

Skripsi Alvyan

by Alvyan Nugraha Sandi 1152000180 .

Submission date: 14-Jun-2024 08:01PM (UTC+0700)

Submission ID: 2402413064

File name: BAB_I,_IV,_V_Turnit.pdf (922.71K)

Word count: 9852

Character count: 66291

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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). Komunitas seperti "PLAYComms" merupakan tempat di mana pemain dengan minat yang sama berkumpul, berinteraksi, dan belajar bersama. Namun, masih ada keterbatasan dalam pemahaman kita tentang bagaimana pola komunikasi digunakan dalam komunitas ini, bagaimana pola komunikasi tersebut memengaruhi strategi permainan, kerja tim, dan interaksi sosial di dalamnya.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali cara komunikasi digunakan dalam game Valorant, efeknya pada hasil permainan, serta pengaruhnya terhadap ikatan sosial dalam komunitas pemain. Dalam era digital yang semakin berkembang, dengan Valorant yang menarik pemain dari seluruh dunia, pemahaman yang lebih baik tentang pola komunikasi dalam situasi permainan yang intens seperti Valorant akan memberikan wawasan yang berharga dalam meningkatkan kemampuan bermain dan komunikasi di antara pemain. Studi kasus dalam komunitas PLAYComms akan memberikan perspektif yang lebih mendalam tentang bagaimana komunikasi digunakan dalam permainan, bagaimana strategi komunikasi berubah seiring perkembangan permainan, dan dampaknya pada hasil permainan dan dinamika sosial di dalam komunitas tersebut.

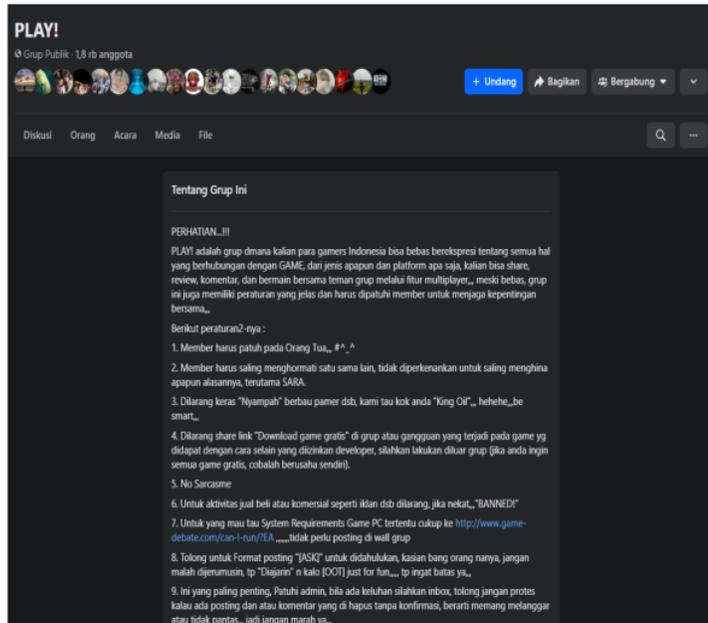
Selain itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi pada pengetahuan akademis tentang dinamika komunikasi dalam game online, memperkaya pemahaman kita tentang peran komunikasi dalam game Valorant, dan membuka pintu bagi penelitian lebih lanjut dalam bidang ini. Selain menjadi dasar bagi penelitian lanjutan, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan panduan yang berguna bagi pemain Valorant dan komunitas pemain sejenis dalam memahami, meningkatkan, dan mengoptimalkan penggunaan komunikasi dalam upaya

mencapai kemenangan dalam game yang sangat kompetitif seperti Valorant.

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).

Penelitian ini juga menjadi relevan dalam konteks industri game dan pengembang permainan seperti Riot Games, pencipta Valorant. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang cara komunikasi berperan dalam pengalaman bermain Valorant, pengembang game dapat mengambil wawasan ini untuk meningkatkan fitur komunikasi dalam permainan mereka, yang dapat membantu dalam membangun komunitas pemain yang lebih kuat dan berkelanjutan. Selain itu, game online juga telah menjadi platform yang memfasilitasi interaksi sosial, membangun komunitas, dan menjadi ajang pertandingan esports yang populer. Oleh karena itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pemahaman tentang cara komunikasi dalam game online dapat memengaruhi ikatan sosial dan perkembangan komunitas gaming. Dengan pemahaman yang lebih dalam tentang pola komunikasi dalam komunitas pemain game online, kita dapat lebih baik mengelola interaksi sosial dalam dunia digital yang semakin terhubung ini. Akhirnya, studi ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi semua pihak yang terlibat dalam ekosistem Valorant, mulai dari pemain, pengembang game, hingga akademisi, untuk memahami peran penting komunikasi dalam pengalaman bermain game online, dan bagaimana kita dapat mengoptimalkannya untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam permainan dan membangun komunitas yang kuat.

Komunitas PlayComms! adalah sebuah kelompok atau komunitas yang terbentuk di dalam permainan online Valorant. Komunitas ini memiliki anggota yang aktif berinteraksi dan bermain bersama dalam permainan tersebut. Komunikasi yang efektif di antara anggota PlayComms menjadi kunci dalam mencapai tujuan komunitas. Hal ini dapat mencakup koordinasi selama permainan, memberikan umpan balik konstruktif, dan menjaga atmosfer yang positif di antara anggota. Penelitian terhadap pola komunikasi ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana komunitas ini berfungsi dan berkembang.



Gambar 1.1 Komunitas Playcomms! di Facebook

2 1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pola komunikasi kelompok dalam konteks komunitas PlayComms di dalam game online Valorant. Penelitian ini akan meneliti bagaimana anggota komunitas berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama dalam permainan tersebut. Fokus penelitian ini mencakup analisis tentang jenis-jenis komunikasi yang terjadi (baik verbal maupun non-verbal), strategi komunikasi yang digunakan dalam koordinasi tim, norma-norma atau aturan yang mengatur komunikasi dalam kelompok, serta pengaruh pola komunikasi terhadap dinamika kelompok dan hubungan sosial di dalam komunitas PlayComms. Dengan memahami fokus penelitian ini, peneliti akan dapat menyelidiki dengan lebih mendalam tentang pola komunikasi kelompok dalam konteks permainan online dan komunitas virtual.

2 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka pertanyaan penelitian dalam

penelitian ini adalah:

Bagaimana pola komunikasi anggota komunitas PLAYComms saat bermain game online Valorant?

¹⁴ 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pola komunikasi anggota komunitas PLAYComms saat bermain game online Valorant, termasuk penggunaan pesan teks, suara, dan simbol dalam konteks permainan.

³ 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi, yakni Komunikasi Kelompok, Komunikasi Interpersonal, dan Computer Mediated Communication.

Manfaat Praktis

² Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut dalam studi komunikasi dalam game online dan dapat mengilhami penelitian lain dalam bidang terkait. Diharapkan dari ⁸ hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian serupa atau lebih lanjut tentang pola komunikasi di dalam game online Valorant maupun game online serupa. Manfaat praktis lainnya penelitian ini juga dapat digunakan oleh pengembang game Valorant dalam memperoleh wawasan yang mendalam tentang pola komunikasi kelompok dalam permainan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk meningkatkan fitur-fitur komunikasi dalam permainan guna memperbaiki pengalaman bermain dan memperkuat koneksi antara pemain, sesuai dengan kebutuhan dan preferensi komunitas pemain seperti PlayComms.

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Subjek/Objek Penelitian**4.1.1 Deskripsi Subjek****4.1.1.1 Valorant**

Valorant adalah sebuah permainan tembak-menembak taktis berbasis tim yang dikembangkan oleh Riot Games. Valorant, game penembak orang pertama yang dikembangkan oleh Riot Games, secara resmi memulai debutnya pada bulan Juni 2020. Pada tahun 2021, setahun setelah peluncuran, Riot telah melaporkan rata-rata log-in bulanan yang mengesankan sebanyak 14 juta pemain dari seluruh dunia (Vũ, 2023). Dalam permainan ini, dua tim yang terdiri dari lima pemain masing-masing bertempur untuk mencapai tujuan tertentu yang diberikan, seperti menempatkan atau menghancurkan bom (mode permainan Plant Spike/Defuse Spike) atau mempertahankan atau merebut area tertentu (mode permainan Capture Point). Karakteristik utama Valorant adalah kombinasi antara elemen permainan tembak-menembak dengan strategi dan taktik yang kompleks.

Fitur-fitur permainan Valorant mencakup berbagai karakter (agent) yang memiliki kemampuan unik, senjata-senjata dengan mekanisme penggunaan dan performa yang berbeda, serta peta-peta permainan yang dirancang dengan detail dan memiliki layout yang beragam. Setiap karakter memiliki peran dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga pemain harus bekerja sama secara efektif dalam tim untuk memanfaatkan kekuatan dan memaksimalkan keuntungan dari kemampuan masing-masing karakter.

Dalam konteks komunikasi, Valorant menyediakan fitur komunikasi dalam permainan yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan tim mereka secara efektif. Fitur-fitur ini termasuk obrolan suara, pesan teks, serta penanda atau peta untuk memberikan informasi tentang posisi lawan atau strategi yang akan dijalankan. Fitur ini dibutuhkan untuk memudahkan proses komunikasi sehingga orang dapat bekerja sama dengan baik dan menyelesaikan permainan (Widyananda, 2023). Komunikasi yang efektif dalam permainan ini sangat penting karena memungkinkan pemain untuk membuat keputusan yang cepat dan taktis, serta berkoordinasi dengan tim mereka dalam menghadapi situasi yang berubah-ubah.

Dinamika permainan Valorant juga dapat memengaruhi pola komunikasi kelompok. Misalnya, situasi yang mendesak atau mendebarkan, seperti saat mengejar atau menghindari serangan musuh, mungkin memerlukan komunikasi yang lebih intens dan terarah. Di sisi lain,

saat tim sedang dalam posisi mengendalikan permainan, komunikasi mungkin lebih santai atau strategis dalam merencanakan serangan atau pertahanan berikutnya.

Secara keseluruhan, karakteristik permainan Valorant yang meliputi fitur-fitur permainan, mekanisme komunikasi, dan dinamika permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pola komunikasi kelompok dalam permainan ini. Memahami dan menganalisis interaksi antar pemain dalam konteks permainan yang kompleks ini akan memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana komunikasi kelompok terbentuk dan berkembang dalam situasi yang dinamis dan kompetitif.

4.1.1.2 Profil Komunitas Playcomms!

Profil komunitas PlayComms mencerminkan sebuah entitas yang beragam dan inklusif dalam dunia gaming. Komunitas ini dibentuk pada tahun 2013 dengan tujuan utama untuk menyatukan para gamer dari berbagai latar belakang dan minat game yang berbeda-beda. Salah satu keunikan dari komunitas ini adalah tidak terbatas pada satu game tertentu saja. Namun, pemain dari semua jenis game dipersilakan untuk bergabung dan berinteraksi di dalamnya. Selain menyediakan platform untuk mencari teman bermain, PlayComms juga menjadi tempat di mana anggotanya dapat saling berbagi tips, trik, dan pengetahuan tentang game tertentu. Dengan demikian, komunitas ini tidak hanya menjadi tempat untuk mencari teman bermain, tetapi juga sebagai sumber pengetahuan dan dukungan bagi para gamer dalam pengembangan keterampilan mereka dalam berbagai game. Untuk penelitian ini, fokus akan diberikan pada anggota komunitas PlayComms yang aktif bermain game Valorant. Meskipun komunitas PlayComms memiliki cakupan yang luas dan memperbolehkan anggotanya untuk bermain berbagai game, penelitian ini akan membatasi analisisnya hanya pada interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam konteks permainan Valorant. Hal ini bertujuan untuk memusatkan perhatian pada pola komunikasi kelompok yang spesifik dalam permainan tersebut, serta untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dinamika sosial dan strategi komunikasi yang digunakan dalam lingkungan permainan Valorant di dalam komunitas PlayComms. Dengan demikian, penelitian akan mengeksplorasi bagaimana anggota komunitas ini berinteraksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dalam konteks permainan Valorant, dengan tujuan untuk menemukan pola-pola dan dinamika yang khas dalam komunikasi kelompok.

4.1.1.3 Karakteristik Anggota Komunitas

Karakteristik anggota komunitas yang bermain game Valorant dalam komunitas PlayComms sangat beragam dan mencerminkan keberagaman dari berbagai latar belakang dan

pengalaman. Dalam komunitas ini, anggota berasal dari berbagai wilayah geografis di Indonesia, termasuk Bali, Tangerang, Surabaya, Jakarta, dan Makassar. Selain itu, mereka juga memiliki tingkat pengalaman yang berbeda-beda dalam bermain game Valorant. Ada yang telah bermain sejak awal perilisan game tersebut, sementara ada yang baru mulai bermain dalam kurun waktu kurang dari satu tahun.

Dalam hal preferensi komunikasi, anggota komunitas PlayComms juga menunjukkan beragamnya gaya dan sikap dalam berkomunikasi. Ada yang cenderung suka bercanda, menampilkan sisi humor dan keceriaan dalam interaksi, sementara ada yang lebih serius dan fokus pada strategi permainan. Bahkan, ada juga yang memiliki preferensi untuk bercanda namun tetap serius ketika situasi membutuhkan. Namun, meskipun memiliki gaya komunikasi yang berbeda, semua anggota memiliki satu tujuan yang sama, yaitu untuk memenangkan pertandingan dalam bermain Valorant. Hal ini mencerminkan komitmen dan fokus yang kuat dari anggota komunitas dalam mencapai tujuan bersama dan meraih kesuksesan dalam permainan.

4.1.1.4 Data Informan

Tabel 4.1 Data Responder

NO	Nama Responden	Asal Daerah	Sudah Berapa Lama Masuk Komunitas
1.	Muhammad Naimullah	Makkasar	22013 (11 Tahun)
2.	Belix Yoshua Marbun	Tangerang	22014 (10 Tahun)
3.	Denny A	Lubang Buaya	22023 (1 Tahun)
4.	Alfa Yudha	Yogyakarta	22019 (5 Tahun)
5.	Ganesha Nur Rakhman	Tangerang Selatan	22023 (1 Tahun)

4.1.1.5 Teknologi dan Platform Komunikasi

Dalam komunitas PlayComms, terutama bagi anggota yang bermain Valorant, aplikasi Discord menjadi alat komunikasi utama yang digunakan. Anggota komunitas cenderung memilih Discord karena dianggap sebagai aplikasi multifungsi yang memberikan berbagai fitur tambahan selain sekadar berkomunikasi dalam lingkup virtual. Mereka menilai Discord bukan hanya sebagai alat untuk berbicara secara daring, tetapi juga sebagai platform untuk berbagi foto dan video. Selain itu, anggota komunitas juga menggunakan fitur suara dan teks yang disediakan oleh game Valorant itu sendiri untuk berkomunikasi selama sesi bermain.

Penggunaan kedua platform ini memungkinkan anggota untuk memiliki fleksibilitas dan kebebasan dalam komunikasi, baik di dalam permainan maupun di luar permainan. Dengan demikian, Discord dan fitur komunikasi dalam game Valorant menjadi fondasi utama untuk interaksi dan koordinasi antara anggota komunitas PlayComms dalam permainan Valorant.

4.1.2 Deskripsi Objek

4.1.2.1 Pola Komunikasi

Pola Komunikasi Kelompok dalam konteks penelitian ini adalah: cara-cara di mana anggota kelompok dalam komunitas PlayComms berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi selama sesi bermain game Valorant. Sejauh mana berbagai cara komunikasi yang digunakan oleh komunitas mempengaruhi komunikasi strategik yang digunakan dapat dilihat bagaimana pola komunikasi mempengaruhi komunikasi strategik (Mahbob et al., 2020). Pola komunikasi kelompok ini mencakup berbagai aspek, termasuk jenis-jenis pesan yang disampaikan, strategi komunikasi yang digunakan, serta dinamika interaksi antar anggota kelompok. Ini juga mencakup pemahaman tentang bagaimana pembagian peran dan tanggung jawab di antara anggota kelompok, bagaimana keputusan dibuat, dan bagaimana konflik atau masalah diatasi dalam konteks permainan. Dengan kata lain, definisi ini melibatkan pengamatan dan analisis tentang cara-cara di mana komunikasi berlangsung di dalam kelompok dalam rangka mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan pertandingan dalam permainan Valorant. Definisi ini penting untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pola komunikasi kelompok yang diamati dalam penelitian ini, serta untuk mengarahkan analisis dan interpretasi temuan penelitian dengan lebih baik.

4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.2.1 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. Pada awalnya, beberapa anggota

merasa canggung dalam berkomunikasi dengan anggota lainnya. Namun, seiring berjalannya waktu dan semakin seringnya interaksi, komunikasi menjadi lebih lancar dan alami.

“Di awal memang tidak terbiasa, karena setiap daerah mempunyai cara berkomunikasi masing masing, dengan sering main bersama seiring berjalannya waktu, komunikasi semakin lancar” (Narasumber 4)

Hal ini mengindikasikan bahwa adaptasi dan frekuensi interaksi memainkan peran penting dalam membangun kenyamanan dan efektivitas komunikasi kelompok. Beberapa anggota menyatakan bahwa meskipun terdapat beberapa tantangan seperti miskomunikasi dan perilaku toksik, pengalaman berkomunikasi secara keseluruhan tetap menyenangkan dan positif. Mereka mampu mengatasi masalah dengan pendekatan yang baik dan saling memahami satu sama lain.

Anggota komunitas PlayComms menggunakan berbagai teknik dan strategi komunikasi untuk berkolaborasi secara efektif dalam mencapai tujuan bersama di dalam permainan Valorant. Beberapa strategi yang sering digunakan termasuk menjaga agar komunikasi tidak saling bertabrakan dan tetap menyampaikan informasi penting dengan jelas.

“Komunikasinya tidak saling bertabrakan tapi informasinya tetap tersampaikan dan juga untuk mental yang bagus dan tidak saling menyalahkan” (Narasumber 4)

Selain itu, meningkatkan mental tim saat berada dalam posisi kalah juga menjadi fokus utama. Anggota menggunakan strategi default untuk menenangkan permainan ketika situasi menjadi sulit.

“Dengan cara saling push dalam segi mental dalam bermain karena biasanya posisi kalah mental pasti down kita harus yang menaikkan mental teman teman” (Narasumber 2)

“Saling menyemangati satu sama lain, hal ini menyebabkan mental yang goyah kembali, setelah mental up mengolah strategi jadi lebih gampang” (Narasumber 4)

Strategi ini membantu mengembalikan fokus dan stabilitas tim. Komunikasi yang berkelanjutan dan tidak terputus dianggap sangat penting, dan komunitas PlayComms memanfaatkan fitur komunikasi di dalam permainan serta platform Discord untuk menjaga interaksi yang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan platform komunikasi yang tepat dapat mendukung koordinasi dan kolaborasi yang lebih baik di dalam

tim.

Data observasi mendukung temuan ini. Dari observasi pertama, terlihat bahwa komunitas PlayComms bermain dengan fun tanpa adanya miskomunikasi sama sekali. Komunikasi berjalan dengan lancar menggunakan media Discord. Anggota komunitas saling berkoordinasi dengan baik, memberikan instruksi yang jelas, dan memberikan dukungan satu sama lain selama permainan. Suasana yang terbangun penuh dengan semangat dan kegembiraan, menunjukkan bahwa penggunaan Discord sangat efektif dalam menjaga kelancaran komunikasi.

Pada observasi kedua, meskipun tim mengalami kekalahan, komunikasi tetap berjalan dengan sangat lancar, menunjukkan peran penting seorang pemimpin dalam menjaga mental dan semangat tim. Pemimpin tim mengambil inisiatif untuk memberikan arahan yang tegas dan tetap menjaga suasana permainan yang positif. Ketika menghadapi situasi yang sulit, pemimpin tim ini mampu membangkitkan semangat tim dan mendorong anggota untuk tetap fokus dan tidak putus asa. Ini menunjukkan bahwa kepemimpinan yang efektif sangat penting dalam menjaga dinamika tim dan memastikan bahwa komunikasi tetap berjalan dengan baik meskipun dalam kondisi yang kurang menguntungkan. Hal ini terlihat pada saat skor menunjukkan 8-9 untuk kemenangan tim musuh. Meskipun hasil akhir tidak sesuai harapan, upaya dan kerja sama tim yang selalu positif. Sikap positif dan determinasi yang ditunjukkan oleh setiap anggota tim adalah bukti nyata bahwa kepemimpinan yang baik dapat mengatasi tantangan dan mendorong tim untuk terus berjuang hingga detik terakhir pertandingan.

Observasi ketiga juga menegaskan pentingnya peran pemimpin dalam game Valorant, dimana pemimpin mampu membangun mental tim agar tetap positif meskipun sedang kalah, menjaga suasana permainan tetap fun. Dalam sesi ini, meskipun tim berada dalam posisi yang sulit, pemimpin tetap memberikan motivasi dan mendorong anggota tim untuk berusaha lebih keras. Pemimpin juga menggunakan humor dan candaan untuk mengurangi ketegangan, sehingga anggota tim tetap merasa nyaman dan tidak terlalu terbebani oleh tekanan permainan. Ini menunjukkan bahwa kepemimpinan yang baik tidak hanya tentang memberikan arahan strategis, tetapi juga tentang membangun dan menjaga mental tim agar tetap kuat dan positif. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat kedudukan round 6-12, terlihat tim sudah tertinggal sangat jauh. Meskipun demikian, sosok pemimpin terus memberikan informasi yang berguna dan menyemangati tim. Di akhir round, sosok pemimpin ini memberikan reaksi yang positif dan konstruktif, meskipun kedudukan skor masih tertinggal sangat jauh. Hal ini menunjukkan keteguhan dan semangat pantang menyerah yang menjadi inspirasi bagi seluruh anggota tim.

Secara keseluruhan, data observasi menunjukkan bahwa komunitas PlayComms

mampu menjaga komunikasi yang efektif dan menyenangkan melalui penggunaan Discord dan peran kepemimpinan yang kuat. Hal ini mendukung temuan wawancara yang menyatakan bahwa adaptasi dan frekuensi interaksi memainkan peran penting dalam membangun kenyamanan dan efektivitas komunikasi kelompok. Pengalaman ini menegaskan bahwa teknologi komunikasi yang tepat dan kepemimpinan yang efektif dapat membantu menciptakan lingkungan permainan yang positif dan kolaboratif, yang sangat penting dalam permainan tim seperti Valorant.

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.

Dalam konteks adaptasi interaksi, frekuensi dan intensitas komunikasi yang terus-menerus antar anggota komunitas PlayComms memainkan peran penting dalam meningkatkan kenyamanan dan efektivitas komunikasi. Dengan sering berinteraksi, anggota komunitas menjadi lebih akrab satu sama lain, memahami preferensi dan gaya komunikasi masing-masing, sehingga mengurangi kemungkinan miskomunikasi. Proses adaptasi ini juga mencakup pengembangan kebiasaan komunikasi yang efektif, seperti penggunaan istilah dan singkatan khas yang mempermudah dan mempercepat pertukaran informasi selama permainan. Hal ini sejalan dengan teori Computer-Mediated Communication (CMC) yang menyatakan bahwa interaksi berulang dalam lingkungan digital dapat meningkatkan keakraban dan efisiensi komunikasi.

Selain itu, kepemimpinan yang efektif juga terbukti menjadi faktor kunci dalam menjaga kualitas komunikasi. Seorang pemimpin yang baik tidak hanya bertugas memberikan arahan strategis, tetapi juga berperan dalam memotivasi dan mendukung anggota tim, terutama saat menghadapi situasi sulit. Dalam observasi, terlihat bahwa pemimpin yang mampu memberikan dukungan emosional dan mengelola stres tim secara efektif dapat menjaga semangat tim tetap tinggi, bahkan ketika permainan sedang tidak menguntungkan. Pemimpin yang efektif juga mampu memfasilitasi komunikasi yang jelas dan terstruktur, memastikan bahwa setiap anggota tim mendapatkan informasi yang diperlukan untuk berkolaborasi dengan

baik.

Teknologi komunikasi, seperti Discord, memberikan platform yang andal dan fleksibel untuk mendukung interaksi ini. Cara komunikasi sudah berkembang selama bertahun-tahun, ⁵ dari pesan teks sederhana hingga panggilan audio. Kemudian berkembang lagi dengan munculnya platform obrolan dengan fitur canggih yang membuat komunikasi menjadi lebih efektif (Aris, n.d.). Discord memungkinkan komunikasi real-time yang tidak terputus, baik melalui suara maupun teks, yang sangat penting dalam situasi permainan yang dinamis seperti Valorant. Penggunaan Discord juga memungkinkan anggota komunitas untuk tetap terhubung dan berkomunikasi di luar sesi permainan, memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan kohesi tim. Teknologi ini memfasilitasi pembentukan subkultur dan bahasa khas dalam komunitas, yang lebih lanjut memperkuat identitas dan keanggotaan dalam kelompok.

Secara keseluruhan, kombinasi adaptasi interaksi yang berkelanjutan, kepemimpinan yang efektif, dan penggunaan teknologi komunikasi yang tepat menciptakan lingkungan komunikasi yang optimal dalam komunitas PlayComms. Temuan ini tidak hanya relevan bagi studi komunikasi dalam konteks permainan online, tetapi juga dapat diaplikasikan dalam berbagai setting komunikasi kelompok lainnya, menunjukkan betapa pentingnya faktor-faktor ini dalam membangun komunikasi yang produktif dan menyenangkan.

4.2.2 Computer-Mediated Communication (CMC)

4.2.2.1 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.

*“Menurut saya sangat fungsional khususnya untuk bermain solo dengan orang yang tidak dikenal fitur ini sangat digunakan untuk berkomunikasi”
(Narasumber 4)*

Beberapa anggota merasa bahwa fitur teks kurang efektif dibandingkan dengan suara, terutama dalam situasi yang membutuhkan respons cepat dan keputusan yang harus diambil secara mendadak. Dalam skenario ini, komunikasi melalui teks dapat terasa lambat dan tidak efisien karena pemain harus mengetik pesan yang bisa mengganggu fokus mereka pada permainan. Sebaliknya, fitur suara dianggap sangat penting dan lebih unggul karena memungkinkan

pemain untuk memberikan informasi yang terjadi secara real-time di dalam game.

Komunikasi suara memungkinkan transmisi pesan yang cepat dan langsung, serta meminimalkan risiko miskomunikasi yang sering terjadi saat menggunakan teks. Dengan menggunakan obrolan suara, anggota tim dapat memberikan instruksi, peringatan, atau informasi penting lainnya dengan segera, yang sangat krusial dalam permainan yang bergerak cepat seperti Valorant. Ini juga mendukung kolaborasi yang lebih baik, karena nada suara dapat menyampaikan urgensi dan emosi yang tidak bisa disampaikan melalui teks. Dengan demikian, penggunaan fitur komunikasi suara dalam Valorant tidak hanya meningkatkan koordinasi tetapi juga memperkuat ikatan tim dengan memungkinkan interaksi yang lebih dinamis dan responsif.



Gambar 4.1 Fitur Voice Valorant

Selain itu, anggota tim juga mengakui bahwa preferensi individu memainkan peran penting dalam menilai efektivitas fitur-fitur komunikasi tersebut. Beberapa anggota mungkin lebih nyaman menggunakan obrolan suara karena merasa lebih langsung dan personal.

“Sangat efektif, tapi kembali lagi tergantung siapa yang menggunakan fitur ini”
(Narasumber 5)

Sementara yang lain mungkin lebih memilih pesan teks karena merasa lebih terstruktur dan dapat dipertimbangkan secara lebih matang. Hal ini menunjukkan pentingnya memahami preferensi dan gaya komunikasi masing-masing anggota tim untuk mencapai koordinasi yang optimal.



Gambar 4.2 Gambar Chat Valorant

Selain itu, pemahaman tentang situasi yang membutuhkan penggunaan fitur komunikasi tertentu juga membantu dalam pengambilan keputusan yang cepat dan tepat di dalam permainan. Oleh karena itu, kesadaran akan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing fitur komunikasi dalam konteks permainan

Valorant memungkinkan anggota tim untuk beradaptasi dan mengoptimalkan strategi komunikasi mereka sesuai dengan kebutuhan situasional yang dihadapi.

Penting juga untuk dicatat bahwa fitur-fitur komunikasi dalam game tidak hanya memfasilitasi koordinasi antar anggota tim, tetapi juga membentuk interaksi sosial di dalam komunitas. Melalui obrolan suara dan pesan teks, anggota tim memiliki kesempatan untuk saling berinteraksi, membangun ikatan, dan meningkatkan keakraban. Interaksi sosial ini juga dapat memengaruhi dinamika tim dan atmosfer permainan secara keseluruhan. Misalnya, atmosfer yang positif dan mendukung dapat meningkatkan kinerja tim secara keseluruhan, sementara interaksi yang toksik atau konflik dapat mengganggu fokus dan kolaborasi dalam permainan. Oleh karena itu, penting untuk memperhatikan tidak hanya efektivitas teknis dari fitur komunikasi, tetapi juga dampaknya terhadap aspek sosial dan psikologis dalam lingkungan permainan. Dengan memahami kompleksitas ini, anggota tim dapat bekerja sama secara lebih efektif dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan dan memuaskan bagi semua anggota komunitas.

Selain itu, fitur peta ping juga terbukti sangat membantu dalam komunikasi taktis. Dengan menggunakan peta ping, pemain dapat menandai lokasi atau memberikan peringatan kepada anggota tim lainnya tanpa perlu berbicara, sehingga meminimalkan gangguan dan memastikan bahwa informasi penting disampaikan secara visual dan instan.

“Dengan menggunakan fitur point map pada valorant, selain itu saya menyebut

kan lokasi tersebut dengan nama yang lebih general yang bisa dimengerti orang lain” (Narasumber 4)

21

Fitur ini sangat berguna dalam situasi di mana kecepatan dan akurasi informasi sangat penting, seperti saat mendeteksi keberadaan musuh atau merencanakan serangan. Penggunaan peta ping memungkinkan setiap anggota tim untuk berkomunikasi secara efisien dan efektif tanpa harus menghentikan aktivitas mereka, sehingga meningkatkan responsivitas dan koordinasi tim secara keseluruhan. Selain itu, dengan peta ping, bahkan anggota tim yang mungkin kurang fasih dalam berbicara atau merasa canggung untuk menggunakan obrolan suara tetap dapat berkontribusi secara signifikan dalam taktik dan strategi tim. Fitur ini juga membantu mengurangi potensi kebisingan yang dapat mengganggu komunikasi penting lainnya, memastikan bahwa hanya informasi krusial yang diterima dan diproses oleh anggota tim.



Gambar 4.3 Fitur “Ping” Map di Valorant

Hasil temuan wawancara juga di kuatkan dari hasil observasi yaitu:

Fitur komunikasi game Valorant, seperti obrolan suara (voice chat) dan pesan teks (text chat), dinilai cukup efektif untuk membantu anggota tim bekerja sama. Namun, kinerja masing-masing fitur sangat bergantung pada kondisi dan preferensi individu; dalam beberapa situasi,

terutama yang membutuhkan respons cepat, obrolan suara dianggap lebih efektif daripada pesan teks. Dalam observasi kedua, komunikasi berjalan dengan sangat lancar meskipun tim kehilangan. Observasi 3 menunjukkan bahwa peran pemimpin dalam menjaga moral dan fokus tim terutama dalam situasi kalah sangat penting, dan keberadaan sosok pemimpin yang efektif dalam mengarahkan tim juga sangat penting untuk menjaga efektivitas komunikasi. Pemimpin ini memiliki kemampuan untuk membangkitkan semangat tim dan menjamin bahwa komunikasi berjalan dengan lancar dan efektif.

Meskipun demikian, tidak semua data yang diamati menunjukkan hasil yang positif. Observasi 5 menunjukkan bahwa komunikasi yang terjadi melalui Discord terdengar sedikit serius dan terputus-putus, yang menunjukkan adanya tantangan dalam menjaga kelancaran komunikasi. Suasana hati yang buruk atau ketidakmampuan beberapa anggota untuk tetap fokus pada komunikasi yang efektif bisa menjadi penyebabnya. Observasi 6 menunjukkan situasi di mana komunikasi tidak berjalan dengan baik karena tidak adanya pemimpin yang mampu membangkitkan semangat tim saat kalah. Meskipun menggunakan Discord sebagai alat komunikasi dalam kasus ini, tim mengalami kesulitan dalam bekerja sama dengan baik.

Selain itu, observasi 8 menunjukkan bahwa kurangnya keteraturan dalam komunikasi dapat menyebabkan permainan menjadi individualistik, yang mengakibatkan ketegangan dengan pemain luar komunitas. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fitur komunikasi dalam game dan platform tambahan seperti Discord sangat membantu, efektivitasnya masih sangat bergantung pada bagaimana anggota tim menggunakannya dan beradaptasi dengan situasi yang ada.

Observasi 1 dan 4: Menunjukkan bahwa komunitas PlayComms dapat bermain dengan fun dan tanpa miskomunikasi sama sekali saat menggunakan Discord dan fitur voice dalam Valorant, yang menandakan efektivitas fitur-fitur tersebut dalam menjaga kelancaran komunikasi. Dalam Observasi 1, terlihat bahwa anggota komunitas mampu bermain dengan penuh kegembiraan tanpa ada kendala komunikasi yang menghambat jalannya permainan. Penggunaan Discord sebagai platform utama untuk berkomunikasi memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara real-time, memberikan instruksi, dan berbagi strategi tanpa hambatan teknis yang berarti. Fitur voice dalam Valorant juga mempermudah koordinasi saat bermain, khususnya dalam situasi yang membutuhkan respons cepat dan tepat. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi komunikasi yang tepat dapat mendukung komunikasi yang efektif dan meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan. Observasi 4 juga menguatkan temuan ini, di mana anggota komunitas yang bermain dengan orang luar tetap mampu menjaga komunikasi yang efektif melalui fitur voice, meskipun mereka tidak

semuanya bagian dari komunitas yang sama. Ini menunjukkan bahwa fitur-fitur komunikasi dalam game seperti voice chat dapat menjembatani perbedaan antar pemain dan memastikan bahwa informasi penting tetap tersampaikan dengan baik, sehingga permainan dapat berlangsung tanpa gangguan yang berarti.

Observasi 7: Menunjukkan bahwa ketergantungan pada Discord tanpa memanfaatkan fitur komunikasi dalam game bisa menyebabkan kesulitan dalam koordinasi dengan pemain yang bukan bagian dari komunitas. Dalam Observasi 7, terlihat bahwa ketika anggota komunitas hanya menggunakan Discord untuk berkomunikasi, ada tantangan yang muncul saat berkoordinasi dengan pemain yang tidak menggunakan platform tersebut. Hal ini terjadi karena pemain luar komunitas tidak dapat mendengar instruksi atau strategi yang dibahas di Discord, sehingga terjadi kesenjangan komunikasi. Akibatnya, koordinasi tim menjadi tidak optimal dan dapat menyebabkan kebingungan atau kesalahan dalam mengambil keputusan selama permainan. Observasi ini menunjukkan bahwa meskipun Discord sangat efektif untuk komunikasi internal komunitas, penting juga untuk memanfaatkan fitur komunikasi yang tersedia dalam game agar semua pemain, termasuk yang tidak menggunakan Discord, dapat tetap terhubung dan berkoordinasi dengan baik. Dengan demikian, observasi ini menyoroti pentingnya fleksibilitas dalam menggunakan berbagai alat komunikasi untuk memastikan bahwa semua anggota tim dapat berinteraksi secara efektif, terutama dalam lingkungan permainan yang dinamis seperti Valorant.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa fitur komunikasi dalam game Valorant memiliki potensi untuk sangat efektif dalam memfasilitasi koordinasi dan kolaborasi antar anggota tim, terutama ketika didukung oleh peran pemimpin yang mampu mengarahkan tim dan menjaga moral. Namun, efektivitas ini juga sangat dipengaruhi oleh kondisi emosional tim dan bagaimana mereka memanfaatkan teknologi komunikasi yang ada. Observasi menunjukkan bahwa komunikasi yang baik dan efektif tidak hanya bergantung pada alat yang digunakan, tetapi juga pada dinamika tim dan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan situasi permainan.

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 ini menunjukkan bahwa fitur-fitur komunikasi dalam game dapat memengaruhi interaksi sosial dan koordinasi tindakan di dalam tim. Fitur suara memungkinkan komunikasi yang lebih langsung dan real-

time, sehingga memungkinkan tim untuk merespons situasi dengan cepat dan tepat. Komunikasi suara juga dapat membantu dalam memberikan instruksi yang jelas dan mendetail. Sementara itu, fitur teks dapat menjadi alternatif yang efektif terutama dalam situasi yang membutuhkan refleksi lebih mendalam atau strategi yang lebih matang. Pesan teks memungkinkan pemain untuk mengkomunikasikan rencana atau taktik dengan lebih terstruktur tanpa tekanan untuk memberikan respons secepat komunikasi suara. Dengan demikian, kedua fitur ini saling melengkapi dan memberikan fleksibilitas dalam berbagai situasi permainan.

4.2.2.2 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. Anggota komunitas memanfaatkan Discord tidak hanya untuk berbicara saat bermain game, tetapi juga untuk berbagi informasi, bertukar meme, berdiskusi tentang update game terbaru, bahkan menonton bareng (nobar) pertandingan Valorant.

*“Tukar menukar info, update game terbaru, gosip terbaru, meme terbaru”
(Narasumber 3)*

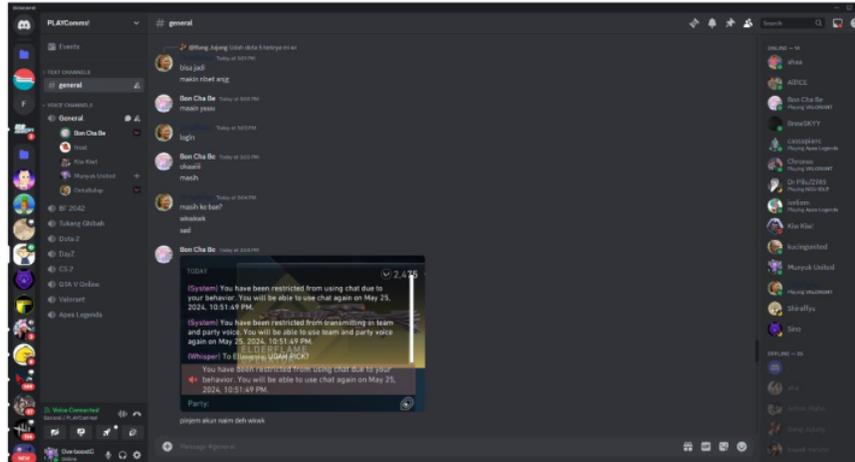
“Selain untuk bermain game aplikasi ini juga bisa digunakan untuk nonton bareng atau bisa dibilang untuk tempat nobar juga” (Narasumber 4)

Dimana menunjukkan bahwa Discord mampu mengakomodasi berbagai bentuk interaksi sosial dan memenuhi kebutuhan komunikasi yang berbeda-beda dalam komunitas ini.

“Sejauh ini menggunakan untuk bermain game, dan juga bisa untuk ngobrol dan ada juga fitur live stream, bisa juga untuk nonton bareng” (Narasumber 5)

Discord memiliki berbagai fitur yang mendukung aktivitas ini, seperti saluran suara (*voice channels*) dan teks (*text channels*), yang memungkinkan komunikasi yang terstruktur dan efisien. Fitur-fitur ini memungkinkan anggota komunitas untuk mengelompokkan percakapan berdasarkan topik, sehingga diskusi dapat lebih fokus dan mudah diikuti. Misalnya, anggota bisa berdiskusi tentang strategi permainan di satu saluran, sementara di saluran lain mereka bisa berbagi meme atau informasi tentang update terbaru dari game yang mereka

mainkan.



Gambar 4.4 Komunitas sedang membahas tentang Valorant

Selain itu, kemampuan Discord untuk melakukan streaming langsung (live streaming) atau berbagi layar (screen sharing) memungkinkan anggota untuk menonton bareng (nobar) dan berinteraksi secara real-time, menciptakan pengalaman sosial yang lebih kaya dan mendalam.



Gambar 4.5 Nonton Bareng di Discord

Keefektifan Discord juga terlihat dari kemampuan platform ini untuk menyatukan komunitas dari berbagai latar belakang dan lokasi geografis. Discord memungkinkan anggota komunitas untuk tetap terhubung tanpa terbatas oleh jarak fisik, menciptakan ruang virtual yang mendukung kebersamaan dan kolaborasi. Selain itu, kemudahan penggunaan dan aksesibilitas Discord membuatnya menjadi pilihan utama bagi banyak komunitas online.

Anggota dapat dengan mudah bergabung dengan server komunitas, menemukan saluran yang relevan, dan mulai berinteraksi tanpa perlu proses yang rumit.

Hasil temuan wawancara juga di kuatkan dengan hasil data observasi yaitu:

Observasi 1, 2, dan 3: Menunjukkan bahwa Discord sangat efektif dalam memfasilitasi komunikasi yang lancar dan menyenangkan, terutama saat ada sosok pemimpin yang mampu membangun mental tim. Dalam observasi pertama, terlihat bahwa anggota komunitas PlayComms dapat bermain dengan sangat fun tanpa adanya miskomunikasi sedikit pun, berkat penggunaan platform Discord. Komunikasi yang lancar ini memungkinkan anggota tim untuk berbagi informasi dengan cepat dan efisien, sehingga strategi permainan dapat dijalankan dengan baik. Keberadaan pemimpin yang mampu mengarahkan tim dan memberikan instruksi yang jelas juga sangat penting dalam menciptakan koordinasi yang efektif dan suasana permainan yang positif.

Pada observasi kedua, ditemukan bahwa meskipun tim mengalami kekalahan, komunikasi tetap berjalan dengan lancar berkat peran pemimpin yang aktif. Pemimpin tersebut tidak hanya memberikan arahan strategis, tetapi juga menjaga semangat tim agar tetap tinggi, meski berada dalam posisi yang kurang menguntungkan. Hal ini menunjukkan bahwa selain kemampuan teknis, kemampuan interpersonal dan kepemimpinan sangat penting dalam menciptakan komunikasi yang efektif dalam sebuah tim.

Observasi ketiga menekankan pentingnya peran pemimpin dalam membangun mental tim, terutama saat menghadapi situasi sulit. Pemimpin yang efektif mampu menenangkan anggota tim, mengarahkan mereka untuk tetap fokus, dan memastikan bahwa komunikasi tidak terputus. Ketika tim berada dalam tekanan, kemampuan pemimpin untuk memberikan motivasi dan menjaga kekompakan tim sangat krusial untuk mempertahankan performa permainan. Melalui penggunaan Discord, pemimpin dapat dengan mudah menghubungi semua anggota tim secara simultan, memastikan bahwa setiap anggota mendapatkan informasi yang diperlukan dan tetap termotivasi.

Ketiga observasi ini menegaskan bahwa Discord ¹⁵ tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai platform yang mendukung kepemimpinan efektif dan membangun semangat tim. Dalam lingkungan permainan yang kompetitif seperti Valorant, kemampuan untuk menjaga komunikasi yang lancar dan membangun mental tim adalah faktor kunci yang menentukan keberhasilan tim. Pemimpin yang efektif, yang menggunakan Discord untuk mengarahkan dan memotivasi tim, dapat secara signifikan meningkatkan koordinasi dan performa tim, terlepas dari hasil akhir pertandingan.

Namun, tidak semua observasi menunjukkan komunikasi yang ideal. Pada observasi

kelima dan keenam, komunikasi terputus-putus ketika tidak ada pemimpin yang efektif atau ketika tim dalam kondisi stres, menggarisbawahi pentingnya peran pemimpin dan konsistensi penggunaan alat komunikasi yang ada. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan komunikasi tidak hanya bergantung pada alat yang digunakan tetapi juga pada bagaimana alat tersebut dimanfaatkan oleh anggota komunitas.

Secara keseluruhan, penggunaan Discord sebagai alat komunikasi dalam komunitas PlayComms menunjukkan bagaimana teknologi komunikasi berbasis komputer dapat mendukung tidak hanya kebutuhan strategis dalam permainan, tetapi juga aspek sosial dan emosional dari interaksi kelompok. Fitur-fitur multifungsi yang ditawarkan oleh Discord memungkinkan komunitas untuk berkomunikasi dengan cara yang efisien, efektif, dan menyenangkan, membangun dinamika kelompok yang kuat dan kohesif.

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. Keunggulan CMC sendiri termasuk kemampuan untuk berkomunikasi secara jarak jauh, kemampuan untuk dengan mudah menerima informasi atau berita yang sedang terjadi, kemampuan untuk mempermudah pekerjaan rumah tangga, kemampuan untuk menyelesaikan tugas dan konflik, dan kemampuan untuk membeli dan menjual barang (Widya, 2019). Melalui Discord, anggota dapat membentuk kelompok-kelompok, mengatur acara-acara, dan berbagi informasi dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, Discord juga menciptakan ruang untuk pertukaran pengetahuan dan pengalaman, memperluas cakupan interaksi sosial di luar konteks permainan. Dengan demikian, Discord tidak hanya menjadi platform komunikasi, tetapi juga menjadi wadah untuk membangun jaringan sosial yang lebih luas dan memperdalam hubungan antaranggota komunitas. Hal ini mencerminkan pentingnya teknologi komunikasi dalam membentuk identitas dan dinamika komunitas online serta memengaruhi pola interaksi di dalamnya.

4.2.3 Pengaruh Ketidakhadiran Visual dalam Komunikasi

Meskipun komunikasi dalam game tidak melibatkan aspek visual secara langsung, anggota komunitas PlayComms tidak merasa terganggu dengan ketidakhadiran visual lawan bicara.

“Tidak terganggu, dan lebih menganggap komunikasi online lebih nyaman daripada komunikasi tatap muka” (Narasumber 3)

Teori CMC menekankan bahwa komunikasi melalui media digital dapat mengurangi isyarat sosial yang mungkin mengganggu, dan dalam kasus ini, ketidakhadiran visual dapat meningkatkan kenyamanan dalam berkomunikasi bagi sebagian individu. Ini menunjukkan bahwa dalam konteks komunikasi online, ketidakhadiran visual tidak selalu menjadi hambatan, dan bahkan dapat meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

“Bukan terganggu lebih memang ada yang kurang, memang kalau tatap muka komunikasi nya lebih dapet, tapi untuk main game itu sendiri dianggap tidak apa apa tanpa melihat visual” (Narasumber 2)

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.

Selain itu, ketidakhadiran visual juga dapat mengurangi hambatan komunikasi yang mungkin timbul dari perbedaan budaya atau stereotip fisik. Dalam komunikasi online, identitas visual menjadi kurang penting, dan ini dapat mempromosikan inklusivitas serta kesempatan yang lebih besar untuk partisipasi aktif dari berbagai anggota komunitas dengan latar belakang yang berbeda. Dengan tidak adanya tekanan untuk mempertahankan kontak mata atau menginterpretasikan isyarat non-verbal yang kompleks, anggota komunitas bisa berkomunikasi lebih jujur dan terbuka. Mereka dapat lebih mudah berbagi pemikiran dan strategi permainan tanpa khawatir akan penilaian langsung dari orang lain.

Secara keseluruhan, ketidakhadiran visual dalam komunikasi online di komunitas PlayComms tidak hanya tidak mengganggu, tetapi juga menawarkan beberapa keuntungan yang tidak tersedia dalam komunikasi tatap muka. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi CMC dapat memberikan platform yang lebih adaptif dan inklusif untuk komunikasi, di mana individu dapat berinteraksi dengan cara yang sesuai dengan preferensi dan kenyamanan mereka masing-masing.

Hasil temuan wawancara juga dikuatkan dari data observasi yaitu:

Observasi 5 dan 6: Menunjukkan bahwa komunikasi dapat tetap berlangsung meskipun tidak selalu lancar atau terputus-putus, dan ketidakhadiran pemimpin yang mampu

menjaga mental tim dapat mempengaruhi efektivitas komunikasi dan hasil permainan. Pada observasi 5, anggota komunitas terdengar sedikit serius meskipun tetap fun, tetapi komunikasi yang terjalin terlihat terputus-putus. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya koordinasi yang baik atau adanya kendala teknis yang mengganggu kelancaran komunikasi. Meskipun begitu, mereka tetap berusaha menjaga suasana permainan yang menyenangkan. Di sisi lain, observasi 6 menunjukkan situasi yang lebih menantang, di mana komunikasi tidak berjalan dengan baik karena tim berada dalam keadaan kalah dan tidak ada pemimpin yang mampu memotivasi dan membangun kembali mental tim. Ini menunjukkan betapa pentingnya peran pemimpin dalam menjaga semangat dan koordinasi tim, terutama dalam situasi yang sulit. Ketika pemimpin tidak hadir atau tidak berfungsi dengan baik, komunikasi menjadi kurang efektif, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil permainan secara negatif.

Pada observasi pertama, terlihat bahwa komunitas PlayComms bermain dengan fun tanpa adanya miskomunikasi sama sekali. Komunikasi berjalan dengan lancar menggunakan media Discord, meskipun tanpa kehadiran visual. Anggota tim dapat saling memahami dan berkoordinasi dengan baik hanya melalui suara, menunjukkan bahwa kehadiran visual tidak selalu diperlukan untuk komunikasi yang efektif dalam konteks ini.

Pada observasi kedua, meskipun tim mengalami kekalahan, komunikasi tetap berjalan dengan sangat lancar. Ini menunjukkan bahwa ketidakhadiran visual tidak mempengaruhi kemampuan mereka untuk menjaga semangat dan koordinasi tim. Peran pemimpin yang efektif juga berkontribusi besar dalam menjaga mental tim, membuktikan bahwa faktor suara dan kepemimpinan bisa lebih penting dibandingkan dengan kehadiran visual dalam situasi tertentu.

Observasi ketiga juga menegaskan pentingnya peran pemimpin dalam game Valorant. Walaupun tim sedang kalah, pemimpin mampu membangun mental tim agar tetap positif dan menjaga suasana permainan tetap fun tanpa perlu kehadiran visual. Komunikasi verbal yang jelas dan motivasi yang diberikan oleh pemimpin cukup untuk mempertahankan moral tim, menunjukkan bahwa elemen visual tidak selalu diperlukan untuk menjaga hubungan interpersonal yang kuat dan komunikasi yang efektif.

Namun, tidak semua data observasi menunjukkan hasil yang optimal. Pada observasi kelima dan keenam, meskipun Discord digunakan sebagai alat komunikasi, terdapat gangguan komunikasi yang membuat interaksi tidak seefektif sebelumnya. Ketidakhadiran visual, dikombinasikan dengan kurangnya kepemimpinan yang efektif, menyebabkan komunikasi terputus-putus dan mengurangi efisiensi koordinasi tim. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ketidakhadiran visual tidak selalu menghambat komunikasi, faktor-faktor lain seperti kepemimpinan dan konsistensi dalam penggunaan alat komunikasi tetap sangat penting.

Observasi ketujuh menyoroti tantangan yang dihadapi ketika anggota komunitas tidak menggunakan fitur komunikasi yang disediakan oleh game Valorant. Walaupun anggota komunitas hanya berkomunikasi melalui Discord dan tidak menggunakan fitur komunikasi dalam game, mereka masih mampu menjaga suasana permainan yang fun dan tidak ada anggota yang merasa canggung atau terganggu oleh ketidakhadiran visual. Namun, ketika berhadapan dengan pemain di luar komunitas yang tidak menggunakan Discord, kesulitan dalam berkomunikasi menjadi lebih jelas, menunjukkan bahwa ketidakhadiran visual dan keterbatasan alat komunikasi yang seragam dapat menjadi tantangan dalam situasi tertentu.

Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa ketidakhadiran visual dalam komunikasi online, seperti yang terjadi dalam komunitas PlayComms, tidak selalu menjadi hambatan. Pembentukan budaya visual melibatkan transformasi komunikasi verbal menjadi komunikasi visual (Sosiawan & Wibowo, 2018). Dalam banyak kasus, anggota justru merasa lebih nyaman dan percaya diri tanpa kehadiran visual. Namun, efektivitas komunikasi tetap bergantung pada faktor lain seperti kepemimpinan, konsistensi dalam penggunaan alat komunikasi, dan adaptasi terhadap situasi yang berbeda. Discord, dengan fitur-fitur suaranya, terbukti menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung komunikasi yang lancar dan efisien di dalam komunitas ini.

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. Misalnya, mereka mungkin menggunakan deskripsi verbal yang lebih rinci, intonasi suara yang lebih jelas, dan pilihan kata yang tepat untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik, sehingga dapat menggantikan isyarat non-verbal yang biasanya muncul dalam komunikasi tatap muka (Carina, 2019). Selain itu, dalam situasi tertentu, mereka mungkin juga menggunakan teknik-teknik seperti "pembingkaiian" (framing) untuk memberikan konteks yang lebih jelas, atau menggunakan pengulangan untuk memastikan pemahaman yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada keterbatasan dalam komunikasi berbasis komputer, anggota komunitas dapat menyesuaikan cara berkomunikasi mereka untuk tetap menjaga efektivitas dan kenyamanan komunikasi. Adaptasi ini mencerminkan fleksibilitas dan kreativitas dalam menghadapi keterbatasan teknologi, serta kemampuan komunitas untuk memanfaatkan potensi penuh dari alat komunikasi yang ada.

4.2.4 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. Sebagai contoh, anggota komunitas sering kali menggunakan istilah-istilah yang hanya dipahami oleh sesama anggota, seperti sebutan untuk lokasi-lokasi tertentu dalam game atau singkatan dari strategi tertentu yang digunakan saat bermain. Hal ini tidak hanya mempercepat komunikasi tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan dan identitas kelompok.

Data wawancara mengungkapkan bahwa meskipun istilah-istilah ini kadang tidak familiar bagi anggota baru, anggota yang lebih berpengalaman akan memberikan penjelasan tambahan atau menggunakan fitur-fitur dalam game seperti peta untuk memastikan semua anggota tim dapat mengikuti strategi yang disepakati.

“Mungkin kalau saya untuk memberikan informasi secara sederhana untuk orang yang tidak mengerti dengan istilah istilah tersebut” (Narasumber 5)

Proses ini menunjukkan bagaimana adaptasi dan pembelajaran terjadi dalam komunitas, di mana anggota baru secara bertahap menjadi bagian dari subkultur dengan memahami dan mengadopsi bahasa khas komunitas. Selain itu, kemampuan untuk menggunakan dan memahami istilah-istilah ini dengan efektif menjadi indikator penting dari integrasi dan keanggotaan dalam komunitas.

Penggunaan bahasa khas juga mencerminkan dinamika sosial dan hierarki dalam komunitas. Anggota yang lebih sering menggunakan istilah-istilah ini dengan tepat seringkali diakui sebagai pemain yang lebih berpengalaman atau memiliki status lebih tinggi dalam komunitas.

“Kalau di komunitas ini ada istilah istilah singkat untuk menentukan nama map di dalam game” (Narasumber 3)

“Ada beberapa sebutan lokasi di salah satu map valorant komunitas ini menyebut nama lokasi tersebut dengan nama lain” (Narasumber 4)

Ini menunjukkan bagaimana bahasa dan komunikasi berperan dalam membentuk struktur sosial di dalam komunitas game online. Di sisi lain, anggota yang kesulitan memahami istilah-istilah ini mungkin perlu lebih banyak waktu untuk beradaptasi dan membangun keterampilan

komunikasi yang diperlukan untuk berpartisipasi secara efektif dalam tim.

Dari data observasi, terlihat bahwa penggunaan istilah dan singkatan ini memang efektif dalam mendukung komunikasi tim. Observasi 1 dan 2 menunjukkan bahwa anggota komunitas bermain dengan fun dan tanpa miskomunikasi, menggunakan Discord sebagai platform komunikasi utama. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan istilah khas di dalam Discord membantu memperlancar komunikasi dan koordinasi. Observasi 3 lebih lanjut menegaskan pentingnya peran pemimpin dalam menjaga komunikasi yang efektif, bahkan ketika tim berada dalam posisi kalah. Pemimpin tim seringkali menggunakan istilah dan singkatan khas untuk memberikan instruksi dengan cepat dan jelas, yang membantu menjaga mental dan fokus tim.

Namun, Observasi 5 dan 6 menunjukkan bahwa komunikasi bisa terputus-putus dan tidak selancar biasanya jika tidak ada pemimpin yang efektif atau jika anggota tim tidak sepenuhnya memahami istilah yang digunakan. Ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman dan adaptasi terhadap bahasa khas komunitas untuk memastikan komunikasi yang lancar. Observasi 7 juga menunjukkan bahwa ketergantungan pada istilah khas dan platform komunikasi seperti Discord bisa menjadi kendala ketika bermain dengan anggota tim yang bukan bagian dari komunitas, karena tidak semua orang familiar dengan istilah-istilah tersebut.

Secara keseluruhan, penggunaan istilah dan singkatan khas dalam komunikasi anggota komunitas PlayComms bukan hanya tentang efisiensi dalam penyampaian informasi, tetapi juga tentang pembentukan identitas kelompok, adaptasi, dan dinamika sosial dalam komunitas. Hal ini sejalan dengan teori CMC yang menyoroti peran penting bahasa dan kode khusus dalam membangun dan memperkuat komunitas online. Temuan ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana komunikasi yang dimediasi komputer dapat menciptakan subkultur dan memfasilitasi interaksi yang kaya dan bermakna di antara anggotanya.

Pembahasan ini menegaskan bahwa pola komunikasi dalam komunitas PlayComms sangat dipengaruhi oleh adaptasi dan pemahaman terhadap istilah dan singkatan yang digunakan. Intinya interaksi harus mampu beradaptasi agar tetap dapat melakukan tugas dengan baik (Anggraeni & Husni, 2021). Adanya pemimpin dalam tim yang mampu mengarahkan dan menjaga komunikasi agar tetap efektif sangatlah penting. Hal ini terlihat dari beberapa data observasi yang menunjukkan bahwa komunikasi berjalan lebih lancar ketika ada sosok pemimpin yang mampu membangun mental tim. Discord, sebagai platform komunikasi utama, juga memainkan peran besar dalam memfasilitasi komunikasi yang lancar dan menyenangkan. Meskipun ada kendala seperti miskomunikasi dan perlunya adaptasi bagi anggota baru, secara keseluruhan, penggunaan istilah khas dan teknologi komunikasi yang ada

berhasil menciptakan lingkungan komunikasi yang efektif dan mendukung kolaborasi dalam komunitas PlayComms.

4.2.5 Pola Komunikasi

Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa dalam komunitas PlayComms terdapat pola komunikasi otoriter yang unik. Dalam setiap sesi permainan Valorant, selalu ada sosok pemimpin yang mengambil peran untuk mengatur strategi dan menjaga keteraturan permainan. mengungkapkan bahwa peran pemimpin sangat penting dan dibutuhkan dalam game online Valorant serta dalam komunitas PlayComms itu sendiri. Pemimpin tim di Valorant berfungsi sebagai pengarah utama yang mengkoordinasikan strategi, memberikan instruksi taktis, dan memastikan semua anggota tim bekerja harmonis untuk mencapai tujuan bersama. Tanpa pemimpin yang efektif, tim cenderung mengalami kekacauan dan kesulitan dalam membuat keputusan cepat yang krusial selama pertandingan. Selain itu, dalam komunitas PlayComms, pemimpin juga memainkan peran vital dalam menciptakan lingkungan yang inklusif dan suportif. Mereka membantu memfasilitasi komunikasi yang efisien, menyelesaikan konflik, dan memotivasi anggota untuk berkontribusi secara aktif, yang semuanya esensial untuk membangun komunitas yang kuat dan kohesif. Namun, yang menarik adalah bahwa sosok pemimpin ini selalu berubah-ubah di setiap permainan. Pola komunikasi ini mencerminkan fleksibilitas dan adaptasi yang tinggi dalam tim, di mana setiap anggota memiliki kesempatan untuk mengambil alih peran kepemimpinan sesuai dengan situasi dan kebutuhan permainan.

“Sangat penting karena dengan adanya igl (in game leader) yang biasanya dipercaya dalam 1 tim dan 4 lainnya harus mengikuti perintah dan biasanya peran ini di tunjuk kepada orang yang bisa lebih bijaksana dalam berkomunikasi” (Narasumber 5)

Perubahan kepemimpinan yang dinamis ini menunjukkan bahwa setiap anggota komunitas PlayComms memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin saat diperlukan, yang tidak hanya bergantung pada satu individu saja. Hal ini menciptakan lingkungan di mana anggota merasa diberdayakan dan memiliki tanggung jawab bersama terhadap keberhasilan tim. Setiap anggota memiliki kesempatan untuk berkontribusi dengan cara yang paling efektif, baik itu melalui penyampaian strategi, pengambilan keputusan cepat di lapangan, atau memberikan semangat kepada anggota lain saat berada dalam situasi yang sulit.

Fleksibilitas dalam kepemimpinan juga membantu tim untuk menghadapi berbagai

tantangan dengan lebih baik. Dalam situasi di mana satu anggota mungkin memiliki pandangan atau strategi yang lebih baik, mereka dapat dengan mudah mengambil alih peran pemimpin tanpa adanya konflik atau resistensi dari anggota lain. Hal ini menunjukkan tingkat kepercayaan dan kolaborasi yang tinggi dalam komunitas, di mana setiap anggota saling mendukung dan menghormati kemampuan satu sama lain.

Selain itu, pola komunikasi otoriter yang dinamis ini juga memungkinkan komunitas PlayComms untuk tetap adaptif terhadap perubahan kondisi permainan. Dalam permainan yang cepat dan penuh tekanan seperti Valorant, kemampuan untuk menyesuaikan strategi dan komunikasi dengan cepat sangat penting. Dengan adanya rotasi peran pemimpin, tim dapat dengan mudah mengadopsi pendekatan yang berbeda sesuai dengan situasi yang dihadapi, memastikan bahwa mereka selalu memiliki strategi yang paling efektif untuk setiap momen permainan.

“Memang perlu, karena jika tidak memiliki ingame leader kita main nya ngawang atau berantakan, jika ada shot caller kita dipersiapkan strategi untuk memainkan game ini” (Narasumber 2)

Secara keseluruhan, pola komunikasi otoriter yang fleksibel dan bergilir dalam komunitas PlayComms menunjukkan bahwa struktur tim yang dinamis dan adaptif dapat memberikan keuntungan besar dalam konteks permainan online. Hal ini tidak hanya meningkatkan kinerja tim tetapi juga memperkuat hubungan interpersonal di antara anggota, menciptakan komunitas yang solid dan kohesif. Temuan ini dapat menjadi referensi berharga bagi komunitas game lainnya dan pengembang game dalam merancang fitur dan mekanisme yang mendukung pola komunikasi dan kepemimpinan yang efektif.

Pola komunikasi otoriter dalam komunitas PlayComms menunjukkan bahwa fleksibilitas dan adaptasi dalam kepemimpinan dapat memberikan keuntungan besar dalam konteks permainan online. Pola ini tidak hanya meningkatkan kinerja tim tetapi juga memperkuat hubungan interpersonal di antara anggota, menciptakan komunitas yang solid dan kohesif. Sosok pemimpin juga membentuk aturan yang ketat yang harus dipatuhi. ⁶ Dalam proses interaksi tersebut, pengalaman yang diperoleh anggota terbentuk melalui interpretasi atas makna yang ditangkap selama proses interaksi (Setyowati, 2013). Temuan ini dapat menjadi referensi berharga bagi komunitas game lainnya dan pengembang game dalam merancang fitur dan mekanisme yang mendukung pola komunikasi dan kepemimpinan yang efektif. ¹⁷ Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkaya kajian komunikasi kelompok dan komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) tetapi juga

memberikan kontribusi praktis yang nyata bagi pengembangan game dan pengelolaan komunitas pemain.

5.1 Kesimpulan

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. Dengan demikian, komunitas PlayComms mampu menciptakan lingkungan bermain yang kompetitif namun tetap menyenangkan, melalui pola komunikasi yang adaptif, kolaboratif, dan terkadang tegas saat situasi diperlukan.

Pola komunikasi otoriter termasuk dalam pola komunikasi vertikal dalam konteks komunikasi kelompok. Dalam pola komunikasi vertikal ini, aliran informasi bergerak dari atas ke bawah, di mana pemimpin atau otoritas memiliki kontrol penuh atas proses komunikasi. Pemimpin menyampaikan perintah, instruksi, dan keputusan kepada anggota kelompok, dan umpan balik dari anggota kelompok biasanya sangat terbatas atau tidak ada sama sekali. Pola ini menekankan kepatuhan dan hierarki, serta kurang memberikan ruang untuk partisipasi atau diskusi dari anggota kelompok. Karakteristik utama dari pola komunikasi otoriter antara lain hierarkis, di mana komunikasi mengalir dari pemimpin ke bawahan, dan satu arah, di mana informasi lebih banyak mengalir ke satu arah, dari otoritas ke anggota kelompok. Selain itu, umpan balik dari anggota kelompok sangat terbatas, dan pemimpin mengendalikan informasi serta proses komunikasi dengan ketat. Fokus utama dalam pola ini adalah pada kepatuhan dan pelaksanaan instruksi tanpa banyak pertanyaan atau diskusi. Pola ini sering digunakan dalam organisasi atau kelompok yang memiliki struktur hierarki yang kuat dan membutuhkan disiplin serta ketertiban tinggi, namun dapat menghambat kreativitas dan inisiatif dari anggota kelompok.

Kesimpulan tambahan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pola komunikasi anggota komunitas PlayComms saat bermain game online Valorant sangat bergantung pada penggunaan platform komunikasi seperti Discord dan fitur-fitur komunikasi dalam game

seperti pesan teks dan suara. Penggunaan obrolan suara (voice chat) terbukti lebih efektif dalam situasi yang membutuhkan respons cepat dan real-time, sementara pesan teks digunakan dalam kondisi tertentu yang lebih santai atau ketika detail spesifik perlu disampaikan tanpa tekanan waktu. Observasi juga mengindikasikan bahwa komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) melalui Discord sangat efektif dalam memfasilitasi interaksi yang lancar dan menyenangkan, terutama saat dipimpin oleh sosok pemimpin yang mampu membangun mental tim dan menjaga motivasi anggota, bahkan dalam situasi kalah. Pemimpin ini memainkan peran kunci dalam mengarahkan tim dan memastikan informasi disampaikan dengan jelas, menjaga koordinasi tetap solid. Selain itu, meskipun tidak adanya komunikasi visual tidak terlalu mengganggu mayoritas anggota, ada adaptasi melalui penggunaan istilah dan singkatan khas yang memerlukan penjelasan lebih lanjut untuk anggota baru atau yang tidak terbiasa. Penggunaan simbol dan fitur peta dalam game juga membantu mengatasi kendala komunikasi tersebut. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pola komunikasi dalam komunitas PlayComms sangat dipengaruhi oleh teknologi komunikasi berbasis komputer yang digunakan, serta peran penting pemimpin dalam memastikan efektivitas dan kenyamanan komunikasi tim, yang pada akhirnya meningkatkan kinerja dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

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).

Dalam situasi di mana miskomunikasi atau ketegangan terjadi, komunitas PlayComms menunjukkan kemampuan untuk mengatasinya dengan baik. Pengamatan menunjukkan bahwa walaupun terkadang komunikasi bisa terputus-putus atau tidak lancar, terutama saat tim berada dalam posisi kalah atau tanpa pemimpin yang kuat, anggota masih berusaha menjaga suasana permainan tetap menyenangkan. Hal ini tercermin dalam upaya mereka untuk saling menyemangati dan tetap fokus pada tujuan bersama, meskipun menghadapi tantangan dalam permainan.

Penggunaan istilah dan singkatan khas juga merupakan bagian integral dari pola

komunikasi di komunitas ini. Istilah-istilah ini membantu mempercepat penyampaian informasi, meskipun kadang-kadang memerlukan penjelasan tambahan bagi anggota baru atau mereka yang belum terbiasa. Fitur peta dalam game sering digunakan untuk memperjelas lokasi dan strategi, memastikan bahwa semua anggota tim dapat memahami dan mengikuti instruksi dengan tepat.

Kesimpulannya, penelitian ini berhasil mendeskripsikan pola komunikasi anggota komunitas PlayComms saat bermain game online Valorant, termasuk penggunaan pesan teks, suara, dan simbol dalam konteks permainan. Pola komunikasi ini sangat dipengaruhi oleh teknologi yang digunakan dan peran penting pemimpin dalam menjaga efektivitas dan kenyamanan interaksi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang ada, komunitas ini mampu menciptakan lingkungan bermain yang kolaboratif dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan kinerja tim dan pengalaman bermain secara keseluruhan. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi komunikasi dapat dioptimalkan untuk mendukung interaksi dalam komunitas game online, serta pentingnya adaptasi dan kepemimpinan dalam mengatasi tantangan komunikasi.

5.2 Rekomendasi

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). Temuan mengenai pola komunikasi dalam komunitas PlayComms saat bermain game online Valorant dapat menjadi bahan kajian yang berharga dalam memahami bagaimana interaksi antarindividu dan dalam kelompok terbentuk dalam lingkungan virtual. Studi ini juga membuka pintu untuk penelitian lebih lanjut mengenai adaptasi bahasa dan budaya dalam komunikasi online, serta pengaruhnya terhadap dinamika sosial dan psikologis individu dalam konteks game online.

5.2.1 Rekomendasi Untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya dalam konteks pola komunikasi dalam komunitas game online. 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. Ketiga, studi longitudinal yang mengamati perubahan pola komunikasi dalam komunitas game selama periode waktu yang lebih panjang akan memberikan wawasan tentang bagaimana pola komunikasi berkembang seiring dengan pertumbuhan komunitas dan perubahan teknologi. Keempat, penelitian dapat mengeksplorasi pengaruh teknologi komunikasi baru, seperti realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR), terhadap pola komunikasi dalam komunitas game, mengingat potensi teknologi ini untuk mengubah cara pemain berinteraksi dan berkomunikasi secara signifikan. Terakhir, studi tentang efektivitas program pelatihan komunikasi bagi anggota komunitas game dapat menguji apakah pelatihan khusus dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kolaborasi tim, dan hasil permainan. Dengan mengeksplorasi area-area ini melalui lensa teori CMC, penelitian selanjutnya dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan mendalam tentang pola komunikasi dalam komunitas game online, serta membantu dalam pengembangan strategi untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama di antara pemain.

5.2.2 Rekomendasi Untuk 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. Misalnya, pengembang dapat memperkuat fitur obrolan suara atau memperkenalkan fitur baru yang memfasilitasi koordinasi tim dengan lebih baik. Hal ini dapat membantu memperbaiki pengalaman bermain bagi pemain dan memperkuat ikatan antara pemain dalam komunitas. Dengan demikian, rekomendasi ini juga dapat berkontribusi pada pengembangan permainan yang lebih inklusif dan menyenangkan bagi seluruh pemain.

Rekomendasi tambahan dapat ditujukan kepada anggota komunitas gaming online untuk lebih memperhatikan pentingnya pola komunikasi yang efektif dalam permainan. Dengan memahami temuan dari penelitian ini, anggota komunitas dapat meningkatkan kolaborasi dan koordinasi dalam tim, sehingga meningkatkan kinerja dan pengalaman bermain secara keseluruhan. Selain itu, disarankan untuk memanfaatkan fitur-fitur komunikasi yang tersedia secara optimal, baik itu dalam game maupun melalui platform eksternal seperti Discord. Komunikasi yang efektif dapat menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan permainan, termasuk dalam aspek kompetitif. Oleh karena itu, disarankan untuk mengadakan sesi pelatihan atau workshop mengenai komunikasi efektif dalam game online bagi anggota

komunitas, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi mereka dan meningkatkan kemampuan berkolaborasi dalam permainan. Dengan demikian, rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan pengalaman bermain dalam komunitas gaming online seperti PlayComms.

Dalam keseluruhan, penelitian ini tidak hanya memiliki manfaat teoritis yang signifikan dalam pengembangan ilmu komunikasi, tetapi juga memiliki manfaat praktis yang dapat memberikan kontribusi langsung bagi pemain, komunitas, dan pengembang game.

5.2.3 Rekomendasi Untuk Pengguna Game

Berdasarkan temuan-temuan penelitian ini, beberapa rekomendasi dapat diberikan kepada pengguna game, khususnya mereka yang bermain dalam komunitas seperti PlayComms. 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.

Skripsi Alvyan

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.untirta.ac.id Internet Source	<1 %
2	123dok.com Internet Source	<1 %
3	docplayer.info Internet Source	<1 %
4	conference.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
5	www.sekaidearu.com Internet Source	<1 %
6	ar.scribd.com Internet Source	<1 %
7	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
8	Submitted to iGroup Student Paper	<1 %
9	jetex.id Internet Source	<1 %

10	repository.iainpare.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
12	es.slideshare.net Internet Source	<1 %
13	journal.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
14	siat.ung.ac.id Internet Source	<1 %
15	www.usu.ac.id Internet Source	<1 %
16	gamteinfo.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	Muhamad Chikal Fajar, Ali Alamsyah Kusumadinata, Agustina Multi Purnomo. "Karakteristik Komunikasi Kelompok di Sosial Media Discord", Karimah Tauhid, 2024 Publication	<1 %
18	dessywahyuni88.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	elitasuratmi.wordpress.com Internet Source	<1 %
20	etdieucralesfemmes.blogspot.com Internet Source	<1 %

21	geograf.id Internet Source	<1 %
22	iontangkas.com Internet Source	<1 %
23	jecknyo.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	media.neliti.com Internet Source	<1 %
25	noorwangsanegara1sm.wordpress.com Internet Source	<1 %
26	obsesi.or.id Internet Source	<1 %
27	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
28	tokoislam.info Internet Source	<1 %
29	travelonindonesia.blogspot.nl Internet Source	<1 %
30	www.ftia.org Internet Source	<1 %
31	www.jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
32	Djohan. "Respons Emotional Well-Being Dalam Laras Gamelan Jawa", Mudra Jurnal	<1 %

Seni Budaya, 2008

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off