

PERILAKU KOMUNIKASI DAN BONDING DI DALAM PEMAIN VALORANT

Rashiv Aulia Bagasdiva
Sidiq Setyawan

Universitas Muhammadiyah Surakarta
1100170119@student.ums.ac.id
sidiq.setyawan@ums.ac.id

INFO ARTIKEL

Keywords

Valorant
Player Bonding
CMC
Interpersonal Communication
Voice Chat

ABSTRAK

Perkembangan industri game saat ini telah berkembang sangat cepat, yang berawal dari game hanya bisa dimainkan secara offline yaitu game yang tidak memerlukan jaringan internet untuk di mainkan dan game yang dimainkan secara online yaitu game yang dapat dimainkan oleh multipemain menggunakan jaringan internet sebagai penghubung satu sama lain, Fitur *ingame voice chat* adalah salah satu fitur penting di dalam game valorant, karena dalam genre game FPS komunikasi sangat dibutuhkan agar terciptanya Kerjasama tim yang baik, dengan adanya *ingame voice chat* sebagai perantara komunikasi di dalam game valorant akan sangat membantu player dalam berkomunikasi satu dengan lainnya yang golnya adalah mencapai kemenangan Bersama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi antar pemain dalam valorant dengan menggunakan *role* melalui *bonding*. Penelitian ini mengeksplorasi teori *Computer-mediated communication* (CMC) melalui perilaku komunikasi dengan *bonding*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan purposive sampling dan wawancara mendalam. Analisis data menggunakan analisis naratif. Hasil penelitian adalah Dengan menggunakan *role* dalam game, anggota tim dapat menentukan strategi seperti apa yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik dalam *role* game yang akan disamakan dengan *role* dalam tim, karena setiap *role* memiliki cara bermain yang berbeda, Dengan adanya ikatan kerjasama antar anggota tim akan sangat membantu dalam berkomunikasi karena mereka sudah mengetahui peran masing-masing dan seperti apa karakteristik mereka.

1. Pendahuluan

Perkembangan industri game saat ini telah berkembang sangat cepat, yang berawal dari game hanya bisa dimainkan secara offline yaitu game yang tidak memerlukan jaringan internet untuk di mainkan dan game yang dimainkan secara online yaitu game yang dapat dimainkan oleh multipemain menggunakan jaringan internet sebagai penghubung satu sama lain, menurut (Surbakti, 2017) Game online merupakan bentuk permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer, jaringan yang sering digunakan adalah melalui jaringan internet dan lainnya yaitu modem dan koneksi kabel. Umumnya game online tersedia sebagai bonus layanan dari

perusahaanperusahaan pemberi jasa online atau dapat digunakan langsung melalui sistem yang telah disediakan perusahaan yang memberikan permainan tersebut. Game online dapat dimainkan dengan memakai komputer yang menggunakan sebuah jaringan tertentu. Perkembangan industri game tidak hanya berhenti di situ saja, mereka juga membuat sebuah fitur bagi para pemain untuk berkomunikasi dan bertukar informasi karena dalam bermain game online kita harus bisa berkomunikasi satu sama lainnya agar menambah keseruan dalam bermain hal ini yang membedakan game online dengan game offline, karena dengan kita dapat berkomunikasi dengan pemain lain akan menambah keseruan dalam bermain game.

Fitur in game voice chat mulai digunakan di semua game online, terutama pada game online kompetitif yang dimana komunikasi sangat dibutuhkan agar terjadi Kerjasama dan komunikasi yang baik antar pemain untuk mencapai kemenangan, salah satu game kompetitif yang sangat penting menggunakan *ingame voice chat* adalah game Valorant. Valorant adalah game online yang bergenre FPS (*First Person Shooter*) yang memiliki kemiripan dengan game CS:GO yang dimana game multi pemain 5 versus 5 yang memiliki tujuan satu tim untuk menyerang dan tim lainnya bertahan, tujuan tim penyerang adalah menanam bom atau disebut spike dan meledakkannya, sementara tim bertahan bertujuan untuk menghindarinya. Terlepas dari spike tersebut tertanam atau tidak jika regu penyerang berhasil dikalahkan sebelum kondisi kemenangan lainnya terpenuhi, regu lawan akan menang, tim yang mencapai skor 13 pertama itulah tim yang memenangkan pertandingan (Jacob & Caswell Tom, 2021).

Fitur *ingame voice chat* adalah salah satu fitur penting di dalam game valorant, karena dalam genre game FPS komunikasi sangat dibutuhkan agar terciptanya Kerjasama tim yang baik, dengan adanya *ingame voice chat* sebagai perantara komunikasi di dalam game valorant akan sangat membantu player dalam berkomunikasi satu dengan lainnya yang golnya adalah mencapai kemenangan Bersama. Karena Valorant adalah game yang mementingkan Kerjasama tim, menurut (Gheţău, 2021) pemain akan mencari metode komunikasi yang berbeda mencari metode komunikasi verbal yang lebih optimal yang dimana player tidak perlu mengangkat tangan dari kontroler game demi mengetik pada keyboard dan alur permainan akan tetap terjaga.

Karakteristik komunikasi yang terjadi antar pemain di dalam game valorant sangat dibutuhkan yang dimana keunggulan di lapangan bukan hanya tentang refleks dan bidikan jitu, melainkan harus menggunakan pendengaran, baik itu koordinasi tim dalam melancarkan serangan dengan membiasakan diri dengan audio yang dapat menjadi penentu kemenangan (whatacoolwitch, 2022). Di dalam game valorant chemistry dan teamwork sangat penting untuk menghadapi masalah yang akan diselesaikan Bersama-sama, dengan cara melakukan komunikasi satu sama lain, karena komunikasi sangat dibutuhkan dalam mengambil sebuah keputusan dalam setiap ronde yang dimainkan yang akan menentukan hasil permainan (Surbakti Wiranata Cristian, 2022).

Ada *role* di dalam valorant, terdapat beberapa jenis *role* yang bisa digunakan, yaitu Duelist, Initiator, Sentinel, dan Controller. Setiap *role* memiliki karakteristik yang berbeda dan para pemain juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan cara menentukan *role* mereka misalnya, Inisiator bertugas untuk melacak lokasi lawan, biasanya *role* ini akan menggunakan skill-nya terlebih dahulu untuk melacak musuh, Dengan begitu, rekan satu tim dapat memutuskan untuk melakukan rotasi dengan aman dan Duelist juga bisa disebut sebagai carry di game VALORANT, Duelist bertugas membunuh musuh sebanyak-banyaknya. Permainan peran adalah kombinasi dari kemampuan pemain untuk bekerja sama dengan mekanisme permainan, fiksi di sekitarnya dan budaya yang mendasari permainan, budaya OOC (Audy, 2021).

2. Metodologi

2.1. Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dimana peneliti akan mendeskripsikan subjek secara sistematis, dan akurat sesuai dengan fakta yang ada, Dasar pemikiran digunakannya metode ini karena penelitian ini ingin mengetahui tentang fenomena yang ada dalam kondisi yang alamiah bukan dalam kondisi terkendali dan karena peneliti perlu untuk langsung terjun ke lapangan Bersama objek yang diteliti sehingga jenis penelitian kualitatif deskriptif akan lebih tepat digunakan, menurut (Ahyar, 2020) Penelitian kualitatif diharuskan melakukan sebanyak mungkin kepada peneliti untuk terjun langsung dalam kegiatan penelitian di lapangan. Hal ini bukan hanya membantu peneliti dalam mengerti sebuah konteks melainkan agar mereka yang diteliti menjadi terbiasa dengan adanya peneliti di antara mereka yang dimana efek pengamat menjadi seminimal mungkin adanya. Menggunakan paradigma konstruktivisme karena paradigma konstruktivisme memberikan keterangan bahwa tidak ada sesuatu yang nyata atau kebenaran yang pasti, karena setiap orang mempunyai pengalaman yang menarik.

2.2. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan populasi dari pemain gim Valorant, karena penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana interaksi dan komunikasi di dalam gim antara anggota dalam satu tim. Menurut (Handayani, 2020) totalitas dari seluruh elemen yang nantinya diteliti yang mempunyai ciri yang seragam, bisa seperti individu dari suatu kelompok, peristiwa, atau subjek yang akan diteliti. Penelitian ini menggunakan sampel suatu kelompok atau tim yang berjumlahkan anggota 5 orang yang sering mengikuti sebuah turnamen sebagai sebuah tim yang sudah solid dengan menggunakan purposive sampling, menurut (Ahyar, 2020) purposive sampling adalah peneliti diharuskan dapat menjelaskan kenapa hanya sebagian orang saja yang dijadikan sebagai sampel dan mengapa hanya latar-latar khusus saja yang diobservasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dan melakukan observasi di dalam permainan valorant, untuk mendapatkan data yang valid dan lebih akurat maka peneliti menggunakan wawancara mendalam sebagai teknik pengumpulan data yang dimana data didapatkan secara langsung melalui lisan dengan tanya jawab dengan beberapa informan, menurut (Handayani, 2020) pewawancara membagikan beberapa pertanyaan yang telah dibuat terlebih dahulu, sehingga saat wawancara terjadi terdapat pertanyaan yang tidak sama tetapi memiliki maksud pertanyaan yang sama sama seperti yang sudah dibuat.

Validasi data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan data triangulasi sumber, menurut (Moleong, 2017) triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keaslian data yang menggunakan sesuatu yang berbeda, sebagai pembanding terhadap data tersebut, salah satunya adalah triangulasi sumber yang dimana triangulasi sumber digunakan sebagai pembanding tentang kepercayaan suatu informasi yang diterima melalui berbagai sumber yang berbeda dengan metode kualitatif.

3. Teori



Komunikasi Virtual adalah cara berkomunikasi yang dimana penyampaian dan penerimaan informasi dilakukan melalui cyberspace atau melalui dunia maya, secara hukum Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya sebagai ruang konseptual yang di dalamnya perkataan, hubungan manusia, dan data-data dimanifestasikan oleh sebuah individu dengan menggunakan CMC (Trianto, 2018). dengan menggunakan teori Komunikasi Virtual dapat digunakan dalam game online dikarenakan di dalam game online memiliki interaksi yang sangat tinggi yang dibutuhkan antar pemain untuk mendapatkan kebutuhan yang mereka inginkan di dalam game, bisa dalam bentuk informasi, strategi dan hal lain-lain.

Dalam hal ini game online juga memiliki fungsi sebagai tempat menjalin pertemanan baru, teori pengolahan informasi percaya dengan pengembangan hubungan sosial terintegrasi dalam konteks CMC (Computer – Mediated Communication) dan tatap muka langsung dari waktu ke waktu akan menyesuaikan pengguna dan mengembangkan strategi dalam beradaptasi dengan teknologi komunikasi sesuai dengan tujuannya. Pengguna dengan aktif mencari dan memilih untuk beradaptasi dengan berbagai pilihan yang tersedia di internet (Khairunisa, 2020). Dengan melalui teori CMC dan komunikasi virtual komunikasi dapat terbentuk bagaimana cara pemain dalam satu tim dapat berinteraksi satu sama lainnya walaupun tidak berada ditempat yang sama yang dimana nantinya akan membentuk *bonding* antara anggota satu tim.

4. Temuan dan Pembahasan

4.1. Figures and Tables

Penelitian ini berfokus pada perilaku komunikasi melalui CMC dan komunikasi virtual dalam game Valorant. Pendekatan penelitian ini menemukan bahwa terdapat perilaku komunikasi melalui CMC dan komunikasi virtual dalam menggunakan *role* melalui *bonding* dalam tim game Valorant.

Nama	Raldrich	Tzar	Wisnu	Ahmad	Iman
Usia	18	23	22	21	19

Fig. 1. Rincian Informasi Penelitian

Pengalaman bermain sebagai tim berpengaruh pada kerja sama tim dalam permainan, pengalaman pertama anggota tim dalam bermain memiliki pengaruh yang besar dalam sebuah permainan, karena tim dapat dibentuk bukan karena masing-masing pemain sudah saling mengenal tetapi tim dibentuk dari beberapa pemain yang dikumpulkan menjadi satu kesatuan yang dimana pada awal tim terbentuk akan banyak kendala, seperti kurangnya keakraban satu sama lain dan kurangnya komunikasi antar pemain. Bermain dalam tim di mana para pemain tidak mengenal satu sama lain akan membuat permainan mereka canggung karena setiap pemain merasa malu karena mereka tidak mengenal masing-masing anggota tim mereka, tetapi

setelah mereka terikat dan sering bermain bersama terus menerus akan membuat cara bermain dan komunikasi mereka lebih baik.

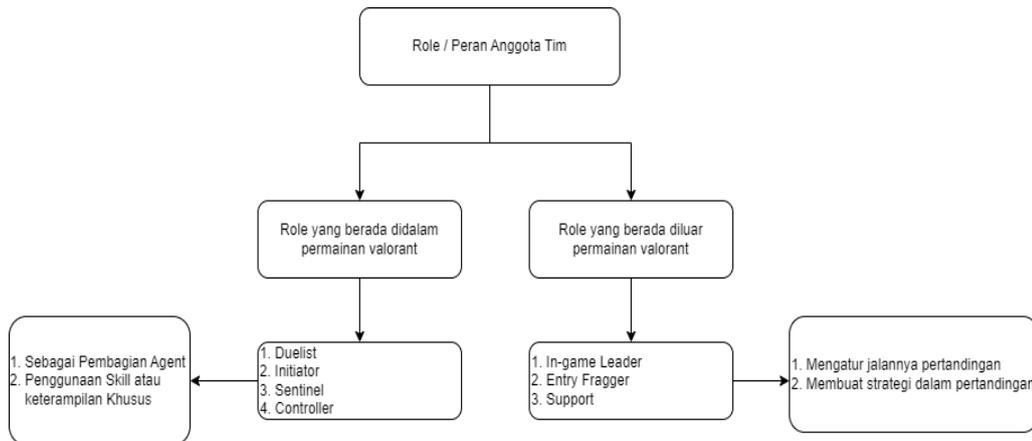


Fig. 2. Pembagian Role Tim Dalam dan Luar Permainan

Dalam game Valorant terdapat berbagai *role* yang bisa dimainkan oleh masing-masing anggota tim dimana terdapat beberapa *role* yang berguna untuk melancarkan strategi permainannya, karena setiap *role* memiliki cara kerjanya masing-masing yang berguna untuk menyesuaikan *role* dengan masing-masing pemain, yang biasanya ditentukan oleh karakter game dari anggota tim, menurut (Magalh & Souza, 2020) pendekatan yang digunakan untuk membentuk komposisi tim MOBA yang mempertimbangkan keterampilan perorangan dengan ciri-ciri kepribadian mereka dengan menggabungkan keterampilan yaitu pengalaman dan peringkat dengan kepribadian yang nyata dengan kepribadian di dalam game.



Fig. 3. Pemilihan agent Role didalam permainan Valorant

Karena setiap *role* memiliki cara bermain yang berbeda, maka cara anggota tim bermain juga memiliki perbedaan satu sama lain seperti inisiator berfungsi untuk mengetahui informasi musuh atau membuka celah dalam sebuah game, duelist berguna sebagai orang pertama yang

masuk ke dalam sebuah objektif dimana duelist berguna untuk melakukan banyak kill karena bermain agresif, controller berguna sebagai pengendali wilayah dalam game dengan melakukan asap dalam game, Sedangkan Sentinel lebih ke arah support yang berguna untuk membantu anggota tim lainnya. Dalam game FPS memiliki karakter yang bertujuan untuk mengurus permainan, karakter itulah yang memiliki tujuan dan keharusan yang berbeda dan kalau semua posisi di isi dengan benar maka pertandingan menjadi lebih ringan dalam mendapatkan kemenangan (Winarto, 2021).

Tidak hanya ada *role* dalam game valorant, ada juga *role* dalam tim yang berada di luar game valorant dimana *role* ini digunakan untuk mengatur komposisi anggota pemain dalam game valorant dalam hal ini *role* dalam tim juga memiliki fungsi yang berbeda dibandingkan dengan *role* dalam game valorant yaitu Ingame Leader, Entry fragger, Support. Terhadap ketiga peran tersebut memiliki tujuan yang berbeda, Dalam tim, peran yang paling penting adalah Ingame Leader yang berfungsi sebagai komando utama dalam sebuah tim yang biasanya membuat call-out dan membentuk strategi yang akan digunakan untuk mengeksekusi yang berguna dalam permainan, Entry fragger berguna sebagai orang yang berada di garis depan untuk membuka objektif yang bertujuan untuk membunuh sebanyak-banyaknya yang biasanya pemain ini tidak takut jika menghadapi musuh dan tidak takut mati sementara Support berguna Sebagai membantu anggota tim lainnya untuk melakukan eksekusi, Support berguna untuk membantu fraggers atau bermain di belakang menjaga musuh jika mereka mengapit, Komunikasi yang terjadi di dunia nyata akan mengikuti peran yang ada dalam permainan, dan tidak selalu membutuhkan implementasi yang realistis dengan setiap saluran komunikasi yang mungkin, tetapi sebaliknya mereka rela "percaya" mereka tenggelam dalam tindakan dunia imajiner yang bersangkutan (Manninen, 2019).

Ada beberapa perbedaan yang terjadi ketika pemain bermain secara individu atau solo dengan mereka bermain dengan tim mereka, yang dimana perbedaan ini memiliki pengaruh besar dalam permainan yang dapat membuat kerugian terjadi dalam permainan, dalam hal ini jika pemain bermain dengan anggota tim mereka sudah saling mengenal sifat antara pemain dan komunikasi antara informan dan penerima berjalan lancar, Hal ini berbeda ketika pemain bermain secara individu atau solo akan sangat sulit dilakukan karena para pemain tidak saling mengenal yang membuat situasi bermain menjadi lebih sulit daripada pemain yang bermain dengan anggota timnya, perbedaan terbesar adalah dalam komunikasi jika bermain sendiri tidak semua dapat berkomunikasi dengan lancar karena setiap pemain memiliki kendalanya masing-masing seperti seseorang bermain tanpa menggunakan mic yang akan membuat informasi yang diterima sangat minim, Berbeda dengan ketika bermain dengan grup secara otomatis berkomunikasi melalui party dan semua orang berbicara sehingga informasi yang diterima banyak dan ketika melakukan *call-out* lebih mudah, bermain dengan anggota satu tim memudahkan pemain untuk memenangkan pertandingan karena komunikasi yang membuat team work lebih terkoordinasi dan lebih efisien karena mereka sudah tahu cara bermain setiap anggota dari satu tim, Sementara itu, bermain solo atau individu membuat permainan lebih sulit karena kurangnya komunikasi antara pemain dan mereka melakukan apa yang ingin mereka lakukan tanpa strategi apapun.

Bonding menjadi salah satu kunci dalam sebuah keberhasilan kelompok *bonding* membuat masing-masing pemain menjadi lebih dekat yang dimana membantu para anggota tim didalam permainan untuk membentuk atau melakukan eksekusi strategi yang akan digunakan, dengan cara sering bermain bersama entah didalam pertandingan maupun diluar pertandingan dengan melakukan *bonding* anggota tim akan dapat mengerti keinginan masing-masing anggota tim yang dimana membuat kerjasama tim menjadi lebih efisien dan meminimalisir terjadinya salah paham ketika melakukan eksekusi didalam permainan. Biasanya, kegiatan mendirikan tim dapat membuat kohesi tim yang lebih baik, yang akan mengacu pada persatuan dan ikatan yang

tercipta ketika anggota tim mempunyai perasaan positif satu dengan lainnya, ketika mereka bisa membereskan masalah di tempat lingkungan yang mendukung dan saling percaya dan ketika mereka merasakan kepuasan tentang bagaimana bekerja sama dengan tim (Keith & Anderson, 2018).

Penggunaan CMC di dalam komunikasi untuk saling bertukar informasi dengan keberadaan mereka yang tidak berada di dalam satu lokasi yang sama akan tetap bisa disampaikan dengan baik dengan melalui teknologi walaupun tidak bertatap muka, komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi yang dimana penyampaian dan penerimaan informasi dilakukan melalui cyberspace atau melalui dunia maya, secara hukum Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya sebagai ruang konseptual yang di dalamnya perkataan, hubungan manusia, dan data-data role dimanifestasikan oleh sebuah individu dengan menggunakan CMC (Trianto, 2018). dengan menggunakan CMC para anggota tim dapat melakukan komunikasi dengan jarak jauh dan diterima secara langsung tanpa harus bertatap muka yang dimana menggunakan komunikasi virtual untuk memberikan informasi melalui cyberspace dengan menggunakan aplikasi seperti discord atau langsung melalui *ingame voice chat*.

5. Penutup

Dengan membedakan *role* yang berada di dalam permainan valorant dan *role* yang berada di luar permainan valorant yang memiliki penggunaan yang berbeda maka dengan menggunakan *role* dalam permainan anggota tim dapat menentukan strategi seperti apa yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik dalam *role* game yang akan disamakan dengan *role* dalam tim, karena setiap *role* memiliki cara bermain yang berbeda, Dengan adanya ikatan kerjasama antar anggota tim akan sangat membantu dalam berkomunikasi karena mereka sudah mengetahui peran masing-masing dan seperti apa karakteristik mereka.

Keterbatasan pada penelitian ini hanya berfokus kepada penggunaan teori CMC dalam menggunakan role melalui bonding didalam tim valorant sehingga informasi yang diterima oleh peneliti sangatlah terbatas. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dapat menggunakan teori yang berbeda yang nantinya akan mendapatkan hasil yang lebih maksimal mengenai penggunaan *role* melalui bonding dalam tim valorant.

References

- Ahyar, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (A. Abadi, Husnu, A.Md. (ed.)). CV. Pustaka Ilmu Group.
- Audy, A. (2021). Mengenal Lebih Dekat Role yang Ada di VALORANT! *MMOCULTURE*, 1. <https://mmoculture.com/id/2021/06/mengenal-lebih-dekat-role-yang-ada-di-valorant/>
- Ghețău, C. (2021). Voice Communication Usage Among Video Game Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity. *Journal of Media Research*, 14(1 (39)), 93–101. <https://doi.org/10.24193/jmr.39.6>
- Handayani, R. (2020). *Metodologi Penelitian Sosial* (M. N. Rohman (ed.)). Trussmedia Grafika.
- Jacob, R., & Caswell Tom. (2021). *What is Valorant? Everything we know about Riot's shooter*. Digitaltrends.Com. <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-valorant/>
- Keith, M. J., & Anderson. (2018). Team Gaming for Team-building: Effects on Team Performance. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 10(4), 205–231. <https://doi.org/10.17705/1thci.00110>
- Khairunisa, A. A. (2020). Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture. *ATLANTIS PRESS SARKL*, 459(Jcc 2020), 172–176. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>

-
- Magalh, L., & Souza, F. C. M. (2020). Towards automated team composition in MOBA games based on players ' personality : an intelligent approach. *SBGAMES*.
- Manninen, T. (2019). Interaction forms and communicative actions in multiplayer games. *Game Studies*, 3(1).
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif* (36th ed.). PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20/22>
- Surbakti Wiranata Cristian. (2022). *ONIC G juara, Severine: "Kemenangan ini hadiah dari Tuhan."* One Esports. <https://www.oneesports.id/valorant/onic-g-juara-ini-tanggapan-severine/>
- Trianto, Y. (2018). Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(1), 41–55. https://eprints.stikosa-aws.ac.id/13/1/6.POLA_KOMUNIKASI_VIRTUAL_DALAM_PERCAKAPAN_TIM_GAME_ONLINE.pdf
- whatacoolwitch. (2022). *Chat Suara*. Valorant. <https://support-valorant.riotgames.com/hc/id/articles/360045494694-Chat-Suara>
- Winarto, E. A. (2021). *Bersosial Melalui Game Online Valorant*. *April*, 1–14.