

POLA KOMUNIKASI KELOMPOK DALAM GAME ONLINE VALORANT: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS PLAYComms!

¹Alvyan Nugraha Sandi, ²Jupriono, ³Amalia Nurul Muthmainnah

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

alvyannugrahasandi@gmail.com

Abstract

Virtual communities occur because of continuous communication in cyberspace. The use of communication patterns in online games, especially in the Valorant game, has become a crucial element in the gaming experience. This research aims to describe the communication patterns of PlayComms community members when playing the online game Valorant, with a focus on the use of text messages, sounds and symbols. Through interviews and observations, the research found that in-game communication features and Discord play an important role in team coordination. The absence of visuals in online communication is not a significant obstacle for most members, who feel more comfortable communicating online. Using Discord has proven to be very effective for various communication purposes. Members often use typical terms and abbreviations, which can be an obstacle for new members, but the community has ways to ensure effective understanding. Strategies for dealing with miscommunication include keeping communication from colliding and encouraging each other. Authoritarian communication patterns are sometimes adopted by team leaders in critical situations, but a balance between firm instructions and listening to input is important to maintain team cooperation. This research concludes that communication patterns in the PlayComms community when playing Valorant are strongly influenced by the use of communication technology, adaptation to visual absence, and effective communication strategies. It is hoped that the results of this research will provide insight for game developers and the gaming community in increasing interaction and collaboration between players.

Keywords: *Communication patterns, Valorant, text messages, voice chat, Computer-Mediated Communication (CMC).*

Abstrak

Komunitas virtual terjadi karena adanya komunikasi secara terus menerus di dunia maya. Penggunaan pola komunikasi dalam game online, khususnya dalam permainan Valorant, telah menjadi elemen krusial dalam pengalaman bermain. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pola komunikasi anggota komunitas PlayComms saat bermain game online Valorant, dengan fokus pada penggunaan pesan teks, suara, dan simbol. Melalui wawancara dan observasi, penelitian menemukan bahwa fitur komunikasi dalam game dan Discord memainkan peran penting dalam koordinasi tim. Ketidakhadiran visual dalam komunikasi online tidak menjadi kendala signifikan bagi sebagian besar anggota, yang merasa lebih nyaman berkomunikasi secara online. Penggunaan Discord terbukti sangat efektif untuk berbagai keperluan komunikasi. Anggota sering menggunakan istilah dan singkatan khas, yang dapat menjadi kendala bagi anggota baru, tetapi komunitas ini memiliki cara untuk memastikan pemahaman yang efektif. Strategi untuk mengatasi miskomunikasi termasuk menjaga komunikasi tidak saling bertabrakan dan saling menyemangati. Pola komunikasi otoriter kadang diterapkan oleh pemimpin tim dalam situasi kritis, namun keseimbangan antara instruksi tegas dan mendengarkan masukan penting untuk menjaga kerjasama tim. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pola komunikasi dalam komunitas PlayComms saat bermain Valorant sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi komunikasi, adaptasi terhadap ketidakhadiran visual, dan strategi komunikasi yang efektif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang game dan komunitas gaming dalam meningkatkan interaksi dan kolaborasi antar pemain.

Kata kunci: Pola komunikasi, Valorant, pesan teks, obrolan suara, Computer-Mediated Communication (CMC).

Pendahuluan

Komunitas virtual terjadi karena adanya komunikasi secara terus menerus di dunia maya (Arifah et al., 2022). Penggunaan pola komunikasi dalam game online, khususnya dalam permainan Valorant, telah menjadi elemen krusial dalam pengalaman bermain. Valorant, sebuah game tembak-menembak taktis yang membutuhkan kerja tim yang kuat, mengharuskan pemain untuk berkomunikasi dengan efektif untuk mencapai kemenangan dalam mode permainan tertentu. Komunikasi ini tidak terbatas pada aspek permainan saja, melainkan juga mencakup elemen sosial yang kuat, termasuk membangun komunitas game. Di era globalisasi saat ini banyak masyarakat yang menggunakan media sosial (medsos) sebagai media mengekspresikan diri baik individu maupun komunitas (Marcellino Polnaya et al., 2022). *Computer Mediated Communication* (CMC) atau Komunikasi Melalui Komputer adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan proses komunikasi antara individu atau kelompok yang terjadi melalui media digital, seperti komputer, ponsel, atau perangkat yang terhubung ke internet. *Computer Mediated Communication* (CMC) adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai era perubahan teknologi dan sosial. Jika sebelumnya kita hanya mengenal bentuk komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok dan juga komunikasi massa (Dian, 2014). CMC mencakup berbagai bentuk komunikasi, termasuk pesan teks, email, obrolan online, media sosial, panggilan video, dan komunikasi melalui platform permainan online (Andrianto, 2022).

Valorant adalah *game first-person shooter* (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games, pengembang yang juga terkenal dengan *game* League of Legends. Dengan demikian, popularitasnya sebagian besar didorong oleh tren yang luas dalam industri game menuju permainan kompetitif *online* yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dalam konteks yang lebih formal dan kompetitif. Memasuki awal tahun 2024, tepatnya bulan Februari jumlah pemain Valorant di dunia sudah mengalami perubahan. Per Februari 2024, angka pemain Valorant menyentuh level total 25,4 juta pemain (Wiranata. Cristian, 2024). Komunikasi kelompok adalah proses komunikasi yang terjadi di antara tiga orang atau lebih yang tergabung dalam suatu kelompok atau tim (Wahyono, 2018). Ini melibatkan pertukaran informasi, gagasan, dan pendapat antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pola komunikasi kelompok anggota komunitas PLAYComms saat bermain game online Valorant, termasuk penggunaan pesan teks, suara, dan simbol dalam konteks permainan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan eksploratif kualitatif. Penelitian eksploratif adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk mengeksplorasi suatu fenomena atau masalah yang masih belum jelas atau kurang dipahami. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik utama untuk mendapatkan data primer. Pelaksanaan wawancara dilakukan melalui media Discord, dengan jenis wawancara yang tidak terstruktur dan menggunakan metode etnografi virtual. Selain itu, observasi juga dilaksanakan dengan cara peneliti ikut serta bermain game bersama informan. Hal ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang lebih mendukung, lengkap, dan tajam, serta untuk memahami makna setiap perilaku. Dokumentasi juga menjadi bagian penting dalam penelitian ini, di mana sesi wawancara dengan informan didokumentasikan dalam bentuk catatan tertulis, serta beberapa foto, video, atau rekaman suara yang didapat dari hasil observasi.

Teknik analisis data menyatu dengan aktifitas pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penyimpulan hasil penelitian. (Rijali, 2019). Reduksi data merupakan mengurangi kompleksitas data dengan menyusun, menyaring, atau mengorganisir informasi sehingga menjadi lebih terkelola. Penyajian data merupakan tahap kedua dari analisis data, disini peneliti menyusun data yang sudah terkumpul sebelumnya yang telah tersusun dan peneliti bisa melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil dari observasi maupun wawancara yang telah dilakukan untuk melihat apa yang mau peneliti umparakan. Penarikan kesimpulan langkah terakhir dalam proses penelitian yang melibatkan evaluasi hasil penelitian untuk menyimpulkan temuan atau jawaban terhadap pertanyaan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Temuan pertama pengalaman dan kenyamanan dalam komunikasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan anggota komunitas PlayComms yang bermain Valorant, terdapat beberapa temuan kunci terkait pola komunikasi kelompok yang terjadi selama sesi bermain. Temuan-temuan ini mencakup aspek pengalaman komunikasi dan teknik atau strategi yang digunakan untuk berkolaborasi dan mengatasi tantangan komunikasi. Temuan menunjukkan bahwa anggota komunitas PlayComms mengalami peningkatan kenyamanan dalam berkomunikasi seiring berjalannya waktu. Pembahasan temuan ini mengungkapkan bahwa pengalaman dan kenyamanan dalam komunikasi sangat dipengaruhi oleh dua faktor utama: adaptasi interaksi yang terus-menerus dan kepemimpinan yang efektif. Pengalaman komunikasi seseorang membentuk makna mereka (Amin, 2021). Adaptasi ini memungkinkan anggota untuk mengatasi rasa canggung awal dan membangun hubungan yang lebih erat, sementara peran pemimpin sangat penting dalam menjaga moral tim dan memastikan komunikasi tetap produktif meskipun menghadapi tekanan. Kombinasi dari penggunaan teknologi komunikasi yang tepat, seperti Discord, dan adanya pemimpin yang kuat memungkinkan komunitas PlayComms untuk mempertahankan komunikasi yang lancar dan menyenangkan, bahkan dalam situasi yang menantang.

Temuan kedua efektivitas fitur komunikasi dalam game. Berdasarkan hasil wawancara, fitur-fitur komunikasi dalam game Valorant seperti obrolan suara dan pesan teks dinilai cukup efektif dalam memfasilitasi koordinasi antar anggota tim. Namun, efektivitas ini tergantung pada situasi, konteks permainan, dan preferensi individu. Dalam teori CMC, efektivitas komunikasi dalam konteks permainan online dilihat dari perspektif interaksi antara individu dan teknologi. Computer Mediated Communication (CMC) adalah sebuah bentuk komunikasi baru yang dapat dikatakan menandai era perubahan teknologi dan sosial. Jika sebelumnya kita hanya mengenal bentuk komunikasi intrapersonal, interpersonal, kelompok dan juga komunikasi massa (Dian, 2014).

Temuan ketiga Discord sebagai alat komunikasi Discord sebagai platform komunikasi dianggap sangat efektif oleh para anggota komunitas. Discord tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi selama bermain game, tetapi juga untuk berbagai keperluan lainnya, menunjukkan fleksibilitas dan multifungsinya teknologi tersebut. Teori CMC memandang teknologi komunikasi berbasis komputer sebagai elemen yang tidak hanya memfasilitasi komunikasi, tetapi juga membentuk dinamika komunikasi dalam komunitas online. Discord, dengan beragam fitur dan fleksibilitasnya, tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai lingkungan yang memfasilitasi interaksi sosial yang lebih terstruktur dan efisien di antara anggota komunitas.

Temuan keempat pengaruh ketidakhadiran visual dalam komunikasi. Ketidakhadiran visual dapat diimbangi dengan penekanan pada aspek verbal komunikasi dan adaptasi terhadap platform yang digunakan. Anggota komunitas PlayComms mungkin telah mengembangkan strategi komunikasi yang lebih berfokus pada ekspresi verbal dan taktik tertentu untuk mengatasi ketidakhadiran visual. Hal ini mengindikasikan bahwa komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) dapat menciptakan lingkungan komunikasi yang lebih nyaman bagi beberapa individu, terutama mereka yang merasa canggung dalam komunikasi tatap muka. Teori CMC menyoroti pentingnya peran teknologi dalam mengatasi batasan komunikasi non-verbal dalam interaksi online. Ketidakhadiran visual dapat diimbangi dengan penekanan pada aspek verbal komunikasi dan adaptasi terhadap platform yang digunakan. Anggota komunitas PlayComms mungkin telah mengembangkan strategi komunikasi yang lebih berfokus pada ekspresi verbal dan taktik tertentu untuk mengatasi ketidakhadiran visual.

Temuan kelima penggunaan istilah dan singkatan khas dalam komunikasi. Penggunaan istilah dan singkatan khas dalam komunikasi anggota komunitas PlayComms menunjukkan adanya subkultur dan bahasa khas yang berkembang di dalam komunitas tersebut. Teori CMC menyoroti bagaimana komunitas online seringkali memiliki bahasa atau kode khusus yang digunakan untuk memperkuat identitas dan keanggotaan dalam kelompok. Penggunaan istilah dan singkatan khas ini juga menunjukkan adanya proses adaptasi dalam komunikasi untuk memastikan pemahaman yang efektif di antara anggota tim.

Temuan keenam pola komunikasi kelompok. Data dari wawancara dan hasil observasi menunjukkan bahwa komunitas PlayComms menggunakan pola komunikasi kelompok yang cenderung demokratis. Anggota komunitas secara aktif terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan kolaborasi dalam permainan Valorant. Mereka sering berdiskusi tentang strategi permainan, langkah-langkah taktis, dan penyelesaian masalah bersama. Pendekatan ini mencerminkan nilai-nilai demokratis di mana semua anggota memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan

keputusan. Dalam konteks teori *Computer-Mediated Communication* (CMC), pola komunikasi kelompok demokratis yang diamati dalam komunitas PlayComms memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi memfasilitasi interaksi antar anggota dengan pendekatan yang inklusif namun terorganisir. Teori CMC menekankan bahwa teknologi komunikasi, seperti Discord dan fitur komunikasi dalam game, mempengaruhi bagaimana individu berinteraksi dan berkolaborasi dalam lingkungan online (Andrianto, 2022).

Penutup

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pola komunikasi anggota komunitas PlayComms saat bermain Valorant sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi komunikasi seperti Discord, yang mendukung interaksi yang efektif dan menyenangkan. Ketidakhadiran visual atau ketidakhadiran fisik dari komunikator maupun komunikan dalam komunikasi online tidak menjadi kendala signifikan, dan adaptasi dalam penggunaan istilah serta strategi komunikasi yang tepat memastikan koordinasi tim yang baik. Keberadaan pemimpin tim yang efektif, termasuk penerapan pola komunikasi otoriter saat diperlukan, juga berperan penting dalam menjaga kelancaran komunikasi dan mental tim selama permainan.

Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa anggota komunitas PlayComms menggunakan berbagai teknik dan strategi komunikasi untuk memastikan kolaborasi yang efektif selama permainan. Anggota cenderung menggunakan fitur voice chat di Valorant ketika bermain dengan orang di luar komunitas mereka untuk memastikan koordinasi yang lebih baik. Sebaliknya, ketika bermain dengan sesama anggota komunitas, mereka lebih mengandalkan Discord karena fitur-fitur tambahan yang mendukung interaksi yang lebih kaya, seperti kemampuan untuk berbagi media, mengadakan diskusi di luar permainan, dan mengatur sesi menonton bersama (nobar).

Saran

Rekomendasi dari penelitian ini memiliki dua aspek yang perlu dipertimbangkan: manfaat teoritis dan manfaat praktis. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian dalam bidang Komunikasi Kelompok, Komunikasi Interpersonal, dan Computer-Mediated Communication (CMC).

a) Kepada Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan teori Computer-Mediated Communication (CMC) untuk memperdalam pemahaman tentang dinamika komunikasi yang dimediasi oleh teknologi. Pertama, penelitian komparatif antara berbagai komunitas game dapat dilakukan untuk melihat apakah pola komunikasi yang efektif bersifat spesifik untuk satu komunitas atau dapat diterapkan secara lebih luas. Kedua, analisis mendalam mengenai pengaruh berbagai gaya kepemimpinan dalam komunitas game online, seperti kepemimpinan otoriter versus demokratis, dapat mengeksplorasi dampaknya terhadap efektivitas komunikasi, kerjasama tim, dan hasil permainan.

b) Kepada Pengembang Game

Pengembang game Valorant juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai panduan untuk meningkatkan fitur-fitur komunikasi dalam permainan. Dengan memahami pola komunikasi yang dominan dalam komunitas seperti PlayComms, pengembang dapat mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan atau fitur-fitur tambahan yang dapat dimasukkan ke dalam permainan.

c) Kepada Pengguna Game

Pertama, penting untuk memaksimalkan penggunaan fitur komunikasi dalam game seperti voice chat dan text chat, serta memanfaatkan platform tambahan seperti Discord untuk menjaga kelancaran komunikasi dan memperkaya interaksi antar anggota tim. Kedua, pengguna harus terbuka terhadap adaptasi dan fleksibilitas dalam komunikasi, memahami bahwa ketidakhadiran visual bisa menjadi keuntungan dengan mengurangi rasa canggung dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Ketiga, pemimpin tim atau shot caller harus memainkan peran aktif dalam mengarahkan tim, namun juga perlu memperhatikan keseimbangan antara memberikan instruksi tegas dan mendengarkan masukan dari anggota tim untuk menjaga kerjasama dan semangat tim. Keempat, pengguna harus siap mengatasi miskomunikasi dengan menggunakan berbagai strategi seperti menjaga komunikasi yang tidak saling bertabrakan, saling menyemangati, dan menciptakan suasana permainan yang

menyenangkan. Terakhir, penting bagi pengguna untuk terus belajar dan beradaptasi dengan istilah dan singkatan khas yang digunakan dalam komunitas mereka, serta selalu mencari cara untuk memastikan pemahaman yang efektif di antara anggota tim. Dengan mengikuti rekomendasi ini, diharapkan pengalaman bermain dapat menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan kolaboratif.

Daftar Pustaka

- Amin, K. (2021). Pengalaman Komunikasi dan Adopsi Teknologi Komunikasi dalam Menjalankan Organisasi Mahasiswa selama Pandemi Covid-19. *Avant Garde*, 9, 1–15. <https://doi.org/10.36080/ag.v9i1.1285>
- Andrianto, N. (2022). Peran Analisis Semiotik Dalam Film The Social Dilemma Dalam Teori “CMC” Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain Dan Media (JURSENDEM)*, 1(2). <https://prin.or.id/index.php/JURSENDEM/article/view/547>
- Arifah, F. H., Candrasari, Y., Studi, P., & Komunikasi, I. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online (Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Juitik*, 2(2). <http://journal.sinov.id/index.php/juitik/indexHalamanUTAMAJurnal:https://journal.sinov.id/index.php>
- Dian, F. (2014). *Computer Mediated Communication (Cmc) Dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan Pada Soompi Discussion Forum Empress Ki TaNyang Shipper)* (Vol. 7, Issue 1). <https://media.neliti.com/media/publications/224285-computer-mediated-communication-cmc-dala.pdf>
- Marcellino Polnaya, A., Cahyo Shah Adi Pradana, B., & Jupriono. (2022). *Persepsi Komunitas Game Fortnite Terhadap Konsep Animasi Dalam Konser Travis Scott “Astronomical.”* https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=QDherJUAAA&start=20&pagesize=80&citation_for_view=QDherJUAAA:AvfA0Oy_GE0C
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17, 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Wahyono, E. (2018). Komunikasi Kelompok (Studi Dialog Komunitas dalam Pengembangan Masyarakat di Perkotaan). In *Nyimak Journal of Communication* (Vol. 2, Issue 2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31000/nyimak.v2i2.961>
- Wiranata, Cristian. (2024, February 14). *Berapakah jumlah pemain Valorant di dunia? One Esport.*