

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermula dari revolusi industri hingga era digital, hadirnya inovasi teknologi memicu modifikasi substansial pada banyak lini, salah satunya adalah internet yang menghubungkan jutaan manusia di seluruh dunia dan mempermudah pertukaran informasi. Kemajuan teknologi menjadi bagian penting dalam kehidupan dan menjadi aspek dalam pembentukan ekosistem digital. Teknologi merupakan metode yang dihasilkan dari penerapan dan pemanfaatan beragam ilmu pengetahuan yang menciptakan nilai atau manfaat demi keberlanjutan dan peningkatan mutu pada SDM (sumber daya manusia) dan kehidupan (siskalediyana, 2022).

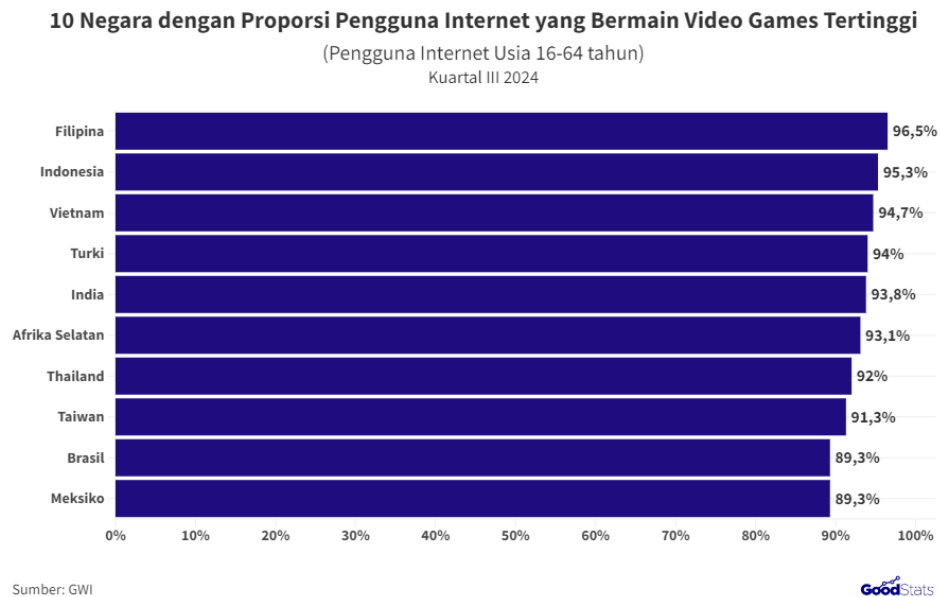
Dengan adanya kemajuan pada bidang teknologi, industri *game* menunjukkan kemajuan besar selama beberapa tahun terakhir. Secara global, menurut *International Data Corporation* (IDC) *video game* meningkat hingga 20% mencapai 179 Miliar USD di 2020. Data tersebut kemudian didukung dengan laporan *Worldwide Quarterly Gaming Tracker* milik *International Data Corporation* (IDC) yang melaporkan bahwa pada tahun 2020 merupakan tahun rekor dalam industri *e-sports* dan *game*. Menurut *International Data Corporation* (IDC), pengiriman PC dan monitor *game* menunjuk pada 26,8% dari tahun ke tahun dan menjadi menjadi 55 juta unit pada tahun 2020. Volume unit dan kecepatan pertumbuhan tersebut menjadi angka tercepat dan terbesar

yang dicatat oleh IDC sejak tahun 2016 (Gideon, 2020). Berdasarkan Data Reportal (2024), Perkembangan teknologi di dunia menyebabkan kondisi digital Indonesia mencapai 66,5% dengan jumlah 185,3 juta pengguna internet pada awal tahun 2024. Analisis ini menunjukkan peningkatan signifikan masyarakat Indonesia yang terhubung dengan internet sebesar 1,5 juta antara bulan Januari 2023 hingga Januari 2024 (Kemp, 2024).

Popularitas *video game* di dunia terus meningkat. Pendatang *game-game* terbaru menarik minat masyarakat secara global membuat pasar *video games* terus berkembang dengan pesat. Dikutip dari *Web-site* GoodStats (2024), Laporan GWI dan data reportal menyatakan bahwa pada kuartal IV 2023, pengguna internet berusia 16-64 tahun sebanyak 84,7% merupakan seorang *gamers*. Nilai ini dinyatakan naik dibanding kuartal IV 2022. Hadirnya *video games* membuat tingginya peminat dan padatnya aktivitas pada popularitas *video games* di berbagai belahan dunia. Tidak hanya sebagai hobi, Sebagian masyarakat menjadikan *video games* saat ini sebagai ladang untuk menghasilkan pendapatan dan lapangan pekerjaan. Pertumbuhan *video games* juga dirasakan dikalangan lansia. Tujuh dari sepuluh pengguna internet berusia 55-64 tahun menggemari bermain bermain *video games*. Lama durasi yang dihabiskan untuk bermain *game* adalah 30 menit perhari (Yonatan, 2024).

Aktivitas bermain *video game* membuat banyak kalangan dari penjuru dunia menghabiskan waktu bersama dengan internet. Dalam lingkup dunia atau global, Asia Tenggara menjadi kawasan dari belahan dunia dengan *gamers* aktif yang cukup tinggi. Dalam 10 jajaran peringkat negara pada Kuartal III

tahun 2024, Indonesia menjadi negara top 3 bersama dengan Filipina dan Vietnam.



Gambar 1.1 Indonesia Menjadi Negara Dengan Peringkat Kedua Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi

Dikutip dari *Web-site* GoodStats (2024), Indonesia berada pada peringkat kedua setelah Filipina dengan pengguna internet yang bermain *video game* tertinggi. Filipina di peringkat pertama dengan total 96,5% pemakai internet dengan usia 16-64 tahun yang bermain *video game* secara intens. Indonesia menduduki peringkat kedua dengan total 95,3% pengguna internet yang intensif bermain *video game*. Dengan data tersebut, tingginya presentasi negara Indonesia di peringkat kedua menunjukkan masifnya *market video game* yang apabila dimanfaatkan dengan tepat dapat menjadi peluang bisnis yang

menjanjikan. Vietnam diurutan ketiga sebesar 94,7% membuat bukti betapa besarnya pengaruh negara ASEAN pada *market video game*.

Secara global permainan *video games* yang menjadi favorit masyarakat dunia adalah permainan tembak-menembak dengan jenis *game online* bergenre *First Person Shooter* (FPS). *Game online* merupakan *game* yang memiliki banyak penggemar. Salah satu kelebihan yang dimiliki dari *game online* adalah kecakapan dalam sebuah permainan yang bisa dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu hingga dua pemain melalui perangkat elektronik seperti computer, laptop, *handphone*, dan perangkat *game* lainnya yang terhubung dalam jaringan internet. *Game* bergenre *First Person Shooter* (FPS) merupakan *game* yang dimana setiap pemainnya menggunakan senjata api dalam *game* yang dimainkan, pada umumnya *game* bergenre FPS didominasi oleh permainan senjata api dengan menggunakan sudut pandang orang pertama. *Game online* bergenre FPS selalu memiliki keutamaan tersendiri bagi para pencinta *video games*. Pasalnya, hal tersebut selalu diperhatikan oleh mancanegara termasuk Indonesia.



Gambar 1.2 Logo Perusahaan Riot Games

Riot Games merupakan perusahaan asal Amerika yang didirikan pada Agustus 2006 oleh Marc Merrill dan Brandon Beck, perusahaan tersebut berfokus pada pengembang dan penerbit *game*. Pada tahun 2008, Riot meluncurkan versi *pre-alpha* dari *game* mereka yang dinamai League of Legends: Clash of Fates. Terbentuknya *game* League of Legends dengan membersamai kontrak dengan Tencent membuat banyak *gamers* yang memainkan *game* dan membuat pertumbuhan *e-sport* yang sangat pesat. Melihat kesuksesan *scene e-sports* dari *games* League of Legends, Riot melakukan gebrakan baru, dengan mengumumkan sebuah permainan baru yaitu *game* Valorant di tahun 2020 (Amalia, 2020).



Gambar 1.3 Logo *Game* Valorant

Sejak kemunculan wajah baru *video games* di mancanegara sejak tahun 2020. Valorant menjadi langganan atau favorit para penggemar *game* FPS. Valorant menjadi salah satu *game* FPS yang sukses daripada *game* FPS lainnya yang sejenis seperti Counter-Strike 2 dan Point Blank (oneesports.id, 2024).

Per Januari 2025, Valorant mencatat 17.211.800 pemain aktif dari 1 Januari hingga 23 Januari. Pada tanggal 22 Januari, jumlah pemain bersamaan mencapai 4.974.353. Angka ini kemungkinan merupakan angka minimum, dan jumlah oemain bersamaan kemungkinan akan meningkat di masa depan. keberhasilan Valorant ini melampaui permainan kasual, permainan ini juga telah menempatkan pada posisi kekuatan terbesar dalam dunia *e-sport*. Komitmen Riot *Games* untuk menciptakan ekosistem kompetitif, termasuk liga dan turnamen profesional, menarik bakat dan organisasi dari berbagai negara di seluruh dunia. Turnamen Valorant profesional menarik minat penonton

dengan jumlah yang sangat besar, baik penonton *offline* maupun *online* (Valorant Article, 2025).

Game Valorant menawarkan berbagai mode permainan di dalamnya, setiap mode yang ditawarkan Valorant memiliki perbedaan terutama dalam strategi permainan. Beberapa mode *game* tersebut yaitu, Mode *Unranked* (Tanpa Peringkat), Mode *Competitive*, Mode *Swiftplay*, Mode *Spike Rush* , Mode *Deatmatch*, Mode *Team Deatmatch*, dan Mode *Escalation*. Mode *Competitive* di Valorant memiliki popularitas yang besar dikalangan para pemain atau *gamers*. Mode ini memiliki *vibes* kesenangan dan *vibes* kompetisi yang paling besar, karena setiap hasil pertandingan akan mempengaruhi peringkat para pemain. Hasil kemenangan dan kekalahan menjadi dampak penting pada posisi papan peringkat, berbanding terbalik dengan mode *unranked* yang hasilnya tidak terlalu penting. Dengan memiliki enam *rank*, mode kompetitif menjadi insentif bagi para pemain untuk meningkatkan kualitas atau *skill* permainan. Secara umum, mode kompetitif di *game* Valorant merupakan inti dari pengalaman bermain bagi sebagian besar pemain yang ingin mengasah kemampuan dan menaikkan peringkat. Pada mode ini dirancang untuk menyediakan pertandingan yang seimbang dan menantang, dimana pemain akan dinilai berdasarkan perrfoman individu dan hasil kerja sama tim (whatacoolwitch, 2025).

Di dalam *gameplay* permainan utama Valorant, setiap tim memiliki misi yang berbeda, dalam *game* Valorant dikenal dengan sebutan tim *attackers* dan *defenders* yang setiap tim diisi oleh lima pemain, setiap pemain memiliki lima

role atau peran yang berbeda yaitu *duelist*, *sentinel*, *controllers*, *initiators*, dan *sentinels*. Sebagai tim *attackers*, pemain memiliki misi utama untuk meraih kemenangan dengan memasang bom atau yang dikenal dengan sebutan “*spike*”. Sebagai tim *defenders*, pemain memiliki misi untuk menggagalkan *spike* yang terpasang atau dengan membunuh seluruh tim *attackers* dengan waktu yang telah ditentukan. Pada mode *game* kompetitif, selama pertandingan memiliki 25 ronde, setiap 12 ronde pertama menjadi *attackers* dan 12 ronde kedua menjadi *deffenders* begitupun sebaliknya. Tim pemenang akan ditentukan oleh siapa yang meraih kemenangan pada permainan ronde 13, dalam mode competitive apabila kedua tim menyentuh ronde 12 dengan angka *draw*, terdapat kebijakan babak tambahan hingga berselisih dua ronde atau *vote draw*.

Masing-masing tim dalam permainan akan mendapatkan pembagian *player* yang berasal dari berbagai negara pada wilayah Asia. pembagian tim ini memiliki peluang besar untuk mendapatkan pemain yang berbeda identitas budaya dan negaranya, hal tersebut diciptakan sedemikian rupa oleh *system game* Valorant supaya pemain mendapatkan pengalaman bermain dalam skala internasional. Pada klasifikasi wilayah Asia, dalam satu tim yang berjumlah lima orang bisa saja mendapatkan pemain yang berasal dari Indonesia, Vietnam, Singapore, Malaysa, Thailand, China, Korea, India, dan sebagian besar negara lainnya yang berstatus wilayah Asia.

Dalam permainan kompetitif , berinteraksi sesama pemain dalam waktu yang nyata menjadi salah satu bagian yang diutamakan dalam *game online*

untuk mencapai tujuan dan target permainan. Keberagaman negara dan budaya yang terdapat pada permainan kompetitif menghasilkan adanya interaksi komunikasi yang beragam bahasa. Menurut pengamat peneliti, komunikasi dalam permainan digunakan untuk menjalin interaksi serta menentukan informasi strategi. Interaksi antar pemain dari beragam negara ini yang akan erat kaitannya dengan akomodasi komunikasi.

Manusia berlatar belakang sebagai makhluk sosial membuatnya tidak pernah lumpuh dari komunikasi antar sesama. Komunikasi dalam permainan berkaitan dengan akomodasi komunikasi, komunikasi yang berjalan di dalam tim tidak selalu berjalan dengan baik, selalu ada hambatan pada segi penyesuaian bahasa yang terjadi antara setiap pemain dalam tim. Dalam permainan tim, sulit untuk menghindari percakapan, terutama saat sedang melawan tim lain. Menurut Thomas M. Scheidel (Dalam Liwang, 2019), manusia berkomunikasi dengan alasan utama untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, membangun kontak sosial terhadap orang disekitar kita, dan mempengaruhi orang lain untuk merasa berpikir, atau bersikap seperti yang kita inginkan. Hal tersebut terjadi dalam *game* Valorant, terdapat percakapan secara *real time*, terkadang setiap pemain menyatakan identitas negara melalui bahasa yang digunakan. Setiap pemain membangun kontak komunikasi dengan menanyakan hal-hal di luar permainan, mencari jalan tengah untuk komunikasi yang pantas dalam menyusun strategi, atau opsi paling akhir adalah mengikuti pola permainan melalui komunikasi non verbal

dengan menandakan lokasi melalui *map* permainan untuk mencapai sebuah tujuan dalam interaksi.

Sama seperti adanya komunikasi di dalam *game* Valorant, bagaimana kondisi personal, situasional, serta keberagaman bahasa karena perbedaan negara atau budaya dapat mengakomodasikan komunikasi antara satu pemain dengan pemain lainnya. Dengan kata lain, menjadi hal yang biasa atau umum terjadi ketika individu merubah gaya berbahasanya, karena terdapat proses sosial yang membentuknya. Maka dari itulah peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi antara pemain Indonesia dalam memahami cara bicara terhadap perbedaan bahasa dan gaya bicara melalui fitur virtual, yang didasari teori akomodasi komunikasi yang kemudian timbul perilaku konvergensi atau divergensi.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Najwa Syaifudin Bassam yang berjudul “Budaya & Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas *Game Online* Counter Strike 2 Indonesia” pada tahun 2024. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilakukan adalah peneliti terdahulu lebih mengacu pada perbedaan budaya yang terjadi pada dua komunitas Counter Strike 2 Indonesia dan yang dipengaruhi oleh motif dan motivasi setiap anggota pada dunia offline.

Penelitian sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Ricky Widyananda dengan judul “Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada *Game Mobile Legends*” pada tahun 2023. Perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti yang akan dilakukan adalah peneliti terdahulu melihat komunitas yang

terbentuk dari adanya rasa kebersamaan dan kebutuhan bersosialisasi dengan individu-individu lain yang memiliki pengalaman secara emosional ataupun kenyataan sehingga mewujudkan kedekatan dengan individu lainnya. Pada peneliti terdahulu, peneliti ingin mendeskripsikan, menganalisis, dan memaparkan bentuk pola komunikatif dalam kelompok sosial di dalam dunia virtual.

Bermain Valorant memerlukan adanya kerja sama tim, salah satu bentuk kerja sama tim yang paling berpengaruh adalah komunikasi. Valorant merupakan *game* adaptif, komunikatif, dan dinamis. Pada penelitian yang diangkat oleh peneliti, terdapat permasalahan penelitian pada letak komunikasi. Masalah komunikasi yang diangkat dalam penelitian ini adalah adanya kerumitan dalam berkomunikasi yang disebabkan karena adanya bentuk-bentuk hambatan didalamnya. Akibatnya, komunikasi tim yang krusial dalam menyusun strategi tidak selalu berjalan dengan baik, menimbulkan komunikasi yang tidak efektif dan berpotensi menghambat pencapaian tujuan dalam permainan. Bagaimana komunikasi yang berlangsung terhadap pemain *game* Valorant tersebut yang nantinya akan diteliti oleh peneliti dan dipaparkan melalui hasil dan pembahasan dengan meneliti bentuk pola komunikasi terlebih dahulu terhadap pemain *game* Valorant.

Peneliti menemukan urgensi pentingnya meneliti pola komunikasi *game* Valorant karena *game* Valorant adalah *game* dinamis, adaptif dan membutuhkan intensitas komunikasi yang tinggi, maka komunikasi merupakan aspek fundamental untuk mencapai kemenangan. Pola komunikasi yang

terjalin sesama pemain menimbulkan efek lainnya, yang mana efek tersebut berkaitan dengan fenomena akomodasi komunikasi antara perilaku konvergensi atau divergensi. Keterbaruan keilmuan penelitian ini dari peneliti sebelumnya adalah kaitan pada pola komunikasi pemain *game* Valorant pada fitur virtual dengan fenomena teori akomodasi komunikasi dan identitas sosial, dan belum ditemukannya penelitian yang membahas terkait pola komunikasi pemain *game* Valorant secara spesifik pada fitur virtual.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi pemain *game* valorant Indonesia pada fitur virtual?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang terbentuk pada pemain *game* valorant Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang diharapkan dapat berguna bagi beberapa pihak, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi pada studi Ilmu Komunikasi yang membahas penelitian serupa terkait pola komunikasi pada fitur virtual melalui pembahasan *game*.

- b. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap bermanfaat sebagai acuan referensi atau data lebih konkrit dalam menganalisis kasus-kasus serupa dengan relevansi dari penelitian sebelumnya yang memiliki kajian pada studi yang sama guna memperkaya teori, konsep, atau model yang sudah ada.
- c. Peneliti berharap dapat menjadi pengembangan ilmu sekaligus tambahan dalam ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Diharapkan bermanfaat bagi industri-industri *game* sebagai bahan masukan terkait fitur komunikasi pada mode kompetitif *game* Valorant, khususnya pengembangan yang difokuskan pada fitur komunikasi sehingga dapat membantu pemain berakomodasi dengan pemain lainnya terutama *game online* skala internasional.
- b. Diharapkan bermanfaat bagi masyarakat terutama pemain *game* atau *gamers* supaya dapat mengetahui wawasan, pengertian, dan *detail* cara pemain melakukan akomodasi komunikasi, sehingga setidaknya setiap pemain mampu menyesuaikan cara berkomunikasi dalam *game* terlebih dengan pemain yang memiliki perbedaan secara segi bahasa, ataupun perilaku.