang dapat membantu mengurangi miskomunikasi dan meningkatkan kinerja tim. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis dalam meningkatkan komunikasi dan kinerja bermain tim dalam permainan *Valorant*. Dengan demikian, penelitian ini memiliki relevansi dan urgensi dalam menggali pemahaman yang lebih dalam tentang pola komunikasi tim dalam meningkatkan kinerja bermain *Valorant*. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang pola komunikasi dan interaksi dalam tim, dapat dikembangkan strategi komunikasi yang lebih efektif dan memaksimalkan potensi tim dalam mencapai tujuan permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti telah menyusun rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pola komunikasi dalam permainan *Valorant* di Channel Discord Chroma?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti telah menyusun tujuan yaitu, untuk mengetahui pola komunikasi para pemain *game online Valorant* dari channel Discord Chroma.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada para pemain *game online Valorant* di Channel Chroma sebagai objek penelitian ini bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya pesan komunikasi virtual.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, khususnya dalam pengetahuan tentang pesan komunikasi virtual pada *game online Valorant* dalam menyusun strategi bermain.

2. Manfaat bagi Akademis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik untuk melanjutkan penelitian tentang pola komunikasi dalam konteks permainan dan e-sports terutama *game online Valorant*.