

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi tentang penyampaian pesan. Jika seorang komunikator menyampaikan pesan dengan baik, maka pesan akan diterima dengan baik juga oleh komunikan. Komunikasi kebutuhan yang harus untuk manusia, dengan adanya komunikasi manusia bisa berinteraksi, mengetahui kabar dan lebih penting dengan adanya komunikasi kita bisa menjalin suatu hubungan dengan baik. Oleh sebab itu, komunikasi berlangsung berdasarkan kemampuan kita dalam memahami satu dengan yang lainnya. Komunikasi juga dapat diartikan suatu proses ketika seseorang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain.

Majunya perkembangan zaman dan teknologi telah memungkinkan perkembangan *game online*. Kecepatan internet yang lebih tinggi, banyaknya platform digital yang berkembang telah menciptakan *game* untuk menyajikan pengalaman bermain yang lebih interaktif dan terhubung secara *online*. *Game online* memungkinkan pemain untuk terhubung dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Dalam komunitas *game online*, para pemain dapat berbagi pengalaman, strategi, dan tantangan bersama. Seiring dengan semakin canggihnya teknologi, *game online* dapat mempengaruhi dinamika komunikasi kelompok. Anggota kelompok dapat berkolaborasi dalam

permainan, membangun tim yang kuat, dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Pengalaman bersama dalam permainan bisa menjadi topik pembicaraan yang meningkatkan keakraban dan memupuk persahabatan di dalam kelompok. Namun, di sisi lain, *game online* juga memiliki dampak negatif pada kelompok komunikasi. Kelebihan waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat mengganggu interaksi sosial langsung antar anggota kelompok. Ketagihan pada permainan dapat merusak fokus dalam diskusi kelompok dan mengurangi kualitas komunikasi. Selain itu, isolasi yang mungkin terjadi ketika seseorang terlalu tenggelam dalam permainan dapat merusak dinamika kelompok, mengurangi partisipasi, dan menghambat pemahaman bersama. Oleh karena itu, penting bagi kelompok untuk menjaga keseimbangan antara penggunaan permainan berani dan interaksi langsung. Perlu ada kesadaran bersama tentang batasan waktu dan peran permainan dalam kehidupan kelompok. Ini membutuhkan komunikasi terbuka dan pemahaman bahwa keberhasilan komunikasi kelompok masih bergantung pada interaksi interpersonal. Fase komunikasi kelompok melibatkan interaksi antara individu dalam suatu kelompok dengan tujuan mencapai pemahaman bersama. Dalam aspek positif, permainan berani bisa memperkaya hubungan antar anggota kelompok.

Valorant adalah sebuah permainan *video game online* yang dikembangkan oleh Riot Games. Permainan ini adalah jenis permainan tembak-menembak taktis dan strategis yang membutuhkan kerja sama tim yang baik antara anggota kelompok. Valorant memiliki konsep bermain antara dua tim yang

saling melawan dan masing-masing tim terdiri dari lima orang. Mode dalam permainan ini dibagi 2 yaitu menyerang dan bertahan dengan memilih Agen masing-masing sesuai dengan tugas mereka. Masing-masing tim akan saling bertarung untuk memenangkan pertempuran sebagai *attacker* (penyerang) ataupun *defender* (bertahan). Sebelum dimulainya permainan, setiap pemain akan memilih seorang karakter (*agent*) yang memiliki karakteristik dan kemampuan unik. Salah satu yang unik dalam *game online* Valorant, masing-masing *agent* dibekali jurus atau *skill* yang dimiliki dan masing-masing *agent* memiliki peran sebagai *duelist*, *controller*, *initiator* dan *sentinel*. *Duelist* memiliki kemampuan perang jarak dekat, *controller* bisa mengatur peta, *initiator* dapat membuka perang hingga menyerang, serta *sentinel* berperan membantu menyembuhkan hingga menghidupkan teman yang mati.

Pada *game online* Valorant ini jika memiliki komunikasi yang tidak efektif: Komunikasi yang tidak efektif antara anggota tim dapat menjadi kendala dalam mencapai kerja sama yang baik dan kinerja tim yang optimal. Permasalahan seperti kurangnya koordinasi, kesalahpahaman, atau kurangnya kemampuan untuk mengartikulasikan informasi dengan jelas dapat menghambat strategi permainan dan menciptakan ketegangan dalam kelompok.

Valorant juga dapat menghadapi masalah teknis seperti bug, kesalahan *server*, kegagalan koneksi, atau masalah kinerja lainnya. Dalam mekanika permainan atau keseimbangan karakter dapat menyebabkan masalah dalam *gameplay*. Ketidakseimbangan dapat memberikan keunggulan yang tidak adil

kepada satu tim atau karakter tertentu, mengakibatkan ketidakpuasan bagi pemain lain dengan cara pemecahan masalah, dan pemeliharaan diri (yang dimaksud hubungan antar anggota). Ini dapat mengakibatkan pemain mengalami pemutusan permainan atau masalah teknis lainnya yang mengganggu pengalaman bermain. Sedangkan mengingat karakteristik anggota adalah salah satu faktor dan memelihara hubungan anggota. Apabila mereka ingat akan karakteristik anggota dengan baik, tentu di antara mereka dapat memelihara perasaan dan sikap serta tingkah laku yang baik dalam kelompok. Pada *game online* Valorant juga perlu kerja sama yang baik tentunya dalam berkomunikasi antar anggota tim, koordinasi taktis yang baik juga sangat penting. Hal ini melibatkan perencanaan strategi sebelum pertandingan, penentuan posisi, serangan atau pertahanan yang terkoordinasi, pengaturan timing serangan, dan pengambilan keputusan yang tepat dalam situasi yang cepat berubah, memilih karakter yang tepat sesuai dengan gaya bermain dan strategi tim dapat memberikan keuntungan dalam pertandingan. Pemilihan karakter yang seimbang juga penting untuk mencapai keselarasan dan keseimbangan dalam tim, dan yang pasti memahami mekanisme permainan, karakteristik masing-masing karakter, senjata, peta, dan strategi dalam Valorant adalah hal yang penting. Pengetahuan yang baik tentang permainan akan membantu pemain membuat keputusan yang lebih cerdas, merencanakan strategi, dan beradaptasi dengan situasi yang berubah.

Discord telah menjadi *platform* komunikasi yang populer di kalangan pemain *game online*. Namun, masih perlu penelitian lebih lanjut untuk

memahami secara mendalam tentang bagaimana penggunaan Aplikasi Discord dalam konteks komunitas *game* Valorant dapat memengaruhi komunikasi kelompok secara virtual dan interaksi sosial antar pemain. Maka dari itu, Discord sangatlah erat hubungannya dengan *gamers* dikarenakan aplikasi tersebut memudahkan mereka dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi dari anggotanya. Discord memiliki fitur yang dapat digunakan untuk memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi yaitu membuat *Server*. *Server* memiliki fungsi yang sama seperti grup, yaitu terdiri dari beberapa anggota yang bergabung dalam suatu *server*. *Server* dapat digunakan untuk mengirim teks atau gambar dan berkomunikasi dengan pengguna lain yang disebut sebagai *text channels* dan *voice channels*. Hal ini memfasilitasi komunikasi real-time yang sangat diperlukan dalam situasi permainan yang cepat dan dinamis. Melalui saluran suara, pemain dapat memberikan instruksi, memberi tahu tentang posisi musuh, memberikan peringatan, atau mengoordinasikan serangan.

Dalam permainan Valorant, komunikasi kelompok sangat penting untuk mencapai tujuan bersama. Fase komunikasi kelompok mencakup komunikasi antara anggota tim, penentuan strategi, koordinasi taktis, dan pemberian instruksi saat bermain. Kelompok membutuhkan komunikasi untuk menunjang kekompakan dalam suatu kelompok. Kenapa komunikasi kelompok penting didalam kehidupan manusia, hal ini dikarenakan kelompok merupakan bagian yang tidak dapat dilepaskan dari aktivitas sehari-hari kita. Disamping itu Kelompok memungkinkan kita dapat berbagi informasi,

pengalaman, pengetahuan kita dengan anggota lainnya. Jadi, di sini tampak bahwa suatu komunikasi kelompok mempunyai susunan rencana kerja tertentu dalam mencapai tujuan kelompok tersebut

Dalam konteks komunitas *game* Valorant, para pemain berkomunikasi secara virtual untuk berkoordinasi dan berbagi informasi penting selama permainan. Dengan menggunakan Aplikasi Discord yang memiliki fitur dapat digunakan untuk memudahkan penggunanya dalam berkomunikasi yaitu membuat *Server*. *Server* memiliki fungsi yang sama seperti grup, yaitu terdiri dari beberapa anggota yang bergabung dalam suatu *server*. *Server* dapat digunakan untuk mengirim teks atau gambar dan berkomunikasi dengan pengguna lain yang disebut sebagai *text channels* dan *voice channels*. Para pemain Valorant dapat membentuk kelompok dalam komunitas mereka dan mengoptimalkan komunikasi kelompok secara virtual. Ini membantu meningkatkan koordinasi, respons cepat, dan pemahaman antar anggota tim, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kinerja dan kesuksesan dalam permainan.

Komunikasi kelompok secara virtual juga memungkinkan pemain untuk membangun ikatan dan kebersamaan dalam komunitas Valorant. Melalui interaksi melalui Aplikasi Discord, pemain dapat saling mengenal, berbagi pengalaman, dan menjalin hubungan sosial. Ini menciptakan atmosfer yang positif dan memperkuat rasa persatuan dalam tim, yang pada gilirannya berkontribusi pada kinerja yang lebih baik dan kepuasan dalam permainan, sifat kooperatif dan kompetitif dari permainan Valorant. Dalam permainan

ini, pemain membentuk tim dan saling bergantung satu sama lain dalam mencapai kemenangan.

1.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana fase komunikasi kelompok secara virtual terjalin di dalam komunitas *game online* valorant dalam Aplikasi Discord?
2. Apa saja hambatan yang terjadi pada fase komunikasi kelompok secara virtual terjalin di dalam komunitas *game online* valorant dalam Aplikasi Discord?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana fase komunikasi kelompok secara virtual yang terjalin didalam komunitas *game online* valorant dalam Aplikasi Discord.
2. Untuk mengetahui hambatan yang terjadi pada fase komunikasi kelompok secara virtual terjalin di dalam komunitas *game online* valorant dalam Aplikasi Discord

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai fase komunikasi kelompok terutama pada pencapaian tujuan pada kelompok, serta dapat menjadi bahan informasi penelitian yang mempunyai masalah yang sama. Dengan adanya penelitian ini juga dapat diharapkan menambah pengetahuan

mengenai ilmu serta wawasan dalam mengembangkan Ilmu Komunikasi, khususnya konsentrasi Hubungan Masyarakat

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi referensi peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai fase komunikasi, komunikasi kelompok dan *game online*. Serta memberikan gambaran umum mengenai pola komunikasi virtual untuk komunitas *game online* dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

