



POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERCAKAPAN TIM

GAME ONLINE VALORANT DALAM MENYUSUN

STRATEGI PERMAINAN

SKRIPSI

Nama : Canda Christie Setiawan

NIM : 20180400002

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2022



POLA KOMUNIKASI VIRTUAL DALAM PERCAKAPAN TIM

GAME ONLINE VALORANT DALAM MENYUSUN

STRATEGI PERMAINAN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Nama : Canda Christie Setiawan

NIM : 20180400002

FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2022



LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Judul tugas Akhir : Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game
Online *Valorant* Dalam Menyusun Strategi

Nama : Canda Christie Setiawan

NIM : 20180400002

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui proposal skripsinya dan layak melaksanakan sidang skripsi

Tangerang, 20 Juli 2022

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.Kom.
NIDN : 0401018307

Dosen Pembimbing

Suryadi Wardiana, M.I.Kom
NIDN : 0411118205



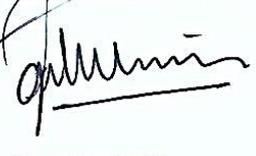
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Canda Christie Setiawan
NIM : 20180400002
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game
Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan.

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Tangerang, Agustus 2022

Nama Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua Penguji : <u>Irpan Ali Rahman, S.S., M.Pd.</u> NIDN : 0405027807	
2. Penguji I : <u>Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.Kom</u> NIDN : 0401018307	
3. Penguji II : <u>Adrallisman, S.S., M.Hum</u> NIDN : 0427117501	

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Buddhi Dharma


Dr. Lilie Suratminto, M.A
NIDK : 8875430017
**FAKULTAS
SOSIAL DAN HUMANIORA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah karya saya sendiri, dan dari semua sumber yang baik dikutip, maupun yang telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Canda Christie Setiawan

NIM : 20180400002

Tanda Tangan :



Tanggal : Rabu, 20 Juli 2022

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul **“Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan”** ini dengan baik dan tepat waktu sesuai dengan prosedur yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dr. Limajatini, SE., MM., BKP Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Dr. Lilie Suratminto, M.A Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma.
3. (Alm) Iwan, S.Pd., M.M., M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
4. Galuh Kusuma Hapsari S.Si., M.I.Kom Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma.
5. Suryadi Wardiana M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing penulisan skripsi ini.
6. Kedua Orang Tua yang turut mendukung baik dalam moral maupun materi.

7. Semua teman-teman Ilmu Komunikasi UBD yang selalu memberikan support dan semangat dalam penulis menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar Pentol *Fams*; Nada Salsabila Sukandy, Sisilia Harwina, Irene Felicia Kartika Divanti, yang selalu memberikan support, semangat, dan doa baik berupa waktu, tenaga, dan moral kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Pentol *E-sport* yang telah senantiasa menghibur penulis dengan bermain *game online* Valorant dikala penulis sedang *stress*.
10. Teman-teman kampus bernama Daniel, Viona, Gloria, Oktaviani yang telah senantiasa menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Semua orang-orang yang penulis sayangi yang selalu memberikan semangat agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna baik bentuk, isi, maupun teknik penyajiannya. Semoga skripsi ini memenuhi sarasannya.

Tangerang, 20 Juli 2022

Penulis

Canda Christie Setiawan

ABSTRAK

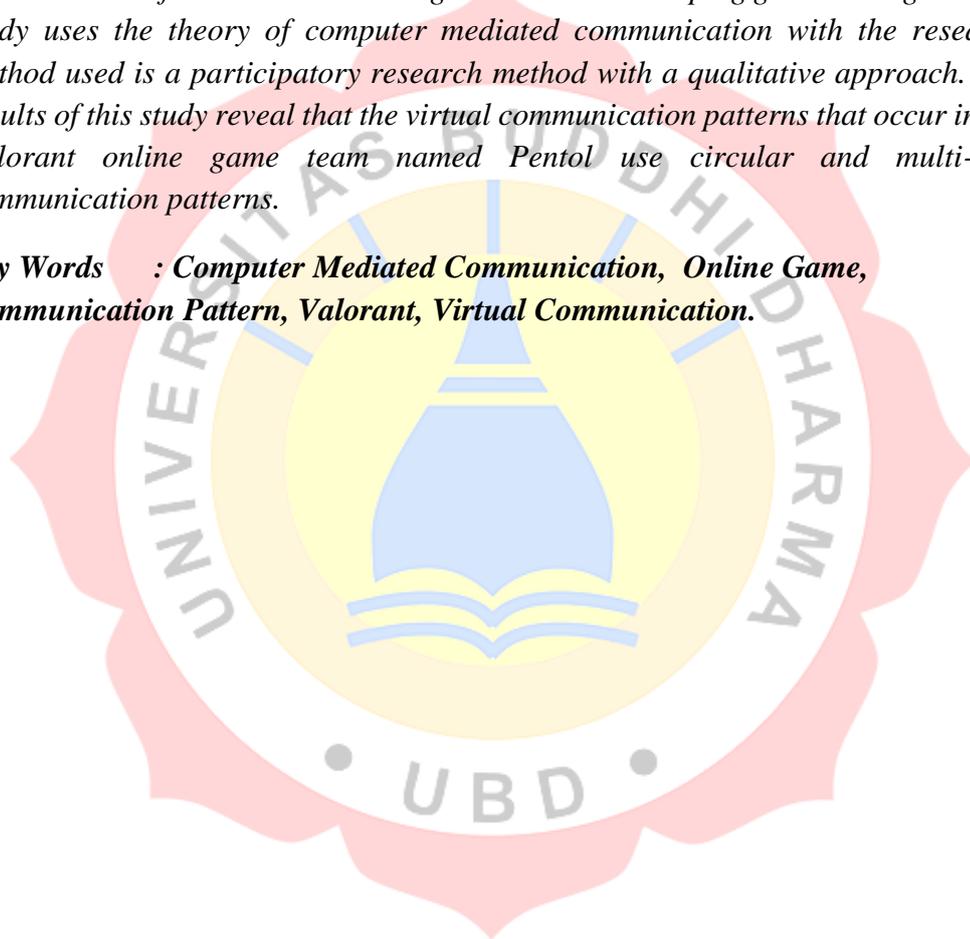
Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lainnya yang dilakukan secara lisan ataupun verbal yang dapat dimengerti oleh kedua pihak, komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan dalam hal penyampaian pesan dan penerimaan pesan. Berkembangnya teknologi saat ini menjadikan suatu media komunikasi memegang peranan sangat penting dalam melakukan komunikasi, salah satu contoh perkembangan teknologi ialah internet. Game online merupakan salah satu jenis game dalam komputer yang memakai koneksi internet dan komputer yang berupa modem dan koneksi kabel. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan. Penelitian ini menggunakan teori *computer mediated communication* dengan metode Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian partisipatif dengan pendekatan kualitatif, Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa pola komunikasi virtual yang terjadi di dalam tim *game online* Valorant bernama Pentol menggunakan pola komunikasi sirkular dan multi arah.

Kata Kunci : *Computer Mediated Communication, Game Online, Pola Komunikasi, Valorant, Komunikasi Virtual.*

ABSTRACT

Communication is a process of delivering information from one party to another which is done verbally or verbally that can be understood by both parties. The development of technology today makes a communication media play a very important role in communicating, one example of technological development is the internet. Online games are one type of game on a computer that uses an internet connection and a computer in the form of a modem and cable connection. This study aims to determine how the virtual communication patterns that occur in the conversations of the Valorant online game team in developing game strategies. This study uses the theory of computer mediated communication with the research method used is a participatory research method with a qualitative approach. The results of this study reveal that the virtual communication patterns that occur in the Valorant online game team named Pentol use circular and multi-way communication patterns.

Key Words : Computer Mediated Communication, Online Game, Communication Pattern, Valorant, Virtual Communication.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Teoritis.....	22
2.2.1 Komunikasi	22
2.2.1.1 Fungsi Komunikasi	23
2.2.1.2 Proses Komunikasi.....	24
2.2.1.3 Model Komunikasi.....	26
2.2.1.4 Pola Komunikasi	27
2.2.2 Komunikasi Virtual.....	29
2.2.2.1 Jenis Komunikasi Virtual.....	30
2.2.2.2 Konsep Dasar Komunikasi Virtual	32
2.2.2.3 Aplikasi Virtual.....	33
2.2.2.4 Manfaat Komunikasi Virtual.....	34
2.2.3 Teori <i>Computer Mediated Communication</i>	34
2.2.4 Komunikasi Interpersonal (Antarpribadi).....	35
2.2.4.1 Faktor - faktor Pendukung Keberhasilan Komunikasi	

Interpersonal.....	36
2.2.5 Media Online.....	37
2.2.5.1 Ciri- Ciri Media Online.....	38
2.2.5.2 Jenis Media Online.....	39
2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	39
2.2.5.4 Fungsi Media Online.....	40
2.2.6 <i>Game Online</i>	40
2.2.6.1 Dampak <i>Game Online</i>	43
2.2.6.2 Faktor Pendorong.....	44
2.3 Kerangka Pemikiran.....	46

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Paradigma Penelitian.....	47
1.2 Pendekatan Penelitian.....	47
1.3 Metode Penelitian.....	48
1.4 Subjek/Objek Penelitian.....	49
1.4.1 Subjek Penelitian.....	49
1.4.2 Objek Penelitian.....	49
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	50
1.5.1 Data Primer.....	50
1.5.2 Data Sekunder.....	51
1.6 Teknik Analisis Data.....	51
1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Subjek/Objek Penelitian.....	54
4.1.1 <i>Game Online</i>	54
4.1.2 Genre <i>Game First Person Shooter</i>	55
4.1.3 Valorant.....	56
4.1.3.1 <i>Game Play</i> Valorant.....	57
4.1.3.2 Sistem Permainan Valorant.....	58
4.1.3.3 Alur Permainan.....	61
4.1.3.4 Agent Valorant.....	63
4.1.3.5 Fitur Percakapan.....	64
4.1.3.6 E-Sports Valorant.....	68
4.2 Hasil Penelitian.....	69
4.2.1 Data Narasumber.....	71
4.2.2 Komunikasi Virtual Tim <i>Game Online</i> Valorant Pentol.....	72
4.2.3 Kontribusi Komunikasi Dalam Menyusun Strategi.....	73

4.2.4 Respon Tim Saat Menerima dan Memberi Informasi.....	74
4.2.5 Respon Tim Saat Salah Memberikan Informasi	75
4.2.6 Kendala Komunikasi.....	77
4.2.7 Pola Komunikasi Virtual Tim <i>Game Online</i> Valorant Pentol	77
4.3 Pembahasan.....	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran.....	81
5.2.1 Saran Teoritis	82
5.2.2 Saran Praktis	82

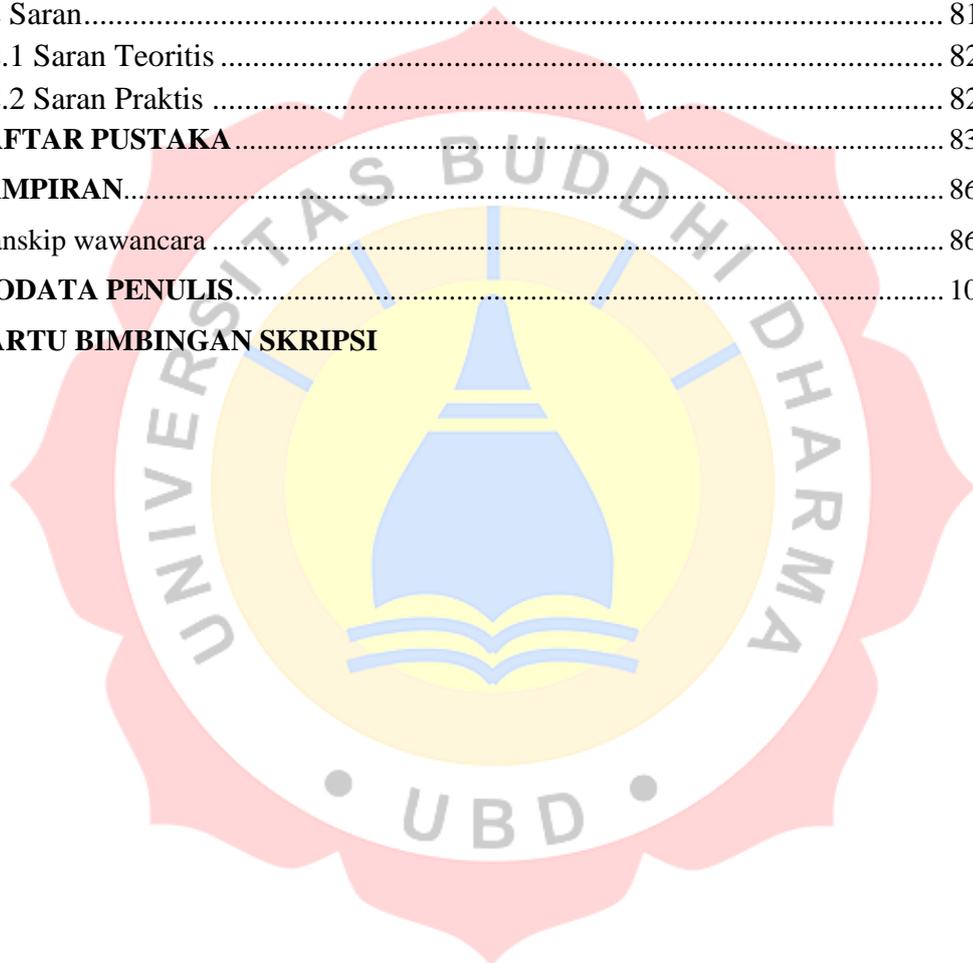
DAFTAR PUSTAKA	83
-----------------------------	----

LAMPIRAN	86
-----------------------	----

Transkrip wawancara	86
---------------------------	----

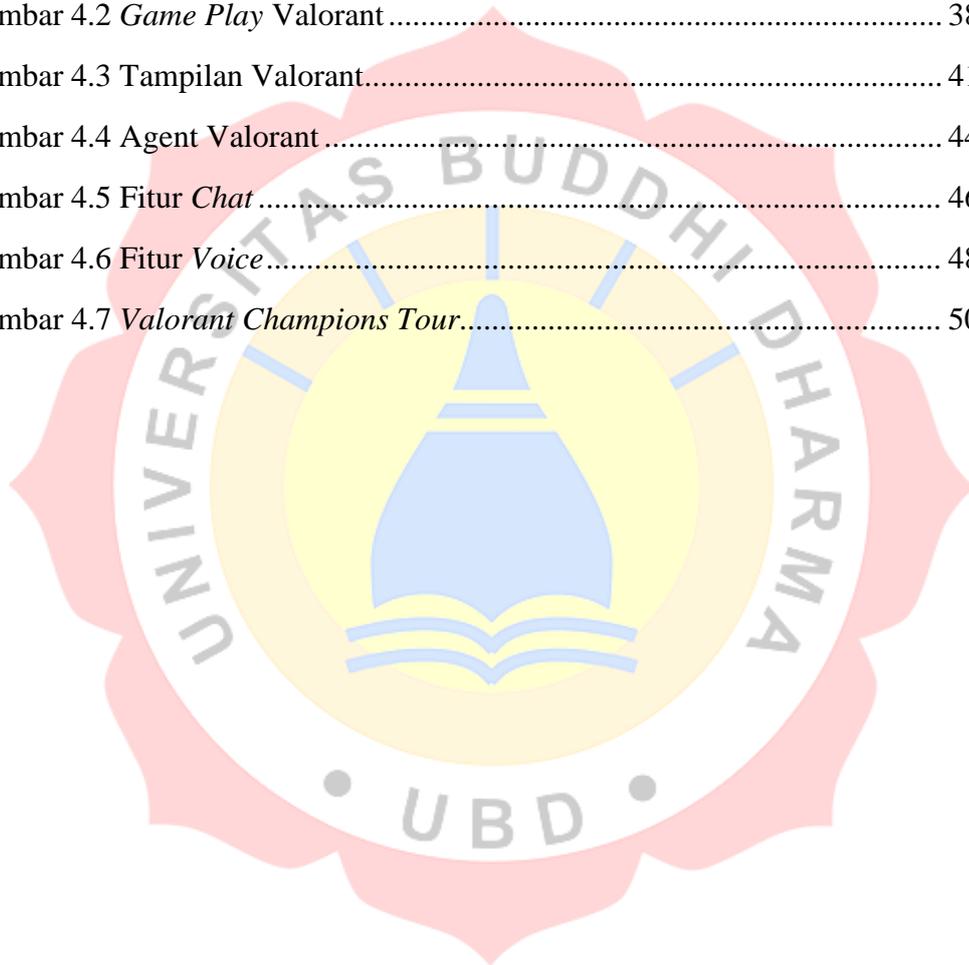
BIODATA PENULIS	105a
------------------------------	------

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Model Komunikasi Shannon & Weaver	23
Gambar 2.2 Bagan Proses Komunikasi.....	43
Gambar 2.3 Bagan Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 4.1 Logo Valorant	37
Gambar 4.2 <i>Game Play</i> Valorant	38
Gambar 4.3 Tampilan Valorant.....	41
Gambar 4.4 Agent Valorant	44
Gambar 4.5 Fitur <i>Chat</i>	46
Gambar 4.6 Fitur <i>Voice</i>	48
Gambar 4.7 <i>Valorant Champions Tour</i>	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kajian Penelitian Terdahulu Skripsi	15
Tabel 2.2	Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal.....	18
Tabel 2.3	Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal Internasional.....	20



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi dari satu pihak ke pihak lainnya yang dilakukan secara lisan ataupun verbal yang dapat dimengerti oleh kedua pihak, komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan dalam hal penyampaian pesan dan penerimaan pesan. 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. Komunikasi yang dilakukan dapat berbentuk verbal dan non verbal. Komunikasi menurut para ahli seperti yang diungkapkan oleh Anwar Arifin adalah jenis proses sosial yang erat kaitannya dengan aktifitas manusia serta sarat akan pesan maupun perilaku (*Wikipedia*).

Komunikasi menurut Carl I. Hovland dalam buku *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* mengungkapkan bahwa komunikasi adalah upaya yang sistematis untuk merumuskan secara tegas asas-asas penyampaian informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Hal ini menunjukkan bahwa yang dijadikan objek studi ilmu komunikasi bukan saja penyampaian informasi, melainkan juga pembentukan pendapat umum (*public opinion*) dan sikap publik (*public attitude*) yang dalam kehidupan sosial dan kehidupan politik memainkan peranan yang amat penting. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain dengan tujuan untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang. Manusia

melakukan komunikasi untuk berbagi informasi dan pengalaman baik secara lisan, tulisan, gerakan, dan penyiaran. Melalui komunikasi seseorang akan dapat memahami perasaan dan sikap terhadap lawan bicara.

Menurut Stephen Covey dalam Jurnal Komunikasi yang ditulis oleh Erik Guf Sitorus tahun 2019 mengungkapkan bahwa komunikasi adalah hal penting dalam kehidupan manusia bukan sekedar apa yang dituliskan atau yang disampaikan, tetapi juga bagaimana ketika menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Penerima pesan tidak hanya sekedar mendengar kalimat yang disampaikan tetapi juga membaca dan menilai sikap kita. Tidak peduli seberapa berbakatnya seseorang, keberhasilan dalam berkomunikasi tidak akan diperoleh tanpa penguasaan komunikasi yang efektif. Untuk melakukan komunikasi yang efektif, maka diperlukan kemampuan untuk mengirimkan pesan atau informasi yang baik. Dalam melakukan komunikasi juga diperlukannya media terlebih lagi saat kita melakukan komunikasi jarak jauh yang memerlukan media di dalamnya. Berkembangnya teknologi saat ini menjadikan suatu media komunikasi memegang peranan sangat penting dalam melakukan komunikasi, salah satu contoh perkembangan teknologi ialah *internet*.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan, hal ini sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia saat ini. Teknologi yang semakin maju memunculkan sesuatu yang baru seperti *internet*, *internet* merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi yang terbilang begitu pesat, *internet* merupakan suatu jaringan yang berada di dalam komputer yang menghubungkan beberapa perangkat secara global dengan protokol. Dengan

berkembangnya teknologi dari waktu ke waktu internet bukan hanya untuk berkomunikasi dan mencari informasi saja tetapi juga merupakan tempat penyedia ruang untuk berbisnis, berkarya, mencari hiburan, berinteraksi sosial di sosial media, bermain permainan daring (*game online*), dan lainnya.

Meinel dan Sack (2019: 11) memiliki pandangan yang mengungkapkan bahwa proses komunikasi virtual atau digital membutuhkan ilmu komputer dan komunikasi. Tidak hanya itu mereka juga beranggapan bahwa komunikasi virtual hanya akan terjadi jika memakai saluran komunikasi digital sebagai sarana untuk melakukan proses komunikasi.

Media sosial merupakan salah satu media online yang dapat digunakan oleh semua manusia dengan cara yang mudah seperti berpartisipasi, berbagi informasi atau kegiatan sehari-hari, dan menciptakan seperti membuat blog, jejaring sosial seperti platform Facebook, Twitter, Instagram. Media sosial atau media online dapat digunakan semua orang untuk berpartisipasi dengan memberikan komentar, *feedback*, serta memberi informasi pada orang lain dalam jangka waktu yang tidak terbatas. Media sosial atau media online juga menyediakan fitur hiburan yang dapat dinikmati oleh pengguna internet yaitu *game online*.

Game online merupakan salah satu jenis *game* dalam komputer yang memakai koneksi *internet* dan komputer yang berupa modem dan koneksi kabel. Game online diadakan sebagai layanan tambahan dari *internet* yang bisa diakses langsung melalui sistem yang telah disediakan, untuk bermain game online dapat dilakukan bersama orang lain yang tidak kita kenal maupun dengan teman kita sendiri. Rollings dan Adams (2006) menyatakan bahwa game online lebih dapat

didefinisikan sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai jenis permainan, salah satu cara yang digunakan untuk menghubungkan para masyarakat yang bermain game online dibandingkan hanya bermain *game* itu saja.

Game online memiliki jenis permainan yang banyak sehingga para pemain dapat memilih ingin memainkan game online dengan jenis yang seperti apa, dimulai dengan berbasis teks hingga yang menampilkan grafis yang begitu kompleks sehingga dapat membentuk dunia virtual bagi para pemainnya. Game online itu sendiri mempunyai dua unsur utama yang harus dimiliki, yaitu server dan client. Dimana masing-masingnya memiliki fungsinya sendiri, server berfungsi untuk menghubungkan client dan client merupakan seseorang yang memainkan permainan tersebut dengan menggunakan server. Tidak hanya itu game online juga bisa dikatakan bagian dari proses komunikasi ataupun interaksi sosial, hal ini karena para pemain akan melakukan komunikasi dan berinteraksi di dalam *game* tersebut. Game online di Indonesia memiliki begitu banyak peminat dan cukup digandrungi oleh remaja dan pemuda-pemuda saat ini bahkan orang dewasa pun turut menggemari game online. *Newzoo Global Games Market Report 2020* mencatat data bahwa sekiranya terdapat 3 miliar lebih pemain game online hingga 2023 mendatang.

Para pemain *game* biasanya dapat menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain *game* selama 24 jam. Para pemain *game* ini biasanya bermain di warnet atau *game center*, hal ini menjadikan warnet atau *game center* tersebut sebagai rumah kedua bagi mereka. Selain itu game online juga dapat memberikan rasa kecanduan akan bermain secara terus menerus dikarenakan setiap game online

memiliki target yang harus dicapai oleh para pemain game. Target yang dituju biasanya tidak berhenti sampai satu target saja akan terus menerus berkembang tiada henti sehubungan dengan berkembangnya game online yang mereka mainkan. Saat ini terdapat beberapa game online yang turut digemari dari berbagai kalangan di Indonesia diantaranya : *Point Blank, Dota, Dota2, Mobile Legend, PUBG, Ayo Dance, Counter Strike, Genshin Impact, dan Valorant*. Game-game online tersebut memiliki tingkat kesulitan yang beragam dan memiliki target dan *reward* berbeda yang harus dicapai oleh para *gamers*. Game online yang saat ini banyak digemari ialah *game* dengan jenis FPS (*First Person Shooter*) yaitu jenis *game* penembak pertama dimana kita sebagai pemainnya seolah-olah bermain sebagai karakter tersebut dan menjadi mata dari karakter tersebut. Bermain *game* dengan jenis FPS ini memerlukan konsentrasi dan komunikasi yang tepat serta memerlukan kelincahan tangan saat akan menembak lawan, komunikasi merupakan hal yang penting bagi jenis *game* FPS ini dengan berkomunikasi kita bisa mengetahui dan menyusun strategi sesama anggota agar mencapai kemenangan.

Game online sebagai permainan dimana banyak orang dapat berpartisipasi pada waktu yang bersamaan melalui komunikasi online (Kyung, etal 2002: 72) hal ini membentuk pola baru dalam berkomunikasi, yaitu pola komunikasi virtual, jika saat kecil dahulu kita bermain permainan tradisional dengan teman secara langsung dan berkontak fisik memunculkan komunikasi secara verbal maupun non verbal. Berbeda ketika kita bermain game online saat ini kita tidak akan berkontak fisik atau berkomunikasi tatap muka secara langsung dengan teman kita maupun lawan kita karena game online memiliki cangkupan yang luas hingga lintas negara,

komunikasi yang digunakan hanyalah dengan verbal guna menyusun strategi permainan agar mencapai kemenangan yang mereka harapkan.

Game online yang saat ini sedang hangat diperbincangkan atau dimainkan oleh banyak pemain bahkan dari beberapa negara ialah game online *Valorant*, jenis *game* FPS ini dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan *game* bernama Riot Games pertama kali rilis bukan dengan nama *Valorant* melainkan dengan nama Project A pada Oktober 2019. Dirilis secara resmi dengan nama *Valorant* pada 2 Juni 2020. *Valorant* merupakan game yang cukup digandrungi oleh para pemain *game* saat ini permainan dengan tim yang berisikan 5 orang, dengan grafiknya yang bagus serta banyaknya pilihan *agent* yang memiliki kemampuan atau *utility* yang berbeda pada setiap *agentnya*.

Valorant juga menyediakan ruang atau fitur untuk para pemainnya berkomunikasi sesama anggota tim agar memudahkan untuk bersosialisasi dan menyusun strategi mereka. Fitur yang tersedia merupakan fitur *chat* dan *voice* dimana para pemain bisa menggunakan suara mereka untuk memberikan informasi mengenai keberadaan lawan ataupun informasi mengenai strategi yang akan digunakan, sedangkan *chat* digunakan untuk berkomunikasi dengan tim lawan karena tim lawan tidak akan mendengar suara kita dan berkomunikasi melalui ketikan, biasanya hal ini digunakan untuk meledek lawan.

Munculnya game online yang memerlukan komunikasi sebagai unsur utama menjadikan pentingnya proses komunikasi virtual melalui fitur *voice* dalam game online tersebut dimana para pemain berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan bersama dalam mencapai kemenangan. Komunikasi virtual yang terjadi

biasanya akan membicarakan bagaimana penyusunan strategi dan memberikan informasi mengenai posisi lawan.

Berbeda dengan komunikasi lainnya, seperti komunikasi antar pribadi yang memudahkan komunikator dan komunikan memahami isi pesan yang diterima atau diberikan karena biasanya komunikator dan komunikan melakukan proses komunikasi dengan bertatap muka langsung. Sedangkan komunikasi virtual komunikator dan komunikan tidak akan bertatap muka secara langsung dikarenakan mereka melakukan proses komunikasi melalui media, yaitu komputer hal ini terkadang membuat komunikan dan komunikator sedikit susah memahami pesan yang disampaikan dan diterima oleh masing-masing.

Melalui perkembangan teknologi dan penjelasan mengenai game online yang telah dijabarkan diatas menimbulkan fenomena baru dalam berkomunikasi di dunia maya ataupun virtual. Semakin hari game online terus berkembang untuk dapat memaksimalkan perkembangan yang ada khususnya dalam hal berkomunikasi dengan baik untuk mencapai tujuan bersama dan dapat menyusun strategi permainan dengan baik. Dari pemaparan di atas peneliti ingin meneliti Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan, guna mengetahui bagaimana pola komunikasi virtual yang terbentuk di dalam tim game online tersebut.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu “*Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Township”*” penelitian yang dilakukan oleh Novatia Anggraeni pada tahun 2017. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana penelitian ini lebih mengacu bagaimana komunikasi virtual yang dihasilkan

oleh para pemain dalam penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari seorang anggota yang dilakukan melalui *chat room* Township.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola komunikasi virtual yang terjadi pada percakapan tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pola komunikasi virtual yang terjadi dalam tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sumber ilmu bagi bidang komunikasi serta memperdalam studi mengenai komunikasi yang berkaitan dengan media *online* atau *internet*. Diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang tertarik atau ingin mengetahui lebih dalam mengenai pola komunikasi virtual dalam tim game online dan melakukan perkembangan game online saat ini.

1.4.2. Manfaat Praktis

Diharapkan hasil penelitian ini menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pola komunikasi virtual dan game online. Serta memberikan gambaran umum mengenai pola komunikasi virtual di dalam tim game online dan dapat menambah pengetahuan dan wawasan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan kegiatan penelitian, peneliti menjadikan penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya sebagai pijakan untuk melakukan penelitian dengan mengkaji penelitian terdahulu. Tujuan utama dari dilakukannya kajian ini untuk menjadikan acuan, referensi, dan sumber bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penelitian tersebut diambil karena merupakan penelitian yang sejenis, meskipun fokus penelitian dan tujuan penelitiannya berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Beberapa penelitian terdahulu yang dikaji oleh peneliti merupakan penelitian skripsi. **Penelitian pertama** penelitian oleh Novatia Anggraeni dengan judul *Komunikasi Virtual Pengguna Game Online "Township"* Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2017 dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, menggambarkan sifat-sifat atau karakteristik individu, keadaan, gejala, dan kelompok tertentu. Hasil penelitian ini menunjukkan proses komunikasi virtual yang ada pada grup Co-op Nobleese berupa penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari seseorang anggota yang diutarakan melalui chat room Twonship, dengan kerja sama ini seluruh anggota akan saling membantu mengisi permintaan produk, atau membantu mengisi kargo pesawat maupun gerbong kereta untuk menyelesaikan task Regatta.

Penelitian Kedua penelitian oleh Muhammad Kurniawan dengan judul *Pola Komunikasi Anggota Kelompok Gamers Dalam Permainan Game Online “PUBG MOBILE TARAKAN” Via Whatsapp* Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2021 dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, Hasil penelitian ini menunjukkan Pola komunikasi yang terjadi pada grup *whatsapp* *PUBG Mobile* Tarakan adalah komunikasi silang atau diagonal, bentuk komunikasi kelompok pada grup *whatsapp* *PUBG Mobile* Tarakan yaitu bentuk komunikasi sekunder yang terlihat dari para anggota grup yang ternyata lebih dominan menggunakan chat untuk berkomunikasi karena sudah terwadahi dalam satu grup dan lebih cenderung masuk pada model komunikasi interaksional yang terlihat dari semua anggota berdiskusi tentang event pertandingan *PUBG Mobile* dan ajakan latihan scrim.

Ketiga, penelitian oleh Yonatan Trianto dengan judul *Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike : Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya tahun 2018* menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan partisipatif dimana peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan permainan *game* CS:GO dan berpartisipasi dalam interaksi komunikasi menggunakan fasilitas obrolan text dan suara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang dihasilkan merupakan pola komunikasi multi arah / *all channel* dimana komunikasi yang terjadi dalam tim bersifat terbuka, tidak terbatas dengan tingkat jabatan anggotanya dan tidak melewati perantara untuk memberikan informasi, sehingga komunikasi yang terjadi sangat lancar dan minim hambatan dalam komunikasi.

Keempat, penelitian oleh Yonatan Trianto dengan judul *Pola Komunikasi Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2 “Studi Etnografi Virtual Terhadap Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun 2017 menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual untuk melihat fenomena dalam komunitas DotA 2 UMY. Hasil penelitian menemukan fenomena di dalam komunitas yang muncul dari virtual menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa mereka hadir di tengah-tengah masyarakat. Identitas komunitas dan gamers ditemukan pada penelitian ini serta bahasa-bahasa yang hanya diketahui oleh sesama *gamers* DotA 2.

Berikut penelitian terdahulu yang dikaji oleh penulis merupakan jurnal penelitian yang **Pertama** dilakukan oleh Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita (2019) dengan judul *“Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legend)”* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan dalam *game* Mobile Legend para pemain tidak hanya sekedar bermain, tetapi bisa melakukan komunikasi yang telah disediakan oleh game tersebut, komunikasi yang dilakukan dapat melalui *chat rooms*, *voice chat*, hal ini dapat memudahkan komunikasi jarak jauh dengan berkomunikasi secara virtual. Komunikasi virtual dalam *game* Mobile Legend sangatlah efektif untuk mencapai kemenangan.

Kedua dilakukan oleh Rio Ricky, dkk (2016) dengan judul *“Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game “Clash Of*

Clans” *Komunitas 1-Ron*” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi virtual etnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi pada *clan* 1-ron memiliki pola komunikasi *all channel* karena adanya kecocokan dalam berkomunikasi yang terjadi dalam *clan* 1-ron dimana komunikasi yang dilakukan bersifat terbuka tidak terbatas.

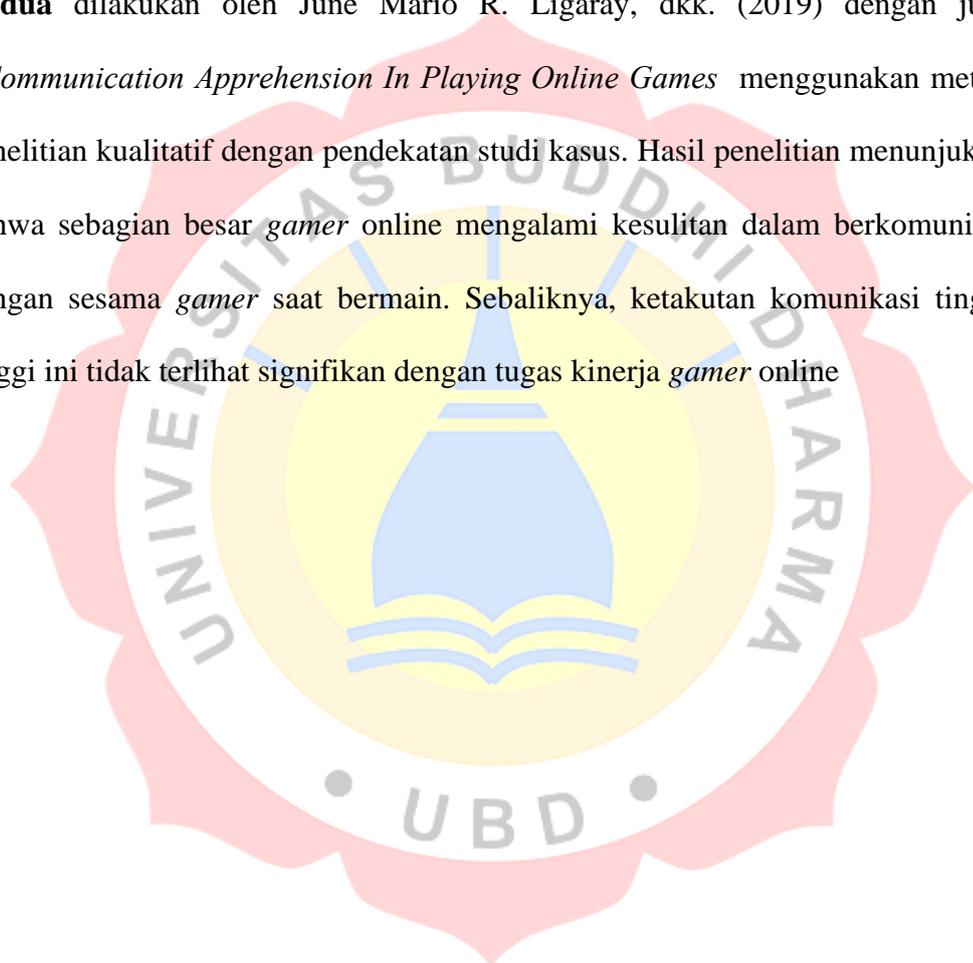
Kegita dilakukan oleh Annisa Risecha Junep dan Frenky (2017) dengan judul “*Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers Dota 2*” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan proses saluran komunikasi pada game online Dota 2 adalah sebagai salah satu media komunikasi yang digunakan antar anggota tim *the spartan squad* untuk menentukan bagaimana strategi yang akan digunakan pada game online Dota 2 tersebut.

Keempat dilakukan oleh Teguhta dan Amri Dunan (2019) dengan judul “*Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient- Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok*” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan pola komunikasi virtual game online Dota 2 pada komunitas Razer Gaming Depok adalah *All Channel* dimana para pemain dapat langsung berkomunikasi satu sama lain secara bersamaan tanpa adanya pembatas.

Berikut penelitian terdahulu yang dikaji oleh penulis merupakan jurnal internasional penelitian yang **Pertama** dilakukan oleh Fotios Spyridonis, dkk. (2018) dengan judul “*Efficient In-game Communication In Collaborative Online*

Multiplayer Games” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi perintah dan pesan suara merupakan metode komunikasi dalam game online yang paling efisien.

Kedua dilakukan oleh June Mario R. Ligaray, dkk. (2019) dengan judul “*Communication Apprehension In Playing Online Games*” menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar *gamer* online mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan sesama *gamer* saat bermain. Sebaliknya, ketakutan komunikasi tingkat tinggi ini tidak terlihat signifikan dengan tugas kinerja *gamer* online



Judul Penelitian	Komunikasi Virtual Pengguna Game Online “Twonship”	Pola Komunikasi Anggota Kelompok Gamers Dalam Permainan Game Online “PUBG MOBILE TARAKAN” Via Whatsapp	Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Counter Strike: Global Offensive Dalam Menyusun Strategi Permainan	Pola Komunikasi Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2 “Studi Etnografi Virtual Terhadap Pengguna Game Online DotA 2 Dalam Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”
Peneliti	Novatia Anggraeni	Muhammad Kurniawan	Yonatan Trianto	Wahyu Sugiarto
Lembaga dan Tahun	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2017	Universitas Muhammadiyah Malang Tahun 2021	Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya Tahun 2018	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun 2017
Masalah Penelitian	Bagaimana proses komunikasi virtual pengguna game online Township yang terdapat pada anggota grup Co-op?	Bagaimana pola komunikasi anggota kelompok gamers dalam permainan game online PUBG MOBILE TARAKAN via Whatsapp?	Bagaimana pola komunikasi yang terjadi dalam percakapan tim game online Counter Strike: Global Offensive dalam menyusun strategi permainan?	Bagaimana pola komunikasi pengguna game online DotA 2 di komunitas game online DotA 2 di Yogyakarta?

Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui dan memahami proses komunikasi virtual pengguna game online Township yang terdapat pada anggota grup Co-op.	Untuk mengetahui pola komunikasi yang terbentuk pada anggota anggota kelompok gamers dalam permainan game online PUBG MOBILE TARAKAN via Whatsapp.	Untuk mendeskripsikan pola komunikasi yang terjadi dalam percakapan tim game online Counter Strike: Global Offensive dalam menyusun strategi permainan.	Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi pengguna game online DotA 2 di komunitas game online DotA 2 di Yogyakarta.
Teori	Computer Mediated Communication	Computer Mediated Communication	Pola Komunikasi, Komunikasi Virtual, Computer Mediated Communication dan bentuk proses interaksi	Etnografi Virtual
Metode Penelitian	Deskriptif	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif
Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan komunikasi virtual yang terjadi pada grup Co-op Noblesee adalah penyampaian pesan dari ide atau gagasan	Pola komunikasi yang terjadi merupakan komunikasi silang, bentuk komunikasi yang ditemukan adalah bentuk komunikasi sekunder, model komunikasi yang	Pola komunikasi yang terbentuk merupakan pola komunikasi multi arah dilihat dari aktifitas-aktifitas komunikasi dalam tim.	Fenomena yang ditemukan berupa komunitas yang muncul dari virtual menunjukkan ke masyarakat luas bahwa mereka hadir ditengah-tengah kita tidak

	dari seseorang anggota melalui chat room.	digunakan model komunikasi interaksional.		terlepas dari bisnis jual beli yang terjadi. Gaya hidup gamers muncul dari komunitas berserta identitas komunitas dan gamers dengan bahasa-bahasa yang hanya diketahui oleh para gamers.
--	---	---	--	--

Table 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu Skripsi

Judul Penelitian	Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)	Pola Komunikasi Kelompok Game Online (Studi Virtual Etnografi Pada Pengguna Game “Clash Of Clans” Komunitas 1-Ron	Analisis Komunikasi Virtual Pada Kelompok Gamers DotA 2	Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient DotA 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok
Peneliti	Caroline Vinci Wijaya, Sinta Paramita	Rio Ricky, dkk	Annisa Risecha Junep dan Frenky	Teguhta dan Amri Dunan
Lembaga dan Tahun	Universitas Tarumanegara Tahun 2019	Universitas Telkom Tahun 2016	Universitas Putera Batam Tahun 2017	Universitas Gunadarma Tahun 2019
Masalah Penelitian	Bagaimana komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends?	Bagaimana pola komunikasi kelompok virtual dan proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok virtual game online clash of clans komunitas 1-ron?	Bagaimana proses saluran komunikasi game online DotA 2 pada tim the spartan squad?	Bagaimana identifikasi pola komunikasi virtual dalam game online Defence of the Ancient DotA 2 dalam komunitas Razer Gaming Depok?
Tujuan Penelitian	Untuk mengetahui komunikasi virtual dalam	Untuk mengetahui bagaimana pola komunikasi kelompok virtual dan proses	Untuk meneliti tentang proses saluran komunikasi game online DotA	Untuk mengidentifikasi pola komunikasi virtual dalam game online

	game online Mobile Legends	interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok virtual game online clash of clans komunitas 1-ron	2 pada tim the spartan squad	Defence of the Ancient DotA 2 dalam komunitas Razer Gaming Depok
Teori	Konsep dasar komunikasi virtual menurut Werner J. Severin dan James W. Tankard	Computer Mediated Communication	Computer Mediated Communication	Computer Mediated Communication
Metode Penelitian	Kualitatif Studi Kasus	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif	Kualitatif deskriptif
Hasil Penelitian	Terjadinya komunikasi virtual dalam game online Mobile Legends disebabkan oleh adanya interaksi dan komunikasi yang berlangsung di dalam game online Mobile Legends secara online dengan	Pola komunikasi yang terjadi dalam clan 1-ron yaitu komunikasi all channel hal ini karena ditemukannya kecocokan dalam berkomunikasi yang terjadi di dalam clan 1-ron serta komunikasi yang bersifat	Proses pada saluran komunikasi di dalam game online DotA 2 memiliki pengaturannya masing-masing, tim the spartan sendiri menggunakan game online DotA 2 sebagai salah satu media komunikasi antar anggota yang berisikan mengenai strategi yang akan	Pada penelitian ini menemukan bahwa pola komunikasi virtual yang terjadi merupakan pola komunikasi semua saluran atau all channel yang sering digunakan dalam membahas strategi di dalam game online DotA 2

	jaringan internet di dalamnya.	terbuka, tidak terbatas.	dimainkan pada game DotA 2.	
--	--------------------------------	--------------------------	-----------------------------	--

Table 2.2 Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal



Judul Penelitian	<i>Efficient in-game communication in collaborative online multiplayer games</i>	<i>Communication Apprehension In Playing Online Games</i>
Peneliti	Fotios Spyridonis, dkk	June Mario R. Ligaray, dkk
Lembaga dan Tahun	University of Greenwich London, United Kingdom 2018	Jagobiao National High School, Jagobiao, Mandaue City
Masalah Penelitian	<i>How to address this need through a game that utilises these three methods of communication in order to determine their efficiency?</i>	<i>How communication apprehension in playing online games?</i>
Tujuan Penelitian	<i>to address this need through a game that utilises these three methods of communication in order to</i>	<i>To know communication apprehension in playing online games.</i>

	<i>determine their efficiency</i>	
Teori	<i>Qualitative methods</i>	<i>Qualitative methods</i>
Metode Penelitian	<i>Qualitative</i>	<i>Qualitative</i>
Hasil Penelitian	<i>Results indicated that a combination of voice and predetermined commands is the most efficient method of in-game communication in online, task-oriented games.</i>	<i>Results showed that online gamer's communication apprehension is high. Showing that most of the online gamers have difficulty in communicating with co-gamers while playing. On contrary, this high level of communication apprehension is not seen to be significant with online gamers' performance task and school socialization.</i>

Table 2.3 Kajian Penelitian Terdahulu Jurnal Internasional

2.2. Kerangka Teoritis

2.2.1 Komunikasi

Shannon dan Weaver (1949) mengungkapkan bahwa proses komunikasi terkait oleh semua prosedur melalui bahwa pikiran seseorang dapat mempengaruhi orang lain yang menjadi lawan bicaranya. Sedangkan menurut Brelson dan Steiner (1964) menyatakan komunikasi merupakan suatu penyampaian informasi, ide, emosi, keterampilan, dan lain sebagainya, hal ini bisa terjadi melalui penggunaan simbol, angka, grafik, dan lain sebagainya. Selain itu komunikasi juga bisa diartikan sebagai suatu proses seseorang, beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat dalam memberikan dan menerima pesan atau informasi agar dapat terhubung dengan lingkungan sekitar maupun orang lain yang berada disekitarnya. Komunikasi yang dilakukan bisa berupa komunikasi verbal dan non verbal, dimana komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilakukan menggunakan lisan atau berbicara dengan kata-kata, sedangkan komunikasi non verbal dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik tubuh atau dengan menunjukkan sikap tertentu. Adapun unsur-unsur komunikasi sebagai berikut :

- a. Pengirim atau komunikator (*sender*) merupakan pengirim pesan kepada komunikan.
- b. Pesan (*message*) merupakan maksud tau isi yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan..
- c. Saluran (*channel*) merupakan media atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada komunikan.

- d. Penerima atau komunikan (*receiver*) merupakan seseorang yang menerima pesan biasanya disebut komunikan.
- e. *Effect* merupakan dampak yang akan terjadi pada saat proses komunikasi atau saat penyampaian pesan-pesan, dampak yang dihasilkan dapat positif maupun negatif tergantung dari bagaimana komunikan memaknai pesan yang ia terima.
- f. Umpan balik (*feedback*) merupakan tanggapan yang diberikan oleh komunikan terhadap komunikator terhadap isi pesan yang disampaikan.

2.2.1.1 Fungsi Komunikasi

Deddy Mulyana (2005:32) menyebutkan adanya empat fungsi komunikasi:

- a. Komunikasi Sosial. Komunikasi merupakan hal yang penting khususnya pada saat bersosial, hal ini bertujuan untuk membangun konsep diri, aktualisasi diri, kelangsungan hidup, memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, dan memupuk hubungan atau relasi dengan orang lain.
- b. Komunikasi Ekspresif. Komunikasi bisa dilakukan saat sendirian maupun berkelompok. Komunikasi ekspresif tidak langsung bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sebagai instrument penyampaian pesan seperti emosi.
- c. Komunikasi Ritual. Komunikasi ritual merupakan komunikasi yang biasanya dilakukan saat adanya upacara kelahiran, sunatan, ulang tahun, pertunangan, pernikahan, dan upacara kematian.

- d. Komunikasi Instrumental. Komunikasi yang bertujuan untuk melakukan persuasif atau ajakan atas menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap. Keyakinan, dan merubah perilaku serta menghibur orang lain.

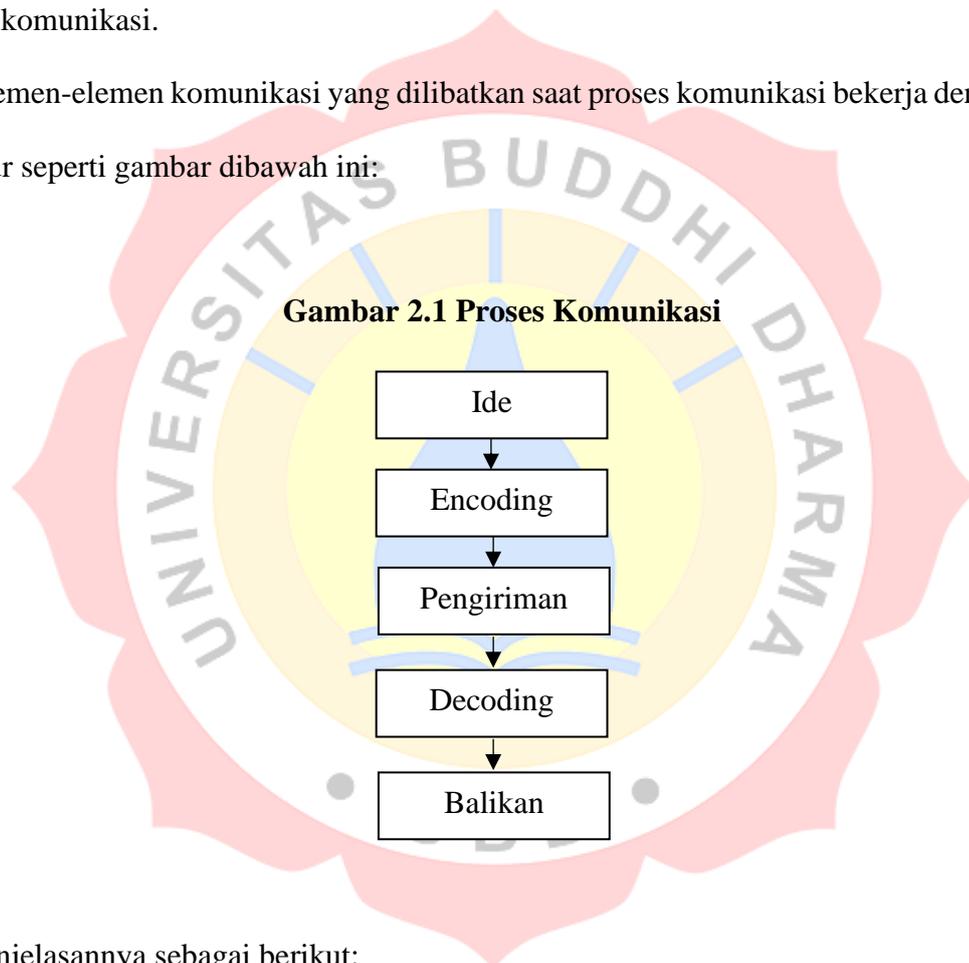
2.2.1.2 Proses Komunikasi

Proses komunikasi merupakan langkah awal saat memberikan informasi ataupun pesan hingga dipahami atau dimaknai oleh komunikan. Menurut Joseph D Vito dalam buku Pengantar Studi Ilmu Komunikasi (2018: 39) mengungkapkan komunikasi adalah transaksi yang dimana bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian pesan dengan komponen-komponen yang saling terhubung. Proses komunikasi dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya adalah dengan melibatkan elemen-elemen komunikasi. Berikut merupakan elemen-elemen komunikasi yang terlibat dalam proses komunikasi, yaitu:

- a. Komunikator. Pengirim pesan.
- b. Pesan. Merupakan suatu isi atau ide yang disampaikan kepada komunikan.
- c. Saluran. Biasa dikenal sebagai media, merupakan wadah atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan.
- d. Komunikan. Penerima pesan.
- e. Hambatan atau gangguan. Merupakan sesuatu yang menghambat proses komunikasi seperti gangguan pada isi pesan, media yang digunakan, maupun gangguan pada komunikannya.
- f. Umpan balik. Merupakan respon atau umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator saat memaknai isi pesan.

- g. Efek. Suatu keadaan yang timbul saat proses komunikasi terjadi biasanya berupa emosi, pikiran, maupun perilaku.
- h. Situasi. Merupakan keadaan saat proses komunikasi itu terjadi.
- i. Selektivitas. Digunakan untuk memilah-milah pesan yang diberikan.
- j. Lingkungan. Merupakan sekitar kita yang ikut campur dalam proses komunikasi.

Elemen-elemen komunikasi yang dilibatkan saat proses komunikasi bekerja dengan alur seperti gambar dibawah ini:



Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Langkah pertama, ide atau isi pesan diciptakan atau diberikan oleh komunikator
- b. Ide yang disampaikan kemudian diubah menjadi lambing-lambang yang memiliki makna dan dapat dikirim kepada komunikan.
- c. Pesan yang telah memiliki makna akan diberikan melalui media yang sesuai dengan lambang-lambang komunikasi.

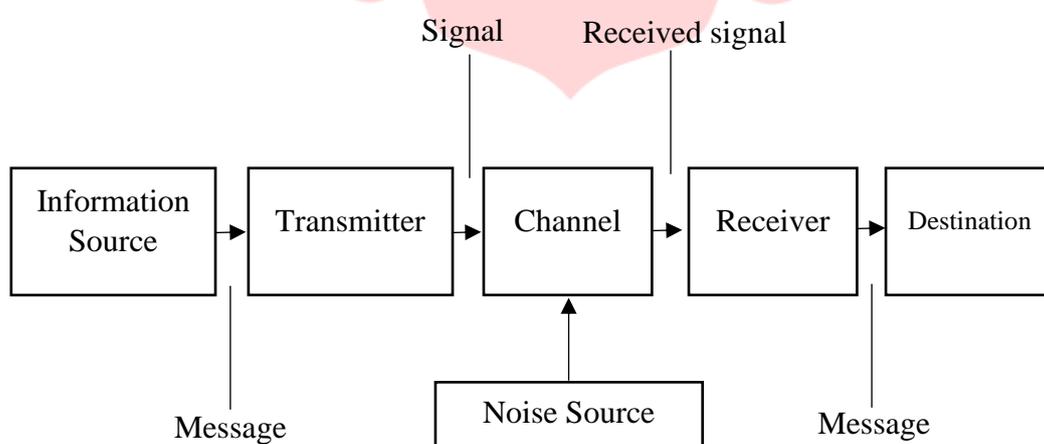
d. Penerima menafsirkan isi pesan sesuai dengan persepsinya untuk mengartikan arti isi pesan tersebut.

Apabila isi pesan tersebut telah berhasil di-*decoding*, khalayak akan mengirim kembali isi pesan tersebut ke komunikator.

2.2.1.3 Model Komunikasi

Model Komunikasi menurut Shannon & Weaver ini menurut Mulyana (2005: 138) lebih kepada masalah penyampaian pesan berdasarkan tingkat kecermatannya. Di dalamnya terdapat konsep gangguan (*noise*), yakni setiap rangsangan tambahan dan tidak dikehendaki yang dapat mengganggu kecermatan pesan yang disampaikan. Gangguan ini bisa merupakan interferensi yang selalu ada bersama saluran tersebut yang diterima oleh penerima. Contohnya ketika seseorang sedang bercakap-cakap tiba-tiba dalam waktu yang bersamaan muncul bunyi sirine dari luar rumah, tiba-tiba ada panggilan telepon, atau bahkan ada kucing yang berlalu Lalang di depan peserta komunikasi. Model Shannon & Weaver setelah tahun 1949 digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2 Model Komunikasi Shannon & Weaver



2.2.1.4 Pola Komunikasi

Effendy (2006:60) menyatakan pola komunikasi adalah salah satu cara dalam melakukan komunikasi untuk mempertahankan komunikasi formal, informal, dalam berhubungan dengan timbal balik atau dalam hal komunikasi yang membutuhkan satu sama lain. Proses komunikasi merupakan bagian dari pola komunikasi yang terdiri dari rangkaian kegiatan menyampaikan dan menerima pesan yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan sampai menghasilkan respon atau timbal balik yang membentuk pola komunikasi.

Pola komunikasi juga bisa diartikan sebagai proses komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih ketika melakukan interaksi atau komunikasi dengan jangka waktu tertentu dan dilakukan berulang-ulang. Dalam Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi Effendy (2003: 31) membagi pola komunikasi menjadi empat model, seperti:

a. Pola Komunikasi Primer

Pola Komunikasi primer merupakan pola komunikasi yang proses penyampaian pesan yang dilakukan komunikator kepada komunikan dengan menggunakan simbol atau lambang sebagai media saat melakukan proses komunikasi.

b. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder merupakan pola komunikasi yang penyampaian pesannya menggunakan media atau alat sebagai *channel* kedua setelah menggunakan simbol atau lambang pada media pertama.

c. Pola Komunikasi Linear

Komunikasi linear yang dimaksud adalah mengandung makna lurus, pola komunikasi yang berjalan lurus. Proses penyampaian pesannya baik menggunakan media maupun tanpa media dan tanpa adanya umpan balik.

d. Pola Komunikasi Sirkular

Pola komunikasi sirkular mengandung makna bundar, lingkaran atau keliling. Dalam pola komunikasi sirkular proses komunikasi berjalan secara terus menerus, sehingga ada umpan balik antara komunikator dan komunikan.

Sedangkan menurut De Vito (1997:159) pola komunikasi terdiri atas beberapa macam yaitu:

1. **Pola Komunikasi Satu Arah** : Merupakan proses komunikasi yang penyampaian pesannya menggunakan ataupun tidak menggunakan media sebagai sarana mengirim pesan, pada pola komunikasi ini tidak adanya umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator. Biasanya dalam pola komunikasi satu arah komunikan hanya bertindak sebagai pendengar saja, tidak memberikan respon atau tanggapan kepada komunikator.
2. **Pola Komunikasi Dua Arah** : Pola komunikasi dua arah melibatkan komunikator dan komunikan menjadi saling tukar fungsi dalam menjalankan fungsi mereka, komunikator akan menjadi komunikan dan begitu sebaliknya, biasanya pola komunikasi ini juga disebut sebagai pola komunikasi timbal balik (*two way traffic communication*).
3. **Pola Komunikasi Multi Arah** : Pola komunikasi multi arah merupakan proses komunikasi yang terjadi di dalam satu kelompok yang anggotanya lebih banyak

dimana komunikator dan komunikan akan saling bertukar informasi ataupun pesan secara dialogis.

2.2.2. Komunikasi Virtual

Dalam pandangan Meinel dan Sack (2019: 11) yang mengungkapkan bahwa komunikasi digital atau komunikasi virtual melibatkan ilmu komunikasi serta ilmu komputer, tidak hanya itu Meinel dan Sack juga menyatakan komunikasi virtual hanya akan terjadi ketika proses komunikasi yang dilakukan menggunakan media atau saluran komunikasi digital sebagai wadah komunikasi.

Hal ini menyatakan bahwa media-media yang disebutkan merupakan *internet* yang memiliki dua dasar sinyal (yaitu kode komputer 0 dan 1) yang akan diterjemahkan dari sumber aslinya melalui media digital ke pesan virtual atau digital. Ziemer dan Peterson dalam Manajemen Komunikasi Digital (2021: 5) mengatakan bahwa proses komunikasi yang terjadi pada komunikasi digital atau virtual secara teknologi dapat dijelaskan bahwa pesan digital akan diproses secara teknologi informasi dan akan diterima seperti itu juga.

Meinel dan Sack (2019: 11) telah menyinggung bahwa sebuah media teknologi informasi sangat diperlukan untuk melakukan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi virtual bisa didekati dengan teori *computer mediated communication* (CMC). Komunikasi yang menggunakan media *internet* dan komputer merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan orang lain dalam keadaan tertentu dengan tujuan-tujuan tertentu juga.

Sementara menurut Cantoni dan Tardini (2006: 43) menyatakan bahwa komunikasi termediasi komputer merupakan interaksi antar-individu yang terjadi melalui komputer. Realitas komunikasi digital atau virtual ini menunjukkan bahwa dalam komunikasi virtual pertimbangan atas lima elemen proses komunikasi harus mendapat perhatian dan pemahaman baik teori maupun praktik yang berbeda sebelumnya.

2.2.2.1. Jenis Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual memiliki beberapa jenis sebagai berikut:

a. *Electronic Mail (E-mail)*

E-mail merupakan sebuah pesan teks berbasis elektronik yang dikirimkan dengan jaringan internet di dalamnya. Munculnya e-mail saat ini memudahkan kebutuhan manusia dalam hal berkomunikasi terhadap teman, keluarga, hingga rekan kerja. E-mail digunakan untuk melakukan bisnis, melamar pekerjaan, dan promosi, namun sering sekali disalah gunakan untuk media penipuan hingga pesan spam.

b. *Chat*

Percakapan secara online atau *chat* digunakan oleh pengguna internet untuk mengenal satu sama lain. Tak hanya berkirim pesan, melalui *chat* bisa digunakan untuk melihat wajah lawan bicara dengan saling mengirimkan foto masing-masing, mendengar suara dengan fitur *voice note*.

c. *World Wide Web (WWW)*

Merupakan sebuah sistem informasi berbentuk teks, gambar, dan suara dalam bentuk hypertext dan dapat diakses melalui *software*. Adanya *world wide web*

membantu segala aspek kehidupan manusia seperti iklan, majalah, surat kabar, menonton secara online, hingga melakukan transaksi. *World wide web* dapat diakses secara 24 jam tanpa batasan waktu dan ruang.

d. Komunikasi Formal

Komunikasi yang dilakukan ketika sedang berada dalam acara resmi, komunikasi ini bertujuan untuk menghubungkan kepentingan umum seperti konferensi video, siaran pers, surat perintah, dan rapat online.

e. Komunikasi Jaringan Kerja

Komunikasi jaringan kerja berhubungan dengan pekerjaan yang dipakai antar pegawai, biasanya dalam memakai email, skype, dan WhatsApp untuk melakukan komunikasi.

f. Komunikasi Kelompok

Komunikasi yang dilakukan secara berkelompok bertujuan untuk menyebarkan informasi kepada kelompoknya ataupun anggota yang tergabung di dalam kelompok tersebut.

g. Komunikasi Non Formal

Komunikasi yang dilakukan secara tidak resmi biasanya komunikasi bersifat pribadi seperti pertemuan keluarga secara online.

h. Komunikasi Informal

Komunikasi yang memiliki tujuan untuk menjaga hubungan sosial seperti pesan atau informasi yang disampaikan tanpa adanya rencana sebelumnya.

2.2.2.2. Konsep Dasar Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan konsep penting dalam hal melakukan komunikasi virtual. Konsep dasar komunikasi virtual ini akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Berikut konsep dasar komunikasi virtual:

a. Dunia Maya

Dunia maya merupakan istilah lain untuk *website*, sosial media, forum diskusi, game online, dan lainnya. Dunia maya tidak memiliki bentuk fisik dan tidak dipresentasikan sebagai objek fisik, dunia maya terhubung secara luas melalui akses internet.

b. Komunitas Maya

Komunitas yang terbentuk di dalam dunia maya penggunaannya merupakan pengguna komunikasi virtual yang membentuk komunitas di dalamnya.

Komunitas maya banyak kita temui pada sosial media seperti Facebook, Line, WhatsApp, atau Telegram.

c. Interaktivitas

Interaksi para pengguna komputer dengan pengguna lainnya, merupakan tindakan dimana komunikasi terjadi dan para peserta komunikasi memiliki kendali terhadap proses komunikasi tersebut.

d. Hiperteks (*Hypertext*)

Istilah yang digunakan untuk menjelaskan teks yang memiliki hubungan dengan dokumen lain atau menghubungkan dengan konten lain. Hiperteks membantu para pengguna komputer untuk melakukan penafsiran informasi.

e. Multimedia

Merupakan sistem pada komunikasi virtual yang mengandung teks, grafik, suara, video, dan animasi.

2.2.2.3. Aplikasi Virtual

Aplikasi virtual yang digunakan untuk melakukan proses komunikasi virtual terdapat 3 aplikasi, yaitu:

a. WhatsApp

Aplikasi yang digunakan untuk komunikasi formal maupun non formal, aplikasi berbasis teks, gambar, dan suara ini memiliki fitur untuk melakukan *chatting* dan melakukan *video call*.

b. Skype

Merupakan salah satu aplikasi dari Microsoft yang digunakan untuk melakukan panggilan video, audio, dan pesan. Aplikasi ini hampir sama dengan aplikasi Zoom yang dapat digunakan untuk melakukan *video call* dengan banyak orang.

c. Google Meet

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan video konferensi dengan media laptop maupun *smartphone*.

2.2.2.4. Manfaat Komunikasi Virtual

Menurut Rusman, dkk. dalam buku Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (2011: 50) menjelaskan beberapa manfaat komunikasi virtual, yaitu:

a. Cepat

Informasi serta penyampaian pesan yang dilakukan akan terbilang cepat karena adanya fasilitas pendukung seperti komputer dan internet yang dapat dilakukan dengan mudah.

b. Mudah

Jika sudah menguasai komputer dan internet, komunikasi virtual akan sangat mudah untuk dilakukan dan diakses.

c. Bisa dilakukan secara *real time* maupun tidak

d. Dapat dilakukan secara individu maupun kelompok

e. Jumlah dan jenis pesan beragam seperti suara, teks, dan gambar.

2.2.3 Teori Computer Mediated Communication

Computer mediated communication (CMC) atau yang biasa disebut komunikasi yang dimediasi oleh komputer merupakan teori teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari, biasanya hal ini digunakan untuk komunikasi yang melibatkan dua orang atau bahkan lebih yang saling berinteraksi atau berkomunikasi melalui media komputer yang berbeda.

Cantoni dan Tardini (2006: 43) menyatakan bahwa *computer mediated communication* merupakan interaksi antar-individu yang terjadi melalui media komputer dan internet.

Meskipun komunikasi dengan media komputer mirip dengan komunikasi menggunakan media, tentunya ada beberapa hal yang membedakan, dimana

mediated communication merupakan proses komunikasi yang melibatkan media apapun untuk menyampaikan pesan kepada komunikan.

2.2.4 Komunikasi Interpersonal (Antarpribadi)

Secara kontekstual, komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu yang saling berinteraksi dan memberikan umpan balik. Menurut Mulyana dalam Pengantar Studi Ilmu Komunikasi (2018: 62) komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dimana masing-masing pemberi informasi maupun penerima informasi menangkap reaksinya secara langsung, sedangkan menurut Nurudin (2017: 62) komunikasi interpersonal bisa terjadi karena adanya dua orang yang melakukan komunikasi dan bisa juga merupakan suatu kelompok. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa definisi komunikasi interpersonal jika dilakukan oleh dua orang maka satu orang menjadi komunikator dan satu orang menjadi komunikan.

Pesan yang disampaikan komunikator diinterpretasikan oleh komunikan, selanjutnya akan menimbulkan respon. Namun, respon tidak bisa tersampaikan karena adanya hambatan, entah hambatan teknis, psikologis, atau karena komunikator bersikap dominan sehingga percakapan hanya terjadi satu arah. Apabila komunikasi hanya terjadi satu arah maka dapat disebut tidak layak sebagai komunikasi interpersonal sebab tidak terjadi timbal balik.

2.2.4.1 Faktor – Faktor Pendukung Keberhasilan Komunikasi Interpersonal

Keberhasilan dalam komunikasi interpersonal dipengaruhi beberapa factor berikut:

a. Faktor Bahasa

Semakin homogen bahasa yang digunakan masing-masing semakin mudah membentuk saling pengertian. Gangguan komunikasi yang disebabkan kesulitan bahasa sering disebut gangguan semantic.

b. Faktor Fisik

Komunikasi interpersonal cenderung berjalan baik bila masing-masing dalam kondisi sehat. Gerak tubuh, mata, dan linguistik yang disebabkan keadaan tidak sehat cenderung membuat lawan bicara merasa tidak nyaman. Komunikasi pun berjalan tidak lancar.

c. Faktor Psikis

Komunikasi interpersonal akan berjalan baik bila masing-masing memiliki gairah yang positif.

d. Faktor Lingkungan

Komunikasi interpersonal akan berjalan baik bila lingkungan tempat berkomunikasi dalam nuansa yang kondusif, tidak ada gangguan dari suara bising kendaraan, suara ramai dari percakapan orang lain, serta suara musik yang keras.

2.2.5 Media Online

Menurut Septiawan Santana K (2005: 137) media online merupakan tipe media baru dalam jurnalisme karena memiliki fitur dan karakteristik yang diangkat dari jurnalisme tradisional. Menurut *Wikipedia* media online merupakan media di dalam jaringan online yang berhubungan dengan teknologi dan internet didalamnya media online biasanya berisi teks, foto, video, dan musik. Berkembangnya dunia teknologi saat ini yang semakin pesat dibidang informasi dan teknologi, hal ini membuat

komunikasi juga memiliki varian media massa yang berkembang dalam dunia *internet* atau *online*. Hadirnya *internet* dan *online* tentunya membuat manusia dimanapun mereka tinggal bisa dengan mudah mengakses teknologi tersebut. *Internet* dalam hal ini dapat menyampaikan pesan atau membantu terjadinya komunikasi yang sifatnya dari satu individu ke individu lainnya secara cepat.

Media mempunyai makna wadah atau alat, massa berarti orang dengan jumlah yang cukup besar, tidak saling mengenal, tidak tinggal dalam satu tempat, respon yang diberikan langsung namun tertunda. Hadirnya media massa membuat manusia dengan mudah memenuhi kebutuhannya atas berbagai aspek kehidupan baik informasi maupun sosial, salah satunya dengan munculnya media *online* yang merupakan media baru yang tidak pernah menghilangkan media massa namun menggantikannya. Media online bisa dikatakan sebagai media baru jurnalisme karena memiliki beberapa fitur dan karakteristik dari jurnalisme tradisional.

Internet sebagai salah satu media juga memiliki manfaat, antara lain bisa mendapatkan informasi baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan lainnya, selain itu melalui internet masyarakat dapat memperoleh informasi mengenai pekerjaan dan hal-hal lainnya tanpa adanya batas jarak dan waktu, juga bisa sebagai media komunikasi dengan kerabat yang jauh dan tidak bertatap muka langsung.

2.2.5.1 Ciri – Ciri Media Online

Berdasarkan pengertian media online di atas, ada beberapa ciri-ciri media online yang membedakannya dengan media lain, yaitu:

a. Kecepatan informasi

Salah satu ciri media online yang sangat mencolok, dimana peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan dapat langsung disiarkan dalam hitungan menit bahkan detik. Berbeda dengan media cetak yang memerlukan waktu lebih lama untuk melakukan publikasi.

b. Informasi dapat di-update

Pemberian informasi di media online dapat dilakukan secara *realtime*. Hal ini membuat ketika ada pembaruan mengenai informasi lama, maka dapat langsung dilakukan perubahan.

c. Dapat berinteraksi dengan audiens

Media online tidak hanya sebagai tempat untuk mendapatkan informasi, namun dapat melakukan interaksi dengan audiens dimana media online menyediakan fitur email, chat, dan kolom komentar yang berfungsi sebagai wadah untuk berinteraksi.

d. Terhubung dengan sumber lain

Media online mengandung informasi yang disajikan dapat terkait dengan sumber lain yang relevan dan berbeda-beda.

2.2.5.2 Jenis Media Online

Berdasarkan cara publikasinya, media online dapat dibagi menjadi beberapa jenis:

- a. Situs Berita Online
- b. Situs Pemerintah
- c. Situs Perusahaan
- d. Situs E-Commerce

- e. Situs Media Sosial
- f. Situs Blog
- g. Situs Forum Komunitas
- h. Aplikasi Chatting

2.2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan

- a. Kelebihan media online terdapat pada penyebaran informasi sangat cepat, informasi atau data lama dapat diubah kapan saja, bentuk konten yang disampaikan sangat berbeda, mudah diakses, dan dapat berinteraksi satu sama lain.
- b. Kekurangan media online adalah informasi yang terkandung biasanya tidak selalu benar dan lengkap, pengguna harus memiliki perangkat yang mendukung dan koneksi internet yang stabil, serta dengan menggunakan media online jangka panjang dapat menyebabkan masalah mata dan kesehatan mata.

2.2.5.4 Fungsi Media Online

Pada praktiknya fungsi media online tentunya sama dengan media massa pada umumnya. Berikut beberapa fungsi media online:

- a. Fungsi Informasi
- b. Fungsi Sosialisasi
- c. Fungsi Diskusi dan Perdebatan
- d. Fungsi Pendidikan

- e. Fungsi Memajukan Kebudayaan
- f. Fungsi Hiburan
- g. Fungsi Integrasi

2.2.6 Game Online

Macmillan (2009: 44) mengungkapkan bahwa *game* itu sendiri merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan perasaan senang dengan adanya aturan yang diberikan oleh *game* itu sendiri hingga adanya kemenangan dan kekalahan yang terjadi. Berbeda dengan yang di ungkapkan oleh Eddy Liem yang merupakan Direktur Indonesia Gamer, *game* atau *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan cara menyambungkan koneksi *internet* kepada media komputer, konsol game (*Play Station, X-Box*). Sedangkan menurut Adams dan Rollings (2007) menyebutkan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak masyarakat yang gemar bermain *game*, dimana media-media yang digunakan akan terhubung dengan jaringan *internet*.

Burhan dan Tsharir (2005: 56) mengartikan *game online* merupakan permainan dengan komputer yang dapat dimainkan oleh banyaknya pemain yang terhubung dengan koneksi *internet*, untuk dapat memainkan *game online* tentunya para pemain harus memiliki dua perangkat penting yaitu komputer yang memiliki spesifikasi memadai dan sambungan *internet* yang cukup stabil untuk dapat mengakses *game online* tersebut.

Anonim, (2004: 34) mengungkapkan beberapa jenis game online yang dibagi menjadi beberapa kategori dan genre, meskipun belum ada kesempatan akhir dalam penentuan batas pengkategorian:

a. Action

Genre game ini lebih mengutamakan keterampilan dalam ketangkasan koordinasi tangan dan mata, dimana keceatan dan reflex menjadi andalan utama sang pemain game.

b. Arcade

Genre game ini dapat dikatakan sejenis dengan genre action yang membedakan genre game ini terdapat pada cara bermainnya yang lebih sederhana dibandingkan genre action.

c. Adventure

Biasanya pada genre ini para pemain akan memainkan sebuah karakter yang akan mengikuti alur cerita dalam *game* tersebut dan akan menuntaskan atau melakukan berbagai tugas dan tantangan yang berupa teka-teki karena genre ini bersifat petualangan.

d. Role Playing Game (RPG)

Genre game ini mirip dengan jenis permainan *adventure*, yang berbeda pada genre ini lebih menekankan pada karakter yang dimiliki oleh pemain.

e. Simulation

Genre game yang merupakan simulasi dari realitas dunia nyata.

f. Puzzle

Biasanya game dengan genre ini didalam gamenya menggunakan teka-teki dan menuntut keterampilan berpikir pemain.

g. Sport

Permainan dengan simulasi dari segala bentuk olah raga.

h. First Person Shooter (FPS)

Jenis permainan penembak orang pertama yang dimana para pemain menjadi sudut pandang orang pertama dengan seolah-olah sebagai mata dari karakter tersebut.

Dilaporkan oleh AC Nielsen setidaknya ada 65 juta masyarakat yang memainkan *game online* diantaranya sebanyak 15 juta pemain dengan umur diatas 45 tahun dan 64% atau 2/3nya adalah seorang wanita. Terhitung banyaknya para pemain menggunakan waktu mereka untuk bermain *game online* adalah sebanyak 55 jam dalam seminggu mereka luangkan untuk bersenang-senang dalam bermain *game online* dan 25% dari 55 jam tersebut mereka gunakan untuk bermain *video game*.

(Sumber: <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>)

2.2.6.1 Dampak Game Online

Bermain game online dapat dimainkan melalui PC maupun *smartphone*, seiring berkembangnya teknologi penggunaan *smartphone* lebih banyak digunakan untuk bermain game online, karena lebih mudah untuk dibawa kemana saja dan dapat digunakan sebagai pengisi waktu luang. Game online juga memiliki dampak yang ditimbulkan dengan bermain game online secara terus menerus, dalam jurnal

Indonesian Journal on Software Engineering tahun 2018 menjelaskan dampak yang dihasilkan bisa berupa positif maupun negatif.

Dampak positif dalam bermain game online ialah menghasilkan kemampuan otak untuk hal dalam mengasah dan meningkatkan kemampuan dalam menganalisis sesuatu menjadi lebih tajam. Seorang pemain game online akan lebih muda ketika akan memecahkan masalah karena terbiasa dengan teka-teki yang harus mereka pecahkan di dalam game online tersebut. Mereka yang bermain game online biasanya lebih kreatif dan imajinatif akan sesuatu hal.

Dampak negatif bermain game online bertambahnya kosakata kasar yang diperoleh sendiri, hal ini karena terkadang sesama pemain game menggunakan istilah-istilah tertentu untuk menghina pemain lainnya, biasanya mengandung unsur penghinaan, kata-kata kasar, dan mejelekan sesama pemain game online. Hal ini tentunya tidak baik bagi mereka karena mereka akan terbiasa untuk mengucapkan kata-kata kasar terhadap orang lain yang tidak mereka kenal dan hilangnya sopan santun.

2.2.6.2 Faktor Pendorong

Faktor seseorang memilih untuk bermain game online dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

a. Faktor Internal

Faktor internal biasanya didasari oleh adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan. Sebagian besar pemain game online ialah laki-laki, karena biasanya laki-laki lebih menyukai tantangan dan semakin ditantang maka pemain akan bertambah banyak. Mereka yang merasa kurang kegiatan akan lebih

memilih untuk bermain game online sebagai kegiatan alternatif mereka dan sebagai hiburan bagi mereka. Sebagian pemain game online merasa ketika bermain game online beban yang mereka pikirkan hilang sejenak dan merasa tenang untuk beberapa saat.

b. Faktor Eksternal

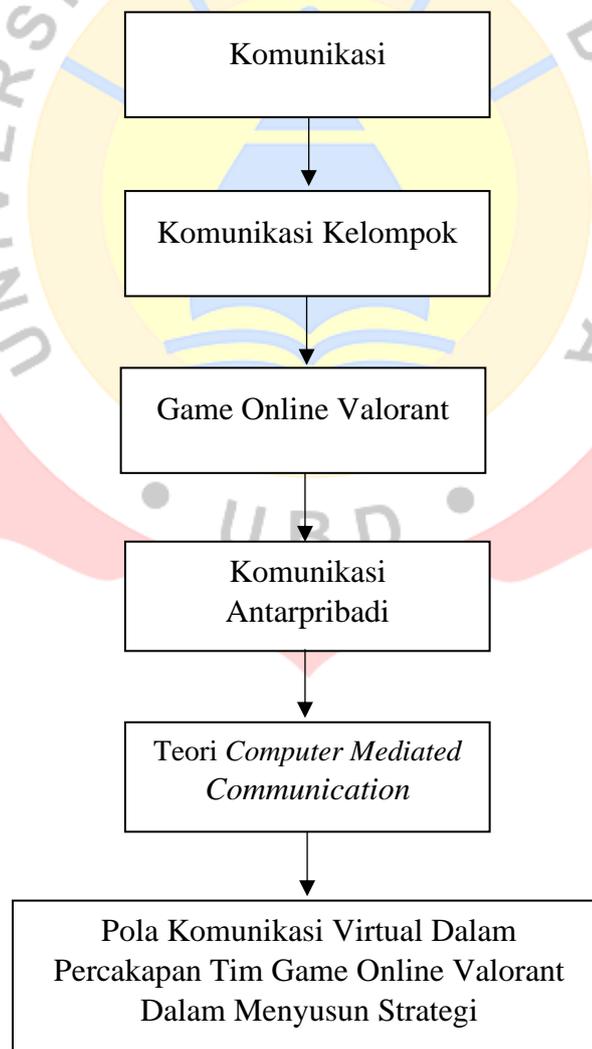
Faktor eksternal biasanya terkait adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian orang-orang terdekat, kurang kontrol dari orang tua, dan lingkungan. Sebagian dari mereka beranggapan merasa bahagia jika mendapat perhatian dari orang-orang terdekat jika mereka tidak dapat mendapatkan itu maka biasanya mereka akan memilih bermain game online, karena dalam game online terdapat komunitas yang biasanya berisikan pemain-pemain lain yang berasal dari kota yang berbeda, anggota komunitas game online biasanya lebih bisa mencurahkan perasaan kasih sayang mereka terhadap sesama anggota. (Sumber:

<https://www.detikpendidikan.id/2019/06/faktor-faktor-yang-menyebabkan-kecanduan-game-online.html>)

2.3. Kerangka Pemikiran

Pada sebuah penelitian kerangka pemikiran merupakan komponen yang cukup penting karena digunakan untuk sarana atau media peneliti dalam menggunakan teori maupun konsep dalam penelitian. Kerangka pemikiran akan memberikan gambaran mengenai alur penelitian mengenai bagaimana cara peneliti dapat menjelaskan pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan, berikut begini kerangka pemikiran yang peneliti gambarkan:

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Paradigma Penelitian

Guba dan Lincoln (1988) menyatakan paradigma dalam penelitian merupakan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk memahami fenomena tertentu dengan ciri untuk menguji agar ditemukannya penyelesaian fenomena atau masalah tersebut. Paradigma sendiri mengandung pemahaman mengenai pandangan mengenai dunia dan cara memandang untuk dapat mensesederhanakan kegiatan penelitian dalam memberikan peneliti gambaran mengenai apa yang dianggap penting dan mungkin bahkan sah untuk dilakukan peneliti. (Poerwandari 2007: 25)

Pada penelitian ini peneliti memilih untuk menggunakan paradigma interpretif guna melihat bagaimana peneliti memahami dan menjelaskan perihal dunia sosial atau virtual dari sudut pandang peneliti sendiri yang turut terlibat di dalamnya.

3.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif adalah salah satu penelitian yang memiliki sifat deskriptif dengan lebih banyak menggunakan analisis. Penelitian kualitatif ini bertujuan agar penjelasan mengenai fenomena yang terjadi dijelaskan secara mendalam yang akan ditekankan pada kedalaman data yang diperoleh oleh peneliti, semakin dalam data atau sumber yang peneliti peroleh maka akan semakin juga kualitas dari penelitian tersebut. (Kriyanto 2006 : 46).

3.3. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, metode penelitian merupakan suatu langkah utama dan penting yang harus diambil oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai fenomena yang diteliti dengan melakukan investigasi atau pengamatan data yang telah didapatkan. Metode penelitian biasanya berisikan gambaran mengenai rancangan atas penelitian dengan adanya konsep, langkah-langkah, prosedur, waktu penelitian, sumber data yang relevan, dan bagaimana serta dengan apa data tersebut diperoleh dan diolah serta dianalisis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat partisipatif dengan pendekatan kualitatif, dimana peneliti ikut terlibat dalam proses komunikasi yang menggunakan fitur *voice* dan *chat* yang dilakukan oleh tim *game online* Valorant. Hal ini memberikan kesempatan pada peneliti untuk terlibat langsung didalam proses komunikasi yang terjadi dalam memberikan informasi mengenai posisi lawan maupun informasi mengenai penyusunan strategi.

Metode partisipatif merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif yang lebih cenderung melihat fenomena atau masalah secara lebih luas dan mendalam mengenai apa yang terjadi. Dalam penelitian ini peneliti ikut terlibat dan berpartisipasi dengan kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh tim *game online* Valorant yang peneliti amati dan gunakan sebagai sumber data penelitian. Berpartisipasi dengan melakukan komunikasi dan ikut serta bermain *game online* Valorant saat sedang melakukan pengamatan penelitian.

3.4. Subjek/Objek Penelitian

3.4.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber data penelitian yang akan dimintai informasinya mengenai fenomena yang peneliti lakukan. Sumber data bisa merupakan subjek untuk memperoleh data atau sumber (Suharsimi Arikunto, 2002). Mendapatkan data yang relevan tentunya memerlukan informan atau subjek penelitian yang mempunyai kompetensi atau ahli yang sesuai dengan topik penelitian yang dipilih oleh peneliti.

Pada penelitian ini subjek yang diambil adalah adanya orang, tempat, atau benda yang diamati sebagai sasaran dalam melakukan penelitian. Adapun subjek pada penelitian ini adalah fitur *voice* dalam Game Online Valorant.

3.4.2. Objek Penelitian

Objek penelitian bisa diartikan sebagai lingkungan atau suasana sosial dalam penelitian yang ingin diketahui apa yang sebenarnya terjadi pada fenomena penelitian tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mengamati secara mendalam dan fokus pada aktifitas orang-orang pada objek penelitian tersebut. Peneliti menjadikan fokus atau objek penelitian pada penelitian ini adalah tim *game online* Valorant bernama Pentol.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti lakukan dalam penelitian ini dengan dua jenis teknik, yaitu data primer dan sekunder.

3.5.1. Data Primer

Data primer adalah salah satu teknik pengumpulan data yang sumbernya dikumpulkan secara langsung dari sumber aslinya atau berasal dari pihak yang bersangkutan dengan penelitian tersebut tanpa adanya perantara apapun. Data primer biasanya berupa sebuah opini dari subjek penelitian yang merupakan perorangan maupun kelompok, hasil observasi, atau bahkan pengamatan langsung dari suatu benda, kejadian, dan kegiatan serta hasil dari pengujian atas penelitian.

Pada data primer terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk memperoleh sumber data tersebut seperti wawancara, observasi, dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan data primer sebagai teknik pengumpulan data yang akurat, yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik untuk mendapatkan data primer yang sangat umum dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian kualitatif, dimana pada tahap ini pengumpulan data akan memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk menjawab fenomena penelitian. Tahap ini juga dilakukan agar mendapatkan gambaran asli mengenai suatu peristiwa.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berinteraksi secara lisan kepada objek penelitian atau sumber penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian tersebut.

3. Dokumentasi

Informasi sebuah data penelitian selain melalui observasi dan wawancara, dokumentasi juga bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Data bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk foto, tulisan, dan lain-lain.

3.5.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan jenis data tambahan yang didapat atau diperoleh tidak langsung dari sumber utama tetapi melalui media perantara. Biasanya bentuk data sekunder bisa berupa bukti, catatan yang telah tersusun rapih baik telah dipublikasikan ataupun tidak dipublikasikan

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu upaya yang dilakukan dengan mengorganisasikan data, mengolah data yang telah dipilih sebelumnya, menemukan sesuatu yang penting serta sesuatu yang telah dipelajari, dan memutuskan untuk membagikannya kepada khalayak lain. Dalam melakukan analisis data biasanya dengan cara mengumpulkan data, Analisa data, dan pembagian data. Analisis data biasanya berbentuk narasi dari rangkuman hasil penelitian yang sudah terjawab atas rumusan masalah yang ada. Pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

Menueur Miles dan Huberman dalam Yusuf (2014: 407-409) mengungkapkan bawah analisis data dibagi menjadi tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, berikut mengenai ketiga kegiatan tersebut:

- a. Reduksi Data : Merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan dari teknik analisis data dengan mempertajam, membuang, memilih, dan memfokuskan serta mengorganisasikan data dalam satu cara dengan kesimpulan akhir yang dapat digunakan dan dikonfirmasi. Tahap ini biasanya terjadi sebelum terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu dengan menentukan kerangka pemikiran, waktu penyusunan penelitian.
- b. Penyajian Data : Penyajian data merupakan tahap kedua dalam analisa data dengan menyajikan data atau dengan mengumpulkan informasi yang telah tersusun dan membolehkan penarikan kesimpulan dan mengambil tindakan Penelitian ini menggunakan penyajian data yang dimana peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil observasi dan wawancara untuk melihat pola komunikasi yang terjadi antar anggota tim.
- c. Penarikan Kesimpulan : Teknik ketiga dalam kegiatan analisis data adalah penarikan kesimpulan yang biasanya dilakukan dari awal dan merupakan inisiatif tangan penulis untuk tahap demi tahap kesimpulan yang telah dijalani sejak awal. Hal ini akan membuktikan bahwa proses penelitian yang dilakukan sudah benar adanya dan data yang diperoleh telah memenuhi standar kelayakan. Peneliti menggunakan penarikan kesimpulan pada penelitian ini karena data yang diperoleh sudah benar dan memenuhi standar kelayakan.

3.7. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pada bulan Maret 2022 sampai dengan Agustus 2022 atau peneliti menganggap data yang dikumpulkan sudah cukup untuk penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi di rumah peneliti sendiri dalam bermain game online Valorant yang memiliki fitur *chat* dan *voice*

