

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi digital dalam tim Valorant membentuk sistem komunikasi multi-arah dan sirkular, di mana seluruh anggota tim aktif dalam bertukar informasi, merespons umpan balik, dan menyusun strategi secara kolektif. Komunikasi ini berjalan terbuka, efektif, dan berkelanjutan, baik melalui *voice chat* maupun *text chat*, yang memperkuat kerja sama dan koordinasi dalam mengambil keputusan strategis selama permainan.

Hasil penelitian ini mendukung judul “Pola Komunikasi Digital dalam Dinamika Kerja Sama Tim Esport Valorant pada Game Online untuk Pengambilan Keputusan Strategis” dengan menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terbentuk memainkan peran penting dalam meningkatkan performa tim dan keberhasilan strategi dalam konteks kompetitif esports.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa pola komunikasi digital yang terjadi dalam tim Valorant sangat berperan dalam dinamika kerja sama tim dan pengambilan keputusan strategis yang efektif. Hal ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana komunikasi digital berperan penting dalam meningkatkan performa tim di dalam konteks esports.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

1. Disarankan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan topik yang serupa untuk mempertimbangkan penggunaan metode penelitian yang berbeda. Hal ini akan memungkinkan pengumpulan data dan hasil yang lebih bervariasi, sehingga memperkaya perspektif dan memperluas sumber informasi yang diperoleh.
2. Perkembangan teori komunikasi digital (CMC): Penelitian ini memperlihatkan bagaimana teori Computer Mediated Communication (CMC) dapat diterapkan dalam dinamika kerja sama tim dalam permainan esports. Diharapkan,

penelitian lebih lanjut dapat menggali lebih dalam tentang bagaimana elemen-elemen komunikasi digital memengaruhi pengambilan keputusan dalam permainan yang penuh tekanan, seperti Valorant. Teori CMC dapat diperluas dengan mempertimbangkan lebih banyak faktor sosial dan psikologis yang terjadi dalam komunikasi virtual antar pemain.

3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan wawancara dengan narasumber lebih awal, guna menghindari kemungkinan kendala yang dapat mempengaruhi kelancaran penelitian. Selain itu, pemilihan narasumber yang benar-benar

5.2.2 Saran Praktis

1. Peningkatan sistem komunikasi dalam *game*: Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa komunikasi digital, terutama melalui *voice chat* dan *text chat*, sangat penting untuk meningkatkan koordinasi tim dan pengambilan keputusan strategis. Pengembang game diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan fitur komunikasi dalam game, seperti menambahkan lebih banyak opsi pengaturan suara, kualitas suara yang lebih jernih, serta fitur yang memudahkan pemain untuk berbagi informasi secara real-time dengan lebih mudah.
2. Diharapkan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma untuk menunjukkan sikap proaktif dan berkomitmen dalam menyelesaikan tugas akhir mereka, khususnya dalam mencari sumber-sumber yang relevan. Selain itu, disarankan agar mahasiswa secara aktif meminta bantuan kepada dosen pembimbing guna memperoleh masukan, pengetahuan, dan arahan yang dapat mempermudah proses penelitian, terutama ketika menghadapi kesulitan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Adams, Ernest. (2009). *Fundamentals of game design*. New Riders.
- Sklar, B. (n.d.).(2013) *DIGITAL COMMUNICATIONS Fundamentals and Applications Second Edition*. www.phptr.com
- Arifin, H. Anwar.2016. *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar Ringkas*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Nasrullah, Rulli.2021. *Manajemen Komunikasi Digital Perencanaan, Aktivitas, dan Evaluasi*. Jakarta: Kencana.
- Macmillan. (2011). Macmillan English Language Book

Sumber Jurnal

- Darics, E., & Gatti. (2019). *Talking a team into being in online workplace collaborations: the discourse of virtual work*.
- Darussalam, K., Syariati, A. H., Muzakki, A., & Nopriyani, F. (2024). PEMBENTUKAN STRATEGI MELALUI AUDIO KOMUNIKASI DALAM APLIKASI GAME FPS(VALORANT). *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(1). <https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Furianto, & Simanjuntak, R. R. (2023). Gaming Language as a Language Variations in Digital Humanities. *E3S Web of Conferences*, 388. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010>
- Gustina Sari, G., Wirman, W., Ismi Wahidar, T., & Salwa Fahira, T. (2021). Korespondensi: Strategi komunikasi customer bonding C Plus Organizer mempertahankan loyalitas PT. Capella Dinamik Nusantara. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 6(1), 86–106.
- Indrawan, M. W. (2024). Analisis Cyberbullying pada Game Online Valorant: Studi pada Communication Abuse Antarpemain. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 4(6). <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i6.4908>
- Linh, V. T., Thu, T. Van, & Giang, L. N. (2024). Research on the Application of Digital Technology in Military Communications. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 5(3), 2089–2093. <https://doi.org/10.55248/gengpi.5.0324.0732>
- Maharani, A., Puspita, V., Aurora, R. A., & Wiranito, N. (2024). *How to cite: Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant*. 5(5), p-ISSN.
- Maier, T., & Xu. (2024). Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*, 2(1). <https://doi.org/10.1123/jege.2024-0036>
- Marisa, S., & Pariantto. (2022). Komunikasi Verbal dan Non Berbal dalam Pembelajaran. In *ANALYTICA ISLAMICA* (Vol. 11, Issue 2). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/analytica/index>

- Putra Sudiana, N. A., & Sari, R. P. (2023). Tidak Kompeten! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan dalam Game Online Valorant? *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 3(2). <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol3.iss2.art1>
- Rusk, F., Taylor, N., & Ståhl, M. (2024). The Social Accomplishment of Seeing Together in Networked Team Play. *Simulation and Gaming*, 55(1), 6–29. <https://doi.org/10.1177/10468781231209484>
- Saravanan, V., Ramachandran, M., & Soundharaj, S. (2022). Exploring Various Digital Communication and its Classification. *Renewable and Nonrenewable Energy*, 1(1), 52–57. <https://doi.org/10.46632/rne/1/1/9>
- Strauss, C., Harr, M. D., & Pieper, T. M. (2024). Analyzing digital communication: a comprehensive literature review. *Management Review Quarterly*. <https://doi.org/10.1007/s11301-024-00455-8>
- Tamba, G. I., & Iancu, I. (2023). Emerging Adults and the Use of Textual Digital Communication: A Reflection on Self-Esteem, Loneliness, Anxiety, and Wellbeing. *Research in Social Sciences and Technology*, 8(1), 31–50. <https://doi.org/10.46303/ressat.2023.3>
- Treem, J. W., Leonardi, P. M., & Van Den Hooff, B. (2020). Computer-Mediated Communication in the Age of Communication Visibility. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(1), 44–59. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz024>
- Tri Indah Kusumawati. (2016). KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 6(2).
- Vinot, A., & Perez, N. (2024). *Voice Communication Analysis in Esports*. <http://arxiv.org/abs/2411.19793>
- Wang, Z. (2023). Application analysis of digital electronic technology in communication network. In *International Journal of Computing and Information Technology IJCIT* (Vol. 1, Issue 5).
- Xu Yuancheng. (2024). Applications of Psychological Principles in Game Design: Unveiling the Dynamics and Psychology of Valorant. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 62(1), 63–68. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/62/20241731>
- Yao, M. Z., & Ling, R. (2020). “What Is Computer-Mediated Communication?”—An Introduction to the Special Issue. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25(1), 4–8. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmz027>

Sumber Ensiklopedia

- Wikipedia ensiklopedia bebas.* (2022). Internet. Retrieved April 12, 2025
<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20%28lakuran%20ba,di%20seluruh%20dunia>

Wikipedia ensiklopedia bebas. (2022). First Person Shooter. Retrieved April 16, 2025 https://id.wikipedia.org/wiki/Tembak-menembak_orang-pertama#:~:text=Tembak-menembak%20orang-pertama%20bahasa%20Inggris%3A%20First-person%20shooter%2C%20FPS%29%20adalah,artinya%2C%20pemain%20mengalami%20aksi%20melalui%20sudut%20pandang%20protagonis.

Wikipedia ensiklopedia bebas. (2022). Valorant. Retrieved April 16, <https://id.wikipedia.org/wiki/Valorant>

Sumber Web

Ridhagustini.wordpress.com (October 18, 2017). Computer Mediated Communication (CMC). Retrieved May 1, 2025, from <https://ridhagustini.wordpress.com/2017/10/18/computer-mediated-communication-cmc/>

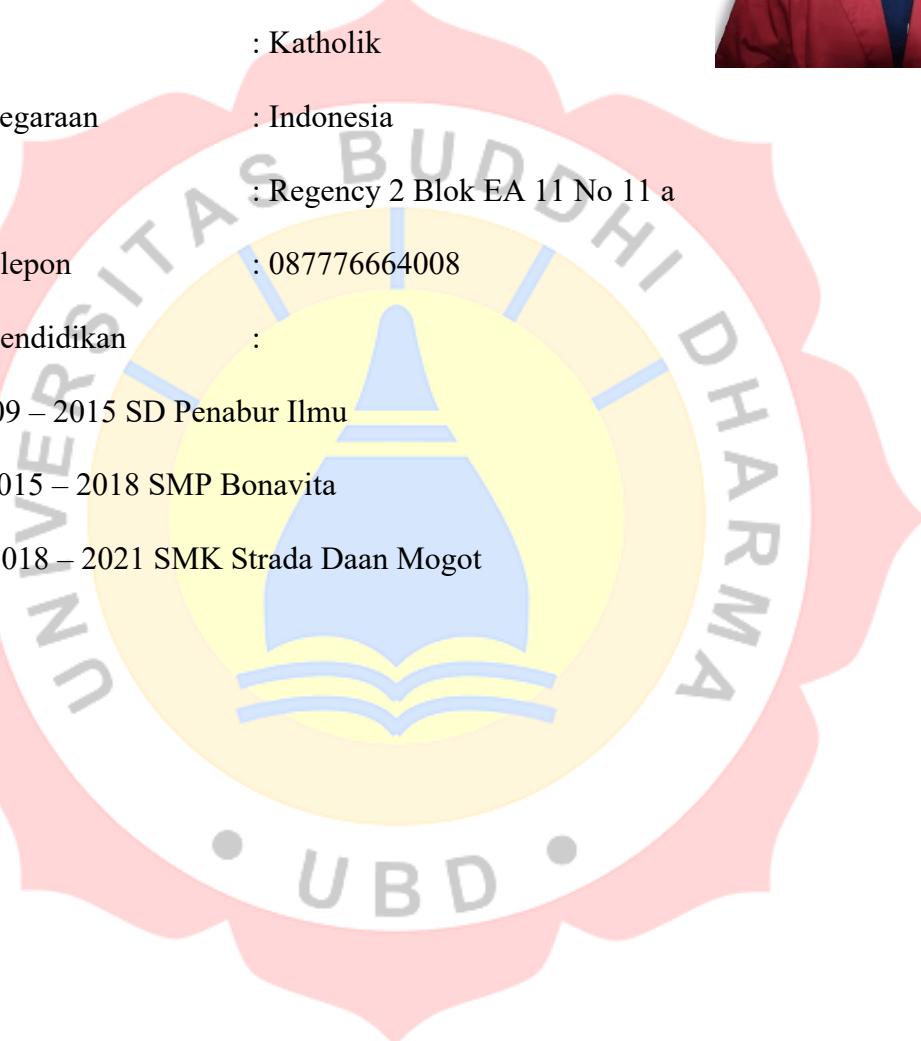
Katadata.co.id (January 5, 2022). Survei: 52 Juta Orang Indonesia Konsisten bermain Gim. Retrieved May 14, 2025, from <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>

Detikpendidikan.id (June 1, 2019). Survei: Faktor Penyebab Orang Kecanduan Game. Retrieved May 14, 2025, from <https://www.detikpendidikan.id/2019/06/faktor-faktor-yang-menyebabkan-kecanduan-game-online.html>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Pribadi

Nama Lengkap : Nicholas Argya Dharma
Tempat Tanggal Lahir : Tangerang, 31 Oktober 2003
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Agama : Katholik
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Regency 2 Blok EA 11 No 11 a
Nomor Telepon : 087776664008
Riwayat Pendidikan :
1. SD: 2009 – 2015 SD Penabur Ilmu
2. SMP: 2015 – 2018 SMP Bonavita
3. SMK: 2018 – 2021 SMK Strada Daan Mogot



LAMPIRAN
DRAFT INTERVIEW WAWANCARA

Draft Wawancara 1



Nama : David Ricardo Santoso

Umur : 22 Tahun

N: Selamat pagi, disini saya sudah bersama dengan David Ricardo Terkait teman satu grup saya saat bermain game online Valorant oke jadi ada beberapa pertanyaan yang akan saya tanyakan, oke jadi, saya ingin mengetahui Sudah sejak kapan Anda mulai bermain Valorant?

D: Untuk bermain game Valorant itu berarti sudah sejak tahun 2020 ya berarti sudah 4-5 tahun lah ya sudah masuk ke 5 tahun lah ya

N: Oke baik, jadi biasanya berapa lama sih kamu main kayak dalam mungkin seminggu, ya seminggu itu berapa lama biasanya main?

D: Kalau saya seminggu itu mungkin kurang lebih sekitar 2-3 jam per hari lah ya Tapi tergantung kadang juga nggak setiap hari banget sih

N: Oke baik, untuk ketika anda bermain itu Anda biasa bermainnya itu individu atau Anda punya teman bermain atau punya tim bermain?

D: Kalau itu tentu ada tim ya, jadi bukan tim sih tapi lebih ke grup untuk teman-teman yang memang bermain bersama ya tapi orang-orangnya itu itu aja sih

N: Jadi itu timnya tetap ya?

D: Timnya tetap, untuk tim dalam gamenya jadinya tetap gitu ya

N: Nah itu di tim itu, di tim yang Anda bermain itu, itu ada role pembagiannya nggak? Kayak mungkin ada yang jadi in-game leader-nya Ada yang fragger-nya, entry fragger Ada yang kerja sama flanker Apakah ada pembagian role yang jelas? Atau sebenarnya semua orang berganti-ganti role-nya?

D: Sebenarnya sih kurang lebih udah ada role-nya ya cuma kadang memang kita istilahnya dinamis aja kadang ada yang ganti juga Tapi memang umumnya udah ada jadi udah ada pembagiannya tapi tergantung kondisi juga sih kadang kita bisa menyesuaikan juga

N: Oke Baik Saya sekarang mau ngebahas tentang komunikasi deh ya Lebih ke komunikasinya Saat bermain ya kamu itu lebih sering gunain voice chat? Atau text chat? Atau ping? Ada gak? Kayak fitur-fitur game yang untuk berkomunikasi yang anda gunakan?

D: Kalau di Valorant itu Dia ada fitur banyak berarti ya Berarti dia itu ada yang ping Tadi ada Voice chat juga dia ada jadi Pake mic, Text juga tentunya ada ya Text itu kayaknya udah fitur wajib kalo game ya

N: Betul

D: Itu sih ada dan kita pake semua sih kita voice chat umumnya selalu nyala aktif tapi ya kadang text juga perlu ya kalo emang lagi males ngomong kadang ketik satu kata dua kata gitu kan Ketoilet atau apa segala macem Atau ambil minum Ping juga kita pake in game Untuk menandakannya lebih jelas aja sih

N: Oke Menurut anda apakah komunikasi di dalam game itu berjalananya itu dua arah atau satu arah ya? Menurut kamu gimana?

D: Kalo menurut saya sih ya tentu dua arah ya mungkin ya karena kita disanakan saling memberikan arahan dan juga menerima feedback ya dari teman-teman kita gitu jadi ya mungkin ya pastinya dua arah ya kita memberikan arahan Juga mendengar arahan gitu ya

N: Oke baik-baik nah menurut anda sendiri itu gaya komunikasi pada saat anda bermain gitu bersama dengan mereka tim anda Itu mereka memberikan informasinya seperti apa sih? apakah mereka memberikan informasinya itu straightforward langsung gitu atau banyak yang ternyata bertele-tele Bahkan sesuatu informasi yang tidak penting pun dimasukkan apakah malah Ada yang tipenya itu menyela gitu Jadi orang sedang berbicara kalo dirasa strategi dia lebih bagus dia nyela aja gitu Boleh dikasih tau gak kira-kira komunikasi kalian di dalam tim

D: Oke baik Jadi kalo dalam tim sih Sebenarnya umumnya Kita saling memberikan arahan dengan jelas Kita tetap ngobrol, santai Tapi memang ada Saatnya juga ketika misalnya Ya apa ya Lagi tertekan gitu ya Lagi di fase yang Urgent mungkin dalam Situasi di gamenya itu Kadang juga ada yang suka mencela Atau juga mungkin ya kadang ada informasi Yang kerasanya bertele-tele itu ada Tapi umumnya sih kita langsung direct aja

N: Oh jadi semuanya tergantung situasi lah ya tergantung situasi gaya komunikasinya pun menyesuaikan gitu

D: Menyesuaikan benar kadang ada yang kelewatan aja gitu kan kita ya

N: Menurut anda nih Sebenarnya keterampilan untuk berkomunikasi Di dalam game Valorant itu penting gak sih untuk membangun strategi itu sebenarnya komunikasi itu penting gak sih atau sebenarnya komunikasi yang biasa aja juga sebenarnya bisa gitu

D: Tentu sebenarnya Kalau di game seperti Valorant itu penting sekali ya karena kita bermain sebagai tim dimana kalau komunikasi tidak terjalin ya maka kerjasamanya akan kacau ya Jadi ya tentu Itu sangat penting ya komunikasi itu dalam game terutama Valorant

N: yang dimana di game Valorant ini ya pastinya strateginya Bisa jadi salah-salah masuk gitu Jadinya pastinya butuh komunikasi yang jelas Butuh skill komunikasi yang baik

D: Betul

N: Oke Apakah anda merasa komunikasi yang terjadi dalam tim ini Bersifat two way bersifat memberi dan juga menerima Atau hanya memberi saja Gak mau menerima atau sebenarnya lebih baiknya itu menerima dan memberi juga menurutmu sebaiknya seperti apa

D: Sebaiknya tentu memberi dan menerima Karena Pasti tiap orang memiliki pendapat dan juga memang memiliki penyesuaian dari setiap rolenya tadi karena karena per rolenya berbeda sehingga memiliki pola pikir yang berbeda jadi kalau cuma satu orang yang ngomong dia belum tentu paham role masing-masing Jadi memang harus memberikan pendapat

N: Jadi semuanya harus Memberikan pendapat supaya jadi satu Untungnya menang gitu ya

D: Ya harus dong ya Masa kalah hahaha

N: Oke contohnya scenarionya itu adalah dalam situasi yang kritis ya di game mungkin lagi mau clutch lagi keadaan dalam satu versus tiga orang gitu ya Apakah anggota tim bermain anda itu Itu semuanya itu berdiskusi Atau hanya ada satu orang saja yang memutuskan dalam pengambilan keputusannya itu

D: Nah itu juga sebenarnya tergantung situasi ya Jadi kalau di lapangannya Tapi memang umumnya sih kita tetap melakukan diskusi satu tim Jika memang masih memungkinkan Tapi kalau memang situasinya udah tidak memungkinkan Untuk diskusi yang memang terlalu panjang memang kita percayakan ke tim yang terkait ya maksudnya kalau misalnya tadi kondisinya sisa satu orang ya kita percayakan Tapi kalau memang masih mungkin diskusi atau bahkan dia bertanya Kita masih bisa melakukan diskusi Untuk penyusunan strategi gitu ya

N: Oke jadi dilihat lagi loh orangnya apakah orangnya itu capable ya untuk

melakukan tindakan kepada situasi tersebut

D: Betul

N: Pernah nggak ya pada saat kamu bermain bersama tim kamu Terjadi kesalahpahaman atau bahkan miskomunikasi nah kalau ada itu apa contohnya Bisa kira-kira kayak apa gitu yang terjadi

D: Tentu sering ya bukan ada lagi tapi sering sekali jadi memang ya cukup sering karena memang situasinya yang pertama berubah karena kan memang yang bermain nggak cuma kita Saja tapi juga ada pihak lawan dimana memang terkadang ada Kondisi-kondisi yang Ya mungkin lagi nggak fokus Atau memang ternyata lokasi musuhnya berubah Jadi memang terjadi miskomunikasi Terutama ya contohnya tadi Kayak salah menandakan lokasi musuh Salah memberikan informasi Lokasi musuh atau apa yang musuh lakukan Lawan ya Jadi memang disitu suka sekali terjadi Miskomunikasi yang menyebabkan Ya bisa berujung Kekalahan pada ronde tersebut

N: Nah kalau ada miskomunikasi gitu tindakan apa sih bisa kamu lakukan kayak apakah kamu bakal langsung ngocehin dia atau apa yang anda akan lakukan Terkait hal tersebut

D: Kalau dari saya sih tergantung situasi juga ya kalau memang lagi Senang sih mungkin kita bakal biasa aja paling coba sambil bercanda kenapa dia ngasih Informasi yang salah tapi kalau kadang situasi genting ya kadang kita omelin juga kita maki juga

N: Karena biasanya kalau di game itu kan ada ronde-ronde penting ya yang harus dimenangkan tapi kalau ada miskomunikasi kadang jadi jengkel juga sih kadang

D: Iya jadi jengkel mungkin jengkel lah tapi untuk sesaat aja sih

N: nah anda sendiri pernah gak sih salah memberikan informasi kalau pernah itu biasanya gimana cara anda sendiri untuk memperbaiki miskomunikasi tersebut

D: Kalau dari saya sih kalau memang ada yang melakukan salah memberikan informasi ya kadang saya cuma ketawa aja sih

N: Nah respon tim anda itu gimana kalau kak ketika anda ngelakuin kesalahan karena anda ketawa aja respon tim gimana apakah respon tim juga ikut ketawa atau malah respon tim itu sebel malah jadinya

D: Kalau biasanya sih kalau saya ketawa gitu ya mereka ikut ketawa cuma abis itu saya dimaki mereka itu biasanya

N: Oke biasanya nih anda dengan tim anda anda itu biasanya menyusun strategi untuk memenangkan round itu Itu biasanya sebelum pertandingan dimulai atau ketika pertandingan berlangsung anda mulai menyusun strateginya

D: Biasa sih pastinya itu sebelum sebelum ronde dimulai tapi ya kadang juga kita masih bahas strategi tersebut sesudah ronde tersebut kalau memang strateginya salah atau bikin kalah jadi kalah karena strategi tersebut atau gagal kadang kita masih suka bahas juga sesudah ronde tersebut yang mungkin bisa dipakai di ronde selanjutnya atau mungkin di lain waktu jadi ya pasti kita rencanakan sebelum permainan dimulai

N: Kalau selama pertandingan berlangsung kayak gitu selama pertandingan terjadi biasanya siapa sih orang yang memberikan instruksi di dalam tim anda atau arahan selama pertandingan berlangsung

D: Kalau itu sih kita dinamis jadi memang tergantung siapa yang memang bermain peran penting dalam strategi tersebut jadi tadi balik ke role Itu memang walaupun kita memiliki setiap role tapi kan setiap strategi ya berbeda-beda jadi ada role mana yang penting dalam strategi tersebut biasanya dia yang bakal banyak memberikan arahan, Jadi berubah-berubah tergantung role dan tergantung strategi

N: Nah Saat Saat pengambilan keputusan untuk strategi itu sebelumkan namanya tadi ada role penting pastinya ada strategi yang orang semua saling memberikan strategi mereka masing-masing gimana cara anda menentukan strategi-strategi itu menentukan strategi apa yang akan dipakai contohnya strategi dari dia Atau dari orang A atau dari orang B nah strategi itu sebenarnya kamu ambilnya Berdasarkan

inisiatif kamu sendiri atau kamu berdasarkan keputusan tim Hasil diskusi ide semua tim dipakai gimana?

D: Tergantung situasi kalau memang masih awal permainan Atau awal ronde ya tentu keputusan tim bersama biasa jadi memang kalau ada berbagai saran Tentu kita bakal cari kesepakatan bersama tapi kalau di situasi genting walaupun ada arahan atau saran tapi tergantung dari individu tadi termasuk saya tergantung kondisi di lapangan karena memang udah bukan waktunya diskusi kalau di situasi genting

N; Jadi sebenarnya kebanyakan keputusan itu diambil Berdiskusi dulu ya Bersama

D: Terutama kalau di kondisi normal

N: Kalau dalam berkomunikasi itu sebenarnya ada gak sih yang kamu rasakan kayak kendala kendala Saat kamu ingin bertukar informasi Ingin menyusun strategi dengan tim kamu tim yang bermain tadi Itu ada gak sih kendala-kendala yang kamu rasakan mungkin kayak koneksinya Atau micnya Atau mungkin kurang fokus

D: tentu ada ya kadang hardware juga kendala kadang juga bahkan koneksi internet Bisa terputus Atau memang terkadang ada mic dari teman itu yang memang kadang suka rusak Jadi memang itu cukup mengganggu dalam bermain

N: Kalau gitu cara anda untuk mengatasi kendala-kendala tersebut biasanya gimana itu Kalau ada tim yang punya kendala-kendala yang micnya berdengung Gimana cara anda

D: Itu tergantung situasi sih kayak mic berdengung atau internet terputus Itu bisa diperbaiki atau tidak karena kalau tidak biasanya memang jadi orang tersebut terputus dalam game kalau memang dari koneksi internet atau kalau dari mic ya terkadang memang jadinya satu orang atau dua gak pernah sih yang memang jadinya dia gak bisa berbicara melalui mic tapi biasanya jadi ke text Atau ke ping tapi dia juga masih bisa mendengar Biasanya gitu Kalau dari hardware ya

N: Oke mungkin Itu aja sih yang mau saya tanyakan untuk saat ini ya terima kasih ya david Sebagai Salah satu teman bermain saya ketika bermain game online Valorant terima kasih untuk waktunya terima kasih

Draft Wawancara 2



Nama : Alven Junior

Umur : 22 Tahun

N: Oke, selamat sore. Di sini saya sudah bersama dengan salah satu player game online valorant dan juga salah satu pemain tim esports paladin. Di sini saya sudah bersama alven junior dan juga saya akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan game online valorant yang dimana terkait dengan pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah komunikasi dan juga cara pembangunan strategi dan lain-lainnya.

A: Oke, jadi saya mau bertanya, sejak kapan anda mulai bermain game valorant?

N: Baik, jadi saya sudah bermain game valorant itu sejak game tersebut itu awal rilis, sekitar season 2, berarti itu sekitar tahun 2020.

A: Oke, dari 2020 itu biasanya anda bermain valorant itu kayak berapa langkah sih dalam seminggu?

N: Dalam seminggu itu saya bermain hampir setiap hari dan perharinya itu saya bermain sekitar 2 sampai 5 jam sehari. Oke, selama anda bermain ini, anda itu main secara individu kah? Atau anda punya tim tetap untuk bermain game valorant ini?

A: Oke, jadi biasanya saya punya tim tetap untuk bermain game tersebut.

N: Oke, tim paladin tadinya?

A: iya.

N: Oke, dalam tim anda ini apakah sudah ada pembagian role di dalamnya? Apakah setiap orang sudah memiliki role-nya masing-masing? Atau masih belum ada penempatan role di tim anda?

A: Iya, dalam tim saya itu setiap orang itu sudah punya tugasnya masing-masing, sudah memiliki role-nya masing-masing, jadi sudah lebih terstruktur.

N: Oke, nah saat anda bermain valorant itu media komunikasi apa sih yang paling sering kamu dan tim kamu gunakan? Apakah kayak voice chat kah? Atau text chat kah? Atau mungkin sinyal?

A: Oke, biasanya yang paling sering kita gunakan adalah voice chat di game tersebut. Kita masih menggunakan seperti text chat dan ping juga, tapi itu biasanya ping itu kita gunakan dalam kondisi tertentu untuk menentukan tempat secara spesifik. Tapi secara keseluruhan biasanya kita menggunakan voice chat.

N: Nah, apakah anda merasa bahwa komunikasi di dalam game itu berjalan dua arah atau hanya satu arah saja?

A: Menurut saya pribadi, tim saya itu melakukan komunikasi secara dua arah. Jadi ada pihak yang memberikan informasi, ada pihak yang menerima informasi.

N: Nah, menurut anda sendiri itu bagaimana gaya komunikasi rekan tim anda dalam memberikan atau menerima informasi? Apakah mereka orangnya itu tipe yang straight forward, langsung memberikan informasi tanpa bertele-tele atau tipenya yang bertele-tele? Atau bahkan ada yang tipenya mungkin menyalah karena merasa bahwa informasi yang dia berikan lebih penting dari yang lain?

A: Oke, jadi ini karena permainan tim setiap orang itu anggotanya itu memiliki karakteristiknya masing-masing dalam menyerlahkan informasi. Jadi beberapa anggota ada yang memiliki cara menyampaikan informasi dengan menyerlah atau keras dengan opininya. Ada yang tidak komunikatif, tapi secara keseluruhan tim saya itu bermain menggunakan komunikasi dengan tipe yang straight forward. Jadi langsung memberitahu apa yang terjadi pada saat itu jadi straight forward.

N: Oke, jadi berarti komunikasi yang diberikan, komunikasi informasi yang penting-penting aja ya?

A: Betul.

N: Nah, menurut anda seberapa penting keterampilan berkomunikasi dalam bermain valorant? Apakah skill komunikasi itu penting sekali dalam bermain valorant? Atau mungkin sebenarnya tidak terlalu penting skill komunikasi itu?

A: Menurut saya karena game valorant merupakan game yang bermain secara tim. Jadi skill komunikasi itu sangat penting banget untuk bermain game ini.

N: Oke, apakah anda sendiri merasa bahwa komunikasi yang terjadi dalam tim itu bersifat saling memberi dan juga menerima informasi? Atau hanya memberi saja dan tidak menerima informasi? Atau mungkin hanya menerima saja tapi tidak memberi informasi?

A: Oke, dalam tim saya setiap anggota itu pasti memberikan dan menerima informasi. Jadi pasti berjalan seperti itu dan komunikasi itu seperti itu, memberi dan menerima informasi.

N: Oke, jadi semua pihak ikut serta dalam memberi dan menerima informasi ya?

A: Betul.

N: Oke, contohnya dalam ada situasi yang kritis gitu ya, contohnya mungkin kayak lagi clutch atau mungkin lagi overtime. Apakah semua anggota tim itu aktif untuk berdiskusi atau mungkin hanya satu orang saja yang memutuskan jalannya pertandingan?

A: Tergantung situasi apa yang sedang kita hadapi. Misalnya kalau kita menghadapi situasi clutch, itu biasanya hanya orang yang melakukan clutch yang ingin menerima informasi. Tapi kalau kita sedang di situasi kritis dalam posisi kita berlima masih ada, dalam posisi tim, itu biasanya kita berkomunikasi secara berdiskusi untuk menentukan apa yang harus kita lakukan.

N: Oke, baik. Nah, untuk masalah miskomunikasi ya, pernah nggak sih terjadi salah paham atau miskomunikasi dalam komunikasi tim anda?

A: Nah, kalau ada itu gimana sih dampaknya ke tim anda? Pasti pernah. Dalam bermain game apalagi fps seperti ini, miskommunikasi itu udah hal yang lumrah terjadi. Dan dampaknya adalah yang paling fatal ya, kita kalah dalam game tersebut, dalam pertandingan tersebut. Dan memang komunikasi itu aspek yang penting, jadi kalau miskom itu udah sangat fatal.

N: Oke, nah tindakan apa sih yang bakal kamu lakuin ketika tim kamu itu ada yang salah melakukan strategi? Padahal mungkin kamu sudah memberikan strategi yang baik, tapi ternyata mereka salah melakukan strategi tersebut. Apa tindakan yang akan kamu lakukan?

A: Oke, karena ini permainan tim, kita harus melihat siapa yang melakukan kesalahan. Karena balik ke individunya, ada yang bisa untuk kita gembleng, kita kerasin dalam memberitahu. Ada yang harus lebih ditenangkan karena dia tidak bisa bermain secara tekanan, dalam tekanan. Jadi agar dia bisa bermain untuk peronda selanjutnya, kita harus calm down dia. Jadi balik ke personal yang masing-masing.

N: Oke, balik ke personal yang masing-masing. Nah, kalau anda sendiri nih, pernah nggak sih anda salah memberikan informasi? Nah, kalau pernah pun bagaimana cara anda itu mengatasi atau memperbaiki hal tersebut?

A: Oke, pasti pernah. Sepertinya saya bilang miskom itu sudah jadi hal yang lumrah. Jadi saya tentu pasti pernah melakukannya. Cara yang saya lakukan untuk

memperbaiki hal tersebut, itu adalah yang pertama, tentu saya minta maaf dulu kepada tim saya karena saya melakukan kesalahan. Dan solusinya, nextnya saat saya ingin memberikan informasi, saya harus memastikan bahwa informasi yang saya berikan kepada depan tim saya itu valid.

N: Nah, kalau saat ada yang salah memberikan informasi, apakah anggota tim anda itu merasa kesal atau marah? Atau mungkin malah kalau ada yang salah informasi, yaudah. Yang penting kita move on aja, yang penting kita reset. Yang penting kita bisa lanjutin untuk menangin ronde selanjutnya. Gimana cara tim anda untuk menanggapi hal tersebut?

A: Oke, biasanya pada saat itu terjadi, tentu namanya manusia, kita pasti kesal dan marah. Karena sedikit lagi kita bisa menang dan banyak hal-hal lain gitu. Pasti pada saat itu terjadi, kita kesal dan marah. Tapi setelah hal itu terjadi, kita akan lebih ke move on dan recovery lagi untuk bisa main selanjutnya, jadi gak terus berlarut-larut dalam kesalahan tersebut.

N: Nah, bagaimana biasanya tim anda itu menusun strategi? Apakah biasanya kalian menusun strategi itu ketika sebelum ronde dimulai atau mungkin setelah ronde berlangsung baru anda menusun strategi? Atau bahkan mungkin keduanya? Sebelum ronde dimulai menusun strategi, bahkan setelah ronde dimulai pun masih menusun strategi?

A: Oke, kita itu lebih keduanya sih. Karena balik lagi, terkadang rencana itu tidak bisa diterapkan gitu. Karena tidak sesuai dengan rencana yang kita buat. Jadi kalau sebelum ronde, kita biasanya bisa buat rencana. Tapi pada saat rondenya sudah main dan rencana kita itu di counter atau rencana kita itu gagal, kita harus mikir rencana alternatif lain nih supaya kita masih ada kemungkinan untuk memenangkan ronde tersebut.

N: Nah kalau yang memberikan instruksi itu, selama pertandingan biasanya siapa sih?

A: Dalam per ronde, biasanya ditentukan dengan kita memiliki yang namanya in-game leader. Biasanya dia menentukan kita harus ngapain. Tapi kalau misalnya dalam keputusan besar, mau pakai rencana apa, mau strategi apa, itu biasanya kita diskusikan secara barang-barang. Dan pada saat ronde itu dimulai, biasanya yang menginstrusikan itu si in-game leadernya.

N: Apakah keputusan dalam permainan itu lebih sering diambil berdasarkan inisiatif individu atau sebenarnya apakah lebih sering hasil diskusi tim?

A: Dalam tim saya itu lebih sering mengambil keputusan secara tim, berdiskusi. Karena ya balik lagi, ini merupakan permainan tim. Ini semua orang harus ikut andil dalam mengambil keputusan.

N: Untuk masalah kendala dalam komunikasi, kendala apa sih yang kamu rasakan selama melakukan komunikasi untuk bertukar informasi atau menyusun strategi dengan tim anda, tim paladin mungkin contohnya ada yang koneksi kurang stabil, atau mungkin mic-nya yang nggak bagus, yang nggak bisa didengar, atau mungkin ada orang yang nggak fokus, jadinya tidak mendengarkan strategi. Gimana cara anda?

A: Oke, saya pribadi menurut saya kesalahan atau hal yang paling sulit untuk diubah atau sulit untuk dibenarkan itu masalah jaringan. Karena susah untuk kita untuk mengantisipasi hal tersebut. Itu kan masalah kejaringan, masalah teknis. Dan menurut saya itu yang paling fatal dan yang sangat sulit aja kalau itu terjadi. Kalau masalah untuk mic dan kurang fokus, itu balik ke personalnya. Kita masih bisa ada solusi untuk hal tersebut. Tapi kalau untuk jaringan, itu sudah sulit.

N: Oke, kalau emang ternyata yang jaringan tadi itu benar-benar kejadian, bagaimana cara anda mengatasi kendalaan tersebut?

A: Oke, saya pribadi itu karena masalah di jaringan, ya pasti kita akan menggunakan jaringan yang lebih cepat. Atau kalau dalam komputer atau laptop, kita bisa menggunakan kabe lan karena dengan menggunakan kabe lan itu, kita bisa mempercepat koneksi. Jadi ya paling jaringan solusinya hanya itu aja.

N: Baik, mungkin itu saja yang ingin saya tanyakan pada hari ini kepada kak alven jika ada pertanyaan nanti ke depannya, saya akan kembali tanyakan lagi. Terima kasih atas waktunya kak alven. Thank you.

Draft Wawancara 3



Nama : Xavier Rigel

Umur : 22 Tahun

N: Oke, selamat siang. Di sini saya sudah bersama salah satu pemain game online valorant, xavier rigel. Jadi di sini saya akan bertanya beberapa pertanyaan terkait dengan game online valorant pastinya. Di mana di dalamnya terdapat pertanyaan terkait cara kamu membuat strategi, cara kamu berkomunikasi, dan juga beberapa lama anda bermain valorant.

N: Oke, jadi pertanyaan yang mau saya tanyakan adalah sudah berapa lama anda bermain valorant? Saya bermain valorant dari 2024.

R: Oke, dari 2024.

N: Nah, dari 2024 itu biasanya anda bermain itu berapa lama sih? Kayak dalam seminggu gitu, atau mungkin berapa jam dalam sehari anda bermain?

R: Saya paling satu minggu itu bermain sekitar tiga kali, dan dalam durasi waktu dua jam.

N: Nah, ketika anda bermain itu, anda bermainnya itu solo kah atau anda punya tim tetap untuk bermain game valorant?

R: Saya mempunyai tim ya, teman-teman saya untuk diajak bermain valorant.

N: Oke di tim itu itu sudah ada pembagian role-role yang jelas gak sih? Kayak mungkin ada yang jadi entry fragger, ada yang mungkin kerjanya flanker, ada yang mungkin kerjanya jadi support, sudah ada belum pembagian yang jelas seperti itu?

R: Tim saya sih sebenarnya sudah ada ya, kayak pembagian-pembagian role-role itu, soalnya kalau tidak dibagi itu nanti jadinya acak-acakan

N: Betul, biasanya kalau gak dibagi malah jadinya saling ribet-ribetan. Betul ya. Oke, saat anda bermain valorant itu, media komunikasi apa yang paling sering anda gunakan? Contohnya mungkin kayak voice chat, atau text chat, atau mungkin sinyal-sinyal gitu, apa yang paling sering anda gunakan?

R: Saya sering digunakan itu yang terutama sudah pasti voice chat ya, kalau gak pakai voice chat itu bakal membingungkan tim, kalau hening-hening aja gitu game-nya. Karena buat ngebangun strategi juga gak sih?

N: Oke, menurut anda itu komunikasi di dalam game itu berjalan dua arah, atau hanya satu arah aja?

R: Menurut saya itu dua arah, karena kita saling memberikan informasi terhadap satu sama lain.

N: Oh, untuk strategi gitu ya? Karena untuk ngebangun strategi butuh informasi lebih gitu ya?

R: Iya.

N: Menurut anda juga kayak, seberapa penting sih keterampilan dalam berkomunikasi? Sebenarnya skill komunikasi itu penting gak sih dalam game valorant ini?

R: Menurut saya penting sih, karena kalau misalnya kita berkomunikasi, bertele-tele itu akan memperlambat waktu buat kita nyerang base musuh gitu.

N: Oh iya, untuk memenangkan rooundnya ya? Oke, jadi apakah anda merasa komunikasi yang terjadi itu bersifat saling memberi dan juga saling menerima informasi, atau hanya bersifat kayak maunya menerima informasi aja, atau bahkan maunya memberi informasi aja gitu?

R: Kalau tim saya itu kalau bermain valorant ya, saya udah pasti kayak memberi dan menerima informasi, karena kita sama-sama memberikan kayak strategi gitu di dalam permainan.

N: Nah, biasanya dalam situasi-situasi kritis di game gitu, contohnya mungkin kayak lagi 1 versus 1, atau mungkin lagi 1 versus 3, atau mungkin over time, itu apakah semua anggota tim anda itu aktif dalam berdiskusi, atau mungkin anda memberikan ruangan bagi orang yang sedang clutch itu gitu? Apakah anda semua orang ikut berpartisipasi dalam berkomunikasi, atau mungkin kita membiarkan orang tersebut fokus terhadap game-game tersebut untuk memenangkan ronde tersebut?

R: Kalau tim saya, saya lebih memilih orang itu lebih memilih fokus sendiri daripada kita ikut campur. Karena kalau kita ikut campur itu bakal ngegerekokin, atau memperparah, atau membuat dia tidak fokus lagi.

N: Pernah nggak sih dalam tim kamu nih ya, itu terjadi salah paham, atau kayak miskomunikasi gitu ya, yang membuat tim anda kira mungkin kalah gitu. Dampaknya apa sih gitu, kalau dari yang miskomunikasi seperti itu?

R: Pernah sih, tim saya pernah kayak miskomunikasi ya, dampaknya kayak misalnya salah informasi, dia udah menggunakan skill apa, ternyata belum. Dan itu berdampak pada ronde itu ya jadi kalah.

N: Jadi kalah. Untuk timnya sendiri, apakah jadi lebih ngedown mood-nya, atau biasa aja, atau move on, lebih cepat move on gitu?

R: Kalau tim saya sih lebih baik udah lupain aja. Sebelumnya kita fokus ke next round.

N: Untuk menangin next round lagi ya? Apa tindakan kamu, atau apa tindakan yang anda lakukan, ketika ada tim anda yang salah melakukan strategi?

R: Kalau tim saya sih, saya udah reset aja, reset ulang, fokus ke next round aja.

N: Nggak usah dibahas lagi gitu?

R: Nggak usah dibahas.

N: Kalau anda sendiri, apakah anda sendiri pernah salah memberikan informasi? Nah kalau bisa, itu biasanya anda gimana caranya memperbaiki kesalahan tersebut, untuk memperbaiki miskomnya gitu?

R: Kalau saya sih, sebenarnya kalau setiap orang di dalam tim pasti pernah lah, ngalamin miskom. Tapi saya yaudah, reset aja. Kayak belajar dari hal-hal sebelumnya. Kita fokus ke next round aja gitu.

N: Kalau kamu, respon kamu gimana sih kalau ada tim kamu nih ya, yang salah nih ngeberi informasi nih ya? Mungkin, ya balik lagi, dia salah ngeberi informasi, dia bilang mungkin tadi udah ngeluarin skill ini, tapi ternyata belum. Atau bahkan kayak strateginya salah, kamu ada respon kesel atau marah nggak? Atau kamu bahkan nggak ada respon kesel atau marah sama sekali?

R: Saya sih nggak ada ya respon kesel sama marah gitu, karena menurut saya itu hal yang wajar lah. Hal yang wajar terjadi.

N: Biasanya di tim anda, bagaimana cara menyusun strategi? Itu apakah tim anda itu menyusun strateginya sebelum pertandingan dimulai, atau bahkan setelah

pertandingan berlangsung, anda menyusun strategi gitu. Atau bahkan mungkin keduanya. Jadi sebelum mulai anda menyusun strategi, bahkan setelah pertandingan dimulai pun anda cepat menyusun strategi.

R: Karena tim saya tidak bermain di turnamen, karena kita tidak tahu musuhnya. Kita bikin strategi itu di dalam, setelah kita bermain gitu, kita lihat musuhnya kayak gimana, baru kita bikin strategi.

N: Oh, oke. Tapi ketika mau memulai ronde, apakah ada strategi yang dibuat?

R: Paling cuma pas pemilihan karakter harus pakai apa-apa aja. Oh, oke.

N; Biasanya kalau dalam memberikan strategi seperti itu, ada berapa orang yang memberikan instruksi atau arahan selama pertandingan? Atau cuma satu orang aja kah? Atau tim yang memberikan instruksi biasanya?

R: Biasanya kalau di game, tim saya, biasa itu paling cuma igl atau beberapa orang yang ngasih instruksi. Tapi tim pun ikut memberi informasi?

N: Oh, oke. Menurut anda, apakah keputusan dalam permainan itu lebih sering diambil berdasarkan inisiatif individu atau hasil diskusi bersama menurut anda sendiri?

R: Menurut saya karena itu, valorant itu permainan tim ya, itu harus didiskusikan bersama daripada sendiri-sendiri. Harus bersama, betul ya?

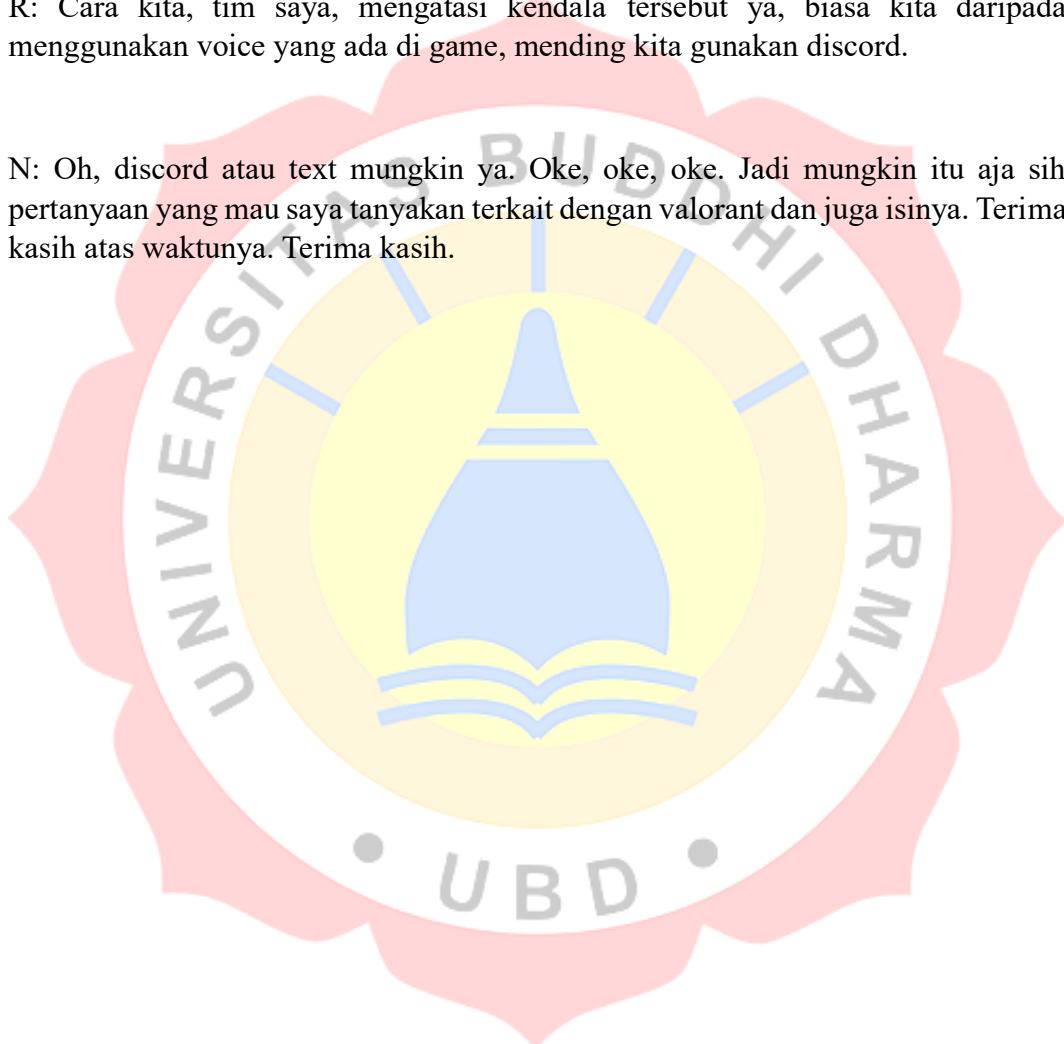
N: Iya, sebenarnya saya juga setuju. Oke. Sekarang ngomongin tentang kendala, menurut kamu nih, menurut anda sendiri, apakah kendala yang anda rasakan selama melakukan komunikasi untuk berlukar informasi atau menyusun strategi di game valorant? Mungkin contohnya kayak koneksi yang kurang bagus atau mungkin mic-nya kurang kedengeran atau mungkin kayak timnya ada yang kurang fokus untuk mendengarkan gitu. Menurut anda, apa kendalanya?

R: Menurut saya kendala di valorant itu kadang voice itu suka ngebug gitu loh. Kadang suka hilang sendiri, kayak harus direstart gamenya baru nongol. Jadi itu bikin kendala di satu game, kita nggak bisa berkomunikasi dalam tim.

N: Oh, oke. Jadi karena ada bug di gamenya ya, jadi ada kendala komunikasinya ya. Nah, kamu sendiri ada nggak cara kamu untuk mengatasi kendala tersebut?

R: Cara kita, tim saya, mengatasi kendala tersebut ya, biasa kita daripada menggunakan voice yang ada di game, mending kita gunakan discord.

N: Oh, discord atau text mungkin ya. Oke, oke, oke. Jadi mungkin itu aja sih pertanyaan yang mau saya tanyakan terkait dengan valorant dan juga isinya. Terima kasih atas waktunya. Terima kasih.



Draft Wawancara 4

Nama : Jevandry

Umur : 21 Tahun

N: Selamat malam, disini saya sudah bersama dengan salah satu player game online valorant yang berada di tim paladin juga. Disini ada jevandry, dan saya akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan game online valorant. Dan dimana di dalamnya ada pertanyaan terkait dengan komunikasi dan juga pembangunan strategi.

N: Oke, jadi yang saya mau tanyakan adalah, sudah sejak kapan anda mulai bermain valorant?

J: Saya mulai aktif bermain game valorant itu ketika valorant masih awal dirilis, itu sekitar tahun 2020.

N: Nah, biasanya kamu itu bermain valorant itu dalam satu minggu berapa lama sih?

J: Dulu itu ketika masih aktif ya, itu mungkin sehari minimal 2 jam.

N: Oke, dan selama seminggu main setiap hari?

J: Hampir setiap hari, ada beberapa hari dimana saya nggak main.

N: Ketika anda bermain game valorant ini itu, anda bermainnya itu secara individu, solo, atau ada tim tertentu untuk bermain valorant ini?

J: Untuk tim itu, saya sebenarnya sudah punya tim sendiri ya. Cuma memang dalam beberapa waktu kan, teman-teman tim saya itu kan belum tentu semuanya bisa bermain. Jadi terkadang saya bermain solo, terkadang juga saya bermain tim.

N: Oke, tapi mungkin lebih sering bermain tim?

J: Lebih sering bermain tim.

N: Dalam tim anda itu, dalam tim yang anda sebutkan tadi itu, apakah di dalamnya sudah ada pembagian role yang jelas atau masih belum ada role yang jelas?

J: Sudah ada, itu sudah terbagi menjadi in-game leader, fragger, dan support. Kalau untuk saya sendiri, itu saya mendapatkan peran sebagai support.

N: Nah, saat anda bermain valorant itu, media komunikasi apa sih yang paling sering anda gunakan? Apakah mungkin anda seringnya menggunakan voice chat atau text chat, atau mungkin anda cuma pakai sinyal ping doang?

J: Untuk media komunikasi yang paling sering saya pakai ya, itu karena saya lebih sering bermain dengan teman-teman saya sebagai tim. Jadi, jenis komunikasi yang saya gunakan adalah voice chat.

N: Oke, lebih sering voice chat ketimbang text chat dan lain-lainnya. Tapi, apakah masih menggunakan text chat juga?

J: Terkadang masih, tapi dalam beberapa... Beberapa saat saja. Terkadang saya masih menggunakan text chat, tapi untuk lebih sering yang mana, itu lebih sering voice chat.

N: Nah, apakah menurut anda, anda merasa bahwa dalam game valorant ini, komunikasi digital itu berjalan dua arah atau hanya satu arah saja?

J: Kalau menurut saya, karena valorant itu merupakan game yang bermain sebagai tim, bukan individu, jadi kita dituntut untuk bisa berkomunikasi secara dua arah, baik itu melalui voice chat, text chat, maupun ping atau sinyal.

N: Nah, menurut anda sendiri itu sebenarnya gaya komunikasi rekan tim anda itu seperti apa sih? Apakah mereka itu tipenya yang langsung straight forward memberikan informasi, atau tipenya yang bertele-tere memberikan informasi, atau

mungkin tipenya yang malah lebih sering menyalah karena merasa bahwa informasi yang diberikan oleh mereka itu lebih penting daripada yang lain?

J: Untuk mayoritas ya, mayoritas orang-orang yang saya temui dan tim saya sendiri, itu mereka biasanya memberikan komunikasi secara langsung, jadi to the point apa yang dibutuhkan.

N: Nah, menurut anda sendiri, penting nggak sih skill komunikasi dalam bermain valorant?

J: Menurut saya skill berkomunikasi dalam bermain valorant itu sungguh penting, karena itu merupakan suatu kunci kesuksesan dalam memenangkan permainan.

N: Nah, anda sendiri nih, merasa komunikasi yang terjadi dalam tim kamu ini bersifat saling memberi dan menerima informasi nggak sih?

J: Kebanyakan ya, itu kita saling memberi dan menerima informasi, seperti tadi saya sebutkan itu baik melalui voice chat, text chat, maupun ping.

N: Oke, tapi semuanya saling memberi dan juga menerima informasi ya? Saling memberi. Nah, contoh nih, dalam situasi kritis di suatu game ya, mungkin lagi nge-clutch atau mungkin lagi dalam overtime, apakah semua anggota tim kamu itu aktif dalam berdiskusi atau mungkin hanya ada satu orang saja yang memutuskan strateginya?

J: Biasanya untuk momen-momen kritis seperti clutch atau overtime, itu kita lebih banyak diam, kita memberikan segala keputusan kepada orang yang bermain, karena ketika kita memberikan komunikasi di saat sedang kritis itu bisa mengganggu fokus dan pikiran dari si pemain.

N: Nah, untuk masalah miskomunikasi nih, pernah nggak sih terjadi kayak salah paham atau mungkin miskomunikasi dalam komunikasi tim anda?

J: Pernah biasanya itu mulai dari salah penyebutan seperti kanan-kiri, depan atau belakang, kemudian salah penyebutan nama tempat.

N: Oke, ada nggak sih dampaknya? Apakah miskomunikasi itu dampaknya jadi kalah run kah? Atau mungkin mood timnya jadi turun kah gara-gara adanya salah informasi?

J: Untuk mood sendiri itu tergantung ya, kalau misalnya saya bermain solo atau sendiri, itu biasanya mempengaruhi. Tapi ketika saya bermain tim, bisa jadi mempengaruhi, bisa jadi tidak tergantung dari situasi saat itu. Kemudian untuk pengaruhnya kepada permainan, biasanya lebih ke arah negatif karena dari miskomunikasi tersebut, itu menjadi memberikan dampak fatal, sehingga mengurangi chance untuk menang.

N: Kalau ada tim kamu yang salah melakukan strategi, mungkin kamu sudah memberikan strategi yang baik, tapi mungkin dia tidak mendengar strategi tersebut. Apa sih tindakan yang akan kamu lakukan ketika hal tersebut terjadi? Contohnya mungkin kamu sudah suruh strateginya seperti ini, tapi dia malah salah melakukan strategi yang kamu sudah arahkan.

J: Biasanya kalau dalam game valorant itu kan kita tidak hanya sekali bermain, itu biasanya dibagi menjadi ronde. Paling banyak itu kalau tidak salah 16 ronde, eh 17 ronde umumnya. Jadi semisal terjadi kesalahan, kesalahan penerapan strategi, itu biasanya di ronde berikutnya kita akan melakukan penyesuaian dan strategi ulang. Kita akan melakukan penyesuaian ulang.

N: Kalau anda sendiri pernah tidak sih salah memberikan informasi? Dan kalau memang pernah, biasanya bagaimana cara kamu memperbaiki hal tersebut?

J: Kalau untuk miskomunikasi dari saya sendiri, sudah pasti pernah. Malah kadang mungkin ada satu hari di mana saya sering sekali memberikan komunikasi yang salah. Cara memperbaikinya ya biasanya itu kita lebih meyakinkan diri lagi atau kita harus konfirmasi ulang apakah info itu sudah benar atau belum.

N: Saat ada yang salah memberikan informasi, entah kamu atau tim kamu nih, apakah biasanya anggota tim yang lain itu merasa kesal atau marah kepada orang tersebut atau malah lebih cepat move on daripada marah?

J: Kalau untuk keadaan seperti itu biasanya tergantung kita sedang berada di posisi kalah atau menang. Mungkin jika kita sedang berada di posisi menang atau lebih diuntungkan ya itu mungkin bisa cepat berlalu. Atau semisal menjadi masalah pun ya itu hanya masalah sebentar. Tapi ketika kita dalam posisi kalah, itu bisa menjadi masalah sampai dengan game selesai.

N: Bagaimana sih biasanya tim anda itu menyusun strategi? Apakah kalian itu menyusun strateginya itu sebelum pertandingan dimulai atau malah ketika saat pertandingan dimulai? Atau bahkan mungkin sebelum pertandingan dimulai dan ketika pertandingan dimulai pun anda tetap menyusun strategi?

J: Untuk strategi itu biasanya kita buat di awal itu sebelum pertandingan dimulai. Untuk pemain itu kita selalu menyesuaikan lagi apa strategi terbaik.

N: Siapa yang biasanya memberikan instruksi atau arahan selama pertandingan berlangsung? Apakah semua orang memberikan instruksi atau biasanya ada satu orang yang lebih menonjol untuk memberikan instruksi?

J: Untuk instruksi itu biasanya pasti satu orang yang memberikan itu biasanya kalau dari kami itu disebut in-game leader ya. Tapi untuk faktor-faktornya sendiri itu selalu kita diskusikan bagaimana yang terbaik tapi dalam pengambilan keputusan selalu kita serahkan kepada in-game leader tadi.

N: Apakah keputusan dalam suatu permainan itu lebih sering diambil berdasarkan inisiatif suatu individu atau lebih sering hasil dari diskusi tim?

J: Untuk keputusan sendiri itu bergantung kepada situasi. Misal dalam situasi di mana seluruh tim masih hidup itu biasanya kita mengambil hasil diskusi bersama. Tapi ketika kita sudah tersisa satu atau dua orang itu kebanyakan dalam keadaan-keadaan kritis kita membiarkan individu terakhir tersebut mengambil inisiatif sendiri.

N: Nah masuk ke kendala komunikasi nih. Biasanya kendala apa sih yang anda rasakan selama melakukan komunikasi untuk bertukar informasi atau menyusun strategi di tim anda di game valorant? Apakah contohnya mungkin ada koneksi yang kurang bagus, kendalanya, mungkin mic-nya yang kurang bisa didengar, atau

mungkin ada tim yang kurang fokus untuk mendengarkan strategi yang diberikan. Ada gak sih kendala-kendala di game tersebut?

J: Untuk yang saya rasakan ya itu biasanya lebih ke tim yang kurang fokus mendengarkan, karena di beberapa momen itu kita harus berfokus melawan musuh. Ketika kita berfokus melawan musuh itu kita agak kesulitan melakukan multitasking atau kita sulit melakukannya sambil mendengarkan.

N: Nah bagaimana cara anda sendiri untuk mengatasi kendala tersebut kira-kira?

J: Untuk mengatasi kendala tersebut biasanya mungkin lebih ke memberikan komunikasi di saat momen yang tepat, jadi kita gak bisa asal memberikan komunikasi di kapan saja, tapi kita juga harus melihat situasi yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut.

N: Oke mungkin itu aja yang akan saya tanyakan pertanyaan tentang komunikasi di valorant ini. Terima kasih atas waktunya.

Draft Wawancara 5



Nama : Lukky Junior

Umur : 22 Tahun

N: Oke, selamat malam. Di sini saya sudah bersama dengan lukky jr. Selaku salah satu player game online valorant dan juga salah satu member dari tim paladin. Dan di sini saya akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan game valorant, game online valorant dan di mana di dalamnya terdapat pertanyaan tentang komunikasi dan juga cara membangun strategi yang baik di valorant.

N: Oke. Lukky, jadi di sini saya mau bertanya tentang udah berapa lama sih sebenarnya kamu bermain game valorant?

L: Saya sih main valorant itu dari sejak rilis, yaitu episode 1 act 1. Tapi untuk tahun-tahunnya sih saya kurang ingat ya. Iya.

N: Oke, oke. Mungkin tahun 2020 kali ya kalau awal-awalnya ya.

L: Mungkin sekitaran segitu sih harusnya.

N: Oke. Nah, untuk biasanya kamu main nih, berapa lama sih biasanya lukky ini bermain valorant dalam satu minggunya?

L: Saya biasa main 3-4 jam per hari. Tapi kalau di hari libur, misalnya di sabtu atau minggu, itu intensitasnya lebih tinggi. Biasanya sampai 6 jam per hari mungkin. Tapi kalau dalam seminggu kali ya, kayaknya bisa dihitung sendiri deh. Coba deh dikali aja.

N: Oke, oke. Lukky ini punya tim bermain nggak sih? Atau biasanya mainnya secara individu untuk bermain game valorant ini?

L: Saya sendiri mainnya itu punya tim tetap. Jumlahnya pas di 5 orang. Jadi kalau salah satu ada yang nggak bisa, biasanya sih di hari itu nggak main.

N: Oke, berarti kalau pas lagi nggak bisa main itu, lukky main solo berarti? Atau nggak bermain?

L: Nggak, saya nggak main. Oke.

N: Nah, dalam tim anda itu sebenarnya udah ada pembagian peran dan role yang jelas belum sih? Atau masih belum ada role yang jelas sebenarnya?

L: Udah ada sih. Saya sendiri sih biasanya jadi igl. Terus jadi fragger juga.

N: Oh, oke. Nah, saat lukky bermain valorant, media komunikasi apa sih yang paling sering lukky gunakan? Kayak mungkin voice chat kah? Atau text chat kah? Atau mungkin pakenya cuman ping aja kah? Atau mungkin semuanya digabung gitu?

L: Saya sih lebih suka pake voice chat sama ping sih. Karena kalau pake text chat tuh makan waktu kan buat ngetiknya. Terus kalau pake voice chat sama ping juga jadi lebih dipahamin. Terus dilakunya juga bisa spontan daripada harus ngetik dulu lama. Oke oke, jadinya malah informasinya jadi ke delay ya yang ada ya kalau pake ngetik.

N: Betul sekali. Nah, anda sendiri sebenarnya ngerasa nggak sih komunikasi digital dalam game itu seharusnya berjalan dua arah? Atau sebenarnya hanya satu arah aja?

L: Karena saya mainnya sama tim ya jadi komunikasi digital itu bisa jalan dua arah. Tapi kalau saya lagi main sendiri gitu misalnya lagi main sama orang random yang ketemu di match tiba-tiba aja gitu komunikasinya tuh sering terjadi satu arah karena kan banyak alasan. Kayak player itu bisa aja nggak punya mic atau nggak pake headset. Atau kayak lagi males ngomong aja jadinya cuma satu arah aja.

N: Oke, tapi kalau bermain bersama tim biasanya dua arah ya?

L: Betul.

N: Oke, nah. Menurut anda sendiri sebenarnya gaya komunikasi yang dipake di tim anda itu gimana sih? Apakah mereka itu tipenya yang langsung straight to the point? Atau mereka itu memberikan informasinya secara bertele-tele? Atau mungkin mereka ada yang merasa bahwa informasi mereka lebih penting jadi mereka itu menyela orang lain?

L: Rekan tim saya sih biasanya langsung to the point aja. Karena waktunya juga kan singkat kan setiap match-nya. Jadi harus to the point cepet biar bisa ngambil keputusannya. Terus nggak jarang juga sih tiba-tiba dicela atau ada yang menyela ketika ngomong. Ya itu sih normal ya.

N: Tapi menurut lukky sendiri ini seberapa penting sih keterampilan kita untuk berkomunikasi di game valorant ini?

L: Penting banget sih skill komunikasinya. Menurut saya bahkan lebih penting skill komunikasi daripada skill bermainnya. Karena dengan komunikasi yang baik semuanya dapat berjalan dengan lancar. Walaupun skillnya minimum.

N: Jadi setidaknya walaupun skillnya minimum, tapi setidaknya informasi yang diberikan tetap berjalan.

L: Betul.

N: Anda sendiri apakah merasa bahwa komunikasi yang terjadi di dalam tim itu bersifat saling memberi dan saling menerima informasi? Atau malah lebih merasa bahwa lebih baik saling memberi saja tanpa harus menerima informasi? Atau bagaimana?

L: Betul. Harus ini dong. Harus menerima dan memberi. Kalau menerima doang atau memberi doang, tidak terjadi komunikasi sebutannya.

N: Contoh ada kasus ini kita lagi dalam suatu krisis di game. Contohnya mungkin lagi ada overtime atau mungkin lagi clutch. Biasanya apakah semua anggota tim lukky itu aktif dalam berdiskusi atau biasanya hanya ada satu orang saja yang memutuskan?

L: Kalau ini sih biasanya setiap pemain di tim saya ada preferensinya masing-masing. Ada yang lebih suka diem saja. Ada yang suka nanya. Kalau saya sendiri lebih milih untuk diem. Tapi nggak jarang juga kalau saya lagi nge-stuck gitu nanya pendapat ada info apakah.

N: Sekarang masuk ke miskomunikasi. Pernah nggak sih terjadi salah paham atau miskomunikasi dalam komunikasi di tim lukky? Biasanya apa dampaknya untuk permainan tersebut?

L: Kalau saya sih sering banget ya. Karena komunikasi itu sangat-sangat mungkin terjadi miskomunikasi. Jadi wajar lah kalau ada salah paham. Karena cuma singkat-singkat waktu yang diberikan cuma ada singkat. Jadi sangat-sangat besar potensinya untuk miskomunikasi.

N: Biasanya dampaknya kekalahan ronde tersebut ya?

L: Mungkin. Sangat besar kemungkinannya.

N: Biasanya tindakan apa yang anda lakukan ketika ada tim yang salah melakukan strategi? Mungkin kamu udah kasih strategi yang jelas tapi mungkin dia tidak mendengarkan. Jadi dia salah melakukan strateginya. Biasanya tindakan apa yang anda lakukan?

L: Biasanya saya teriak sambil marah. Kenapa strategi mudah kayak gitu kenapa bisa sampai salah? Tapi ketika sulit juga saya akan menjelaskan. Misalnya saya ngasih strategi yang agak sulit dan terjadi kesalahan. Itu sangat wajar. Paling kedepannya saya akan ngejelasinnya lebih jelas lagi buat jadi pembelajaran kedepannya kalau strategi itu terpakai lagi.

N: Anda sendiri sebenarnya pernah nggak sih salah memberikan informasi? Kalau pernah pun gimana cara anda memperbaiki hal tersebut?

L: Pernah dong. Pernah banget. Biasanya saya minta maaf tapi sambil ketawa, sambil ngebela diri. Jadi saya nggak disalah-salahin banget.

N: Oke. Kalau ada membernya tim yang salah memberikan informasi apakah yang member-member lainnya juga malah ikut kesel dan marah atau malah sebenarnya lebih ke ya udah lupain aja lah. Itu kan udah berlalu juga. Gimana respon mereka?

N: Pasti dong. Ikutan marah, kesel. Kemungkinan pasti marah. Tapi nggak jarang juga. Ya udahlah. Masalah sepele, masalah singkat-kecil, nggak usah diributin.

N: Oke. Biasanya kalau di tim anda, bagaimana sih tim anda itu menyusun strategi? Apakah mereka menyusun strateginya sebelum pertandingan dimulai atau malah saat pertandingan dimulai? Atau malah ada yang sebelum pertandingan dimulai menyusun strategi dan seketika pertandingan dimulai pun masih menyusun strategi juga?

L: Kalau kita sih biasanya diskusi dulu sebelum match-nya dimulai. Tapi nggak menutup kemungkinan juga semua opsi yang diberikan itu digunakan. Jadi ya pasti sebelum, saat, dan sesudah pasti akan diskusi.

N: Oke. Biasanya siapa sih di tim itu yang memberikan instruksi atau arahan selama pertandingan berlangsung?

L: Biasanya saya sendiri dan ada satu rekan saya lagi. Tapi ya nggak menutup kemungkinan juga kalau yang lain juga bisa ngasih instruksi. Apalagi ketika saya lagi nge-blank atau nge-stuck. Biasanya ada yang nge-backup lah.

N: Oke. Kalau untuk keputusan dalam permainan, keputusan strategi, itu lebih seringnya diambilkan berdasarkan inisiatif individu, atau lebih sering ke diskusi tim?

L: Lebih sering hasil diskusi sih. Biar apa yang kita udah omongin, diskusiiin, semuanya bisa berjalan dengan lancar sesuai rencana.

N: Oke. Untuk kendala dalam komunikasi, karena namanya juga online, kendala apa yang biasanya dirasakan selama melakukan komunikasi untuk bertukar informasi di game valorant ini? Apa mungkin contohnya koneksi yang kurang bagus, atau mungkin biasanya ada mic yang nggak kedengeran, atau bahkan mungkin biasanya ada faktor luar yang mungkin dia nggak fokus untuk mendengarkan strategi. Apa sih kendalanya yang biasanya dirasakan?

L: Yang paling sering terjadi sih, karena kurang fokus mungkin ya, jadi nggak bisa menerima informasinya dengan baik.

N: Ada nggak caranya untuk mengatasi hal tersebut? Mungkin dikasih tahu lebih jelas lagi, atau mungkin dikasih berulang-ulang. Ada nggak cara mengatasi kendala tersebut?

L: Karena lebih sering kurang fokus. Biasanya kalau udah kurang fokus, intensitas komunikasinya dikurangin. Karena kalau terlalu sering komunikasinya juga jadi tekanan mental ke tekanan yang lain, malah makin ngaco, makin kacau. Biasanya dikurangin dulu intensitasnya, biar bisa fokus lagi individunya, biar performanya juga balik.

N: Oke. Mungkin itu saja yang mau saya tanyakan untuk saat ini. Mungkin nanti kalau ada yang mau tanyakan lebih lagi, saya akan kembali menanyakan. Tapi terima kasih banget untuk waktunya, dan saya mau ucapkan lagi terima kasih.

L: Sama-sama.

Draft Wawancara 6



Nama : Kevin Nathaniel Wijaya

Umur : 23 Tahun

N: Oke, selamat malam. Di sini saya sudah bersama dengan salah satu player game online valorant juga. Yang dimana player ini itu masih masuk dalam grup tim paladin. Dan juga saya akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait dengan game online valorant. Yang dimana di dalamnya terkait pertanyaan tentang komunikasi dan juga cara membentuk strategi yang baik.

N: Nah, kevin mau tanya nih. Udah berapa lama sih anda bermain game valorant? Udah sejak kapan anda bermain game valorant?

K: Saya sih sudah main game valorant sejak awal masuk kuliah ya. Itu sekitar tahun 2020.

N: 2020, berarti udah 4 tahun lah ya. Udah 4 tahun jalan ke 5 tahun ya.

K: Iya, betul.

N: Nah, biasanya berapa lama sih main valorant? Biasanya dalam seminggu?

K: Biasa sehari itu bisa 2-4 jam. Kini kita ambil racun-racunnya 3 hari. Jadi kira-kira 21 jam lah ya.

N: 21 jam, jadi berarti setiap hari main selama 1 minggu gitu ya?

K: Iya, dulu.

N: Nah, pas masih bermain valorant ini, itu biasanya bermainnya secara individu atau punya tim tetap untuk bermain?

K: Tentu dengan tim doang. Kalau individu, kadang susah juga komunikasinya.

N: Betul sih, emang lebih enak kalau ada tim lah ya. Jadi lebih gampang untuk pertukaran informasi.

K: Betul.

N: Nah, dalam tim main anda nih, apakah sudah ada pembagian peran yang jelas? Apakah sudah ada pembagian role yang jelas kah? Mungkin dia ada yang jadi game leader-nya, ada yang jadi support-nya, ada yang jadi flanker. Sudah ada belum pembagian role yang jelas?

K: Sebenarnya itu dibagi secara natural sih biasanya. Saya juga sebenarnya bisa ngisi role apa aja, cuma biasanya saya ngisi di role support lebih sering.

N: Oke, berarti lebih ke sentinel ya?

K: Iya, betul. Tergantung map sih.

N: Oke, oke. Nah, biasanya saat bermain valorant, media komunikasi apa yang paling sering kevin gunakan? Mungkin lebih sering pakai voice chat kah? Atau mungkin lebih sering pakai text chat? Atau mungkin pakainya cuma sinyal doang? Atau bahkan mungkin semuanya dipakai gitu?

K: Yang paling sering sih tentu saja voice chat ya. Karena itu sangat membantu untuk informasi tim ya. Terutama itu paling cepat untuk penyampaiannya daripada text chat. Mungkin ping atau sinyal itu juga mungkin bisa membantu, cuman utamanya voice chat sih. Oke.

N: Nah, anda sendiri merasa bahwa komunikasi digital dalam game itu berjalan dua arah atau hanya satu arah aja?

K: Nah, ini biasa kalau main satu tim sama teman-teman pasti dua arah. Kecuali kalau main individu tuh biasa kadang satu arah.

N: Oke. Karena biasanya kalau main sendiri ada orang yang mungkin nggak open mic gitu ya?

K: Iya, betul.

N: Oke. Nah, menurut anda sendiri nih bagaimana gaya komunikasi yang terjadi di dalam tim anda bermain? Apakah mereka itu ketika memberikan dan menerima informasi itu secara langsung kah? Tipenya straight forward kah? Atau mungkin mereka tipenya yang bertele-tele harus menjelaskan dulu secara panjang? Atau malah tipenya ada yang menyela karena merasa bahwa informasi yang diberikan sama dia itu penting banget?

K: Kalo tim saya sih yang paling sering biasanya langsung karena sudah hafal juga call out map-nya.

N: Oke, jadi langsung straight forward ya?

K: Iya, betul.

N: Oke. Menurut kevin nih, seberapa penting sih skill keterampilan untuk berkomunikasi di game valorant?

K: Cukup penting ya, karena informasi di game valorant ini sangat-sangat berpengaruh dalam gameplay. Terutama dalam clutch moment, ataupun meminta support gitu, sangat membantu sih.

N: Nah, apakah kevin merasa komunikasi yang terjadi dalam tim itu bersifat saling memberi dan juga menerima informasi?

K: Iya, betul. Jadi kita juga pasti memberikan informasi apa yang kita ketahui tentang musuhnya atau ada skill-skill musuh yang biasa dilakukan. Nah, teman dari tim kita juga harus memberikan informasi tersebut gitu agar gameplay valorant ini bisa berjalan dengan baik lah.

N: Nah, contohnya di dalam suatu kasus nih, situasi krisis dalam game. Contohnya mungkin lagi ada yang nge-clutch atau mungkin lagi overtime nih. Biasanya semua anggota itu aktif gak sih dalam berdiskusi? Atau mungkin hanya ada satu orang aja nih yang memutuskan segala strategi yang akan digunakan?

K: Nah, itu kalau untuk strategi awal ya, biasa mungkin salah satu temen di tim ada ide atau strategi, dia bisa menyampaikan, lalu bisa kita coba. Lalu, misalkan untuk clutch moment atau udah di middle game, biasanya masing-masing dari mereka tetap menginfokan. Tapi biasanya bergantian. Soalnya kalau terlalu rame, jadinya pusing juga. Informasinya kebanyakan.

N: Dan malah menghancurkan fokus yang lagi nge-clutch ya?

K: Iya, betul.

N: Nah, untuk masalah miskomunikasi nih, pernah gak sih terjadi salah paham atau miskomunikasi yang tadi saya bilang ketika sedang bermain gitu? Dan biasanya apa sih dampaknya ketika ada miskomunikasi pas lagi bermain?

K: Nah ya, seperti pertanyaan yang sebelumnya, jadi ketika informasinya kebanyakan sih biasanya. Atau kita misalnya gak tahu musuhnya di mana, cuman kayak bikin panik tim atau nerka-nerka doang, ini di sini, ini di sini. Biasanya itu jadi kacau temen kita yang lagi mencari musuhnya gitu.

N: Oke. Nah, biasanya tindakan apa yang bakal kevin lakukan ketika ada tim yang salah melakukan strategi?

K: Tindakan yang biasa langsung dibahas ulang aja sih mungkin secara pelan-pelan. Jadi untuk memperbaiki kesalahannya, lalu mungkin bisa dieksekusi ulang dengan lebih baik gitu. Menyesuaikan gameplay musuh.

N: Oke. Nah, apakah anda sendiri pernah salah memberikan informasi? Kalau pernah pun, gimana cara anda memperbaiki hal tersebut?

K: Nah, tentu saja pernah ya. Pasti pernah. Cara memperbaikinya tuh ya, pertama, kalau emang gak tahu informasinya, lebih baik diam gitu.

N: aat ada yang salah memberikan informasi nih, kayak miskom, biasanya anggota tim yang lain kesel gak sih? Atau marah gak sih? Atau malah ketawa-tawa aja dan melupakan aja gitu? Atau malah kesel gitu?

K: Nah, itu tergantung orangnya masing-masing juga sih di tim. Kadang ada yang kesel, ada yang marah, kadang juga ada yang santai-santai aja, ketawa, bercanda aja gitu.

N: Oke. Tergantung jadi pribadinya ya?

K: Iya, betul.

N: Oke. Bagaimana biasanya tim anda menusun strategi? Apakah biasanya mereka menusun strategi sebelum pertandingan dimulai? Atau bahkan setelah pertandingan dimulai? Atau bahkan malah sebelum pertandingan dimulai menusun strategi? Bahkan setelah pertandingan dimulai pun masih juga menusun strategi?

K: Karena saya seringnya mainnya have fun ya. Jadi di dalam game sih biasanya menyusun strategi pertandingannya.

N: Oke. Berarti apakah setiap ronde itu menusun strategi? Atau enggak juga?

K: Enggak juga. Kadang ada saat-saatnya kita perlu membaca dulu. Misal posisi musuh, skill-skill apa aja yang ada di side a atau side b gitu-gitu sih. Baru menyusun rencananya.

N: Oke. Biasanya kalau yang memberikan instruksi atau arahan di dalam game itu siapa sih?

K: Sebenarnya semua bisa ya. Bisa memberikan arahan, tetapi terbuka untuk masukkan-masukkan gitu. Cuman seperti yang tadi dikatakan, semuanya bisa saling memberikan strategi. Yang kiranya akan berjalan dengan baik, akan kita eksekusi juga.

N: Oke. Apakah keputusan dalam permainan itu biasanya lebih seringnya diambilnya berdasarkan inisiatif individu? Atau bahkan hasil diskusi dari tim?

K: Nah itu dari hasil diskusi tim. Karena seperti yang tadi saya katakan, misal salah satu teman kita di dalam tim ada strategi ini. Kita bahas lagi. Misalkan teman kita yang satu lagi tahu di side itu ada agent siapa aja, ada utilitinya apa aja. Jadi strateginya bisa dibahas ulang, bisa dieksekusi lebih baik lagi gitu.

N: Oke. Berarti intinya kita berbagi informasi dulu ya, baru mengatur strategi.

K: Iya betul.

N: Oke. Untuk kendala dalam komunikasi, ada nggak sih kendala yang dirasakan selama melakukan komunikasi di valorant? Untuk bertukar informasi. Mungkin contohnya kayak ada player yang koneksinya nggak bagus, ada mungkin yang mic-nya kurang kedengeran. Atau mungkin ada bahkan yang dia nggak fokus untuk

mendengarkan strategi yang diberikan. Apa sih kendala yang terjadi, yang biasa terjadi?

K: Kendala ya, untuk kendala tuh dulu valorant tuh sering ada bug untuk voice chat in game-nya ya. Dulu teman-teman saya tuh beberapa kali, ada beberapa lah yang mengalami. Jadi untuk voice in game-nya tuh emang sering error dan tidak bisa menyampaikan informasinya gitu. Tapi nggak tahu ya, mungkin sekarang udah di fix seharusnya.

N: Oke. Terus kalau lagi terjadi bug voice gitu, biasanya gimana cara anda mengatasinya?

K: Nah untuk mengatasinya ya, ya mau nggak mau ya pakai text chat in game sih. Jadi informasinya cukup terhambat.

N: Oke. Tapi tetap masih berusaha untuk memberi informasi walaupun menggunakan text chat lah gitu ya.

K: Iya betul.

N: Oke mungkin itu aja sih yang mau saya tanyakan. Nanti mungkin kalau ada yang mau saya tanyakan ke depannya lagi, saya akan tanyakan lebih jelas lagi. Tapi untuk saat ini, terima kasih atas waktunya kevin. Saya ucapkan terima kasih ya.

K: Iya sama-sama

SURAT LAPORAN TURNITIN



**UNIVERSITAS
BUDDHI DHARMA**
Kreativitas Membangkitkan Inovasi

July 7th, 2025

Editor Explanation:

Dear Nicholas,
Thank you for your trust in our services.

Based on the text assessment on the submitted paper below:

Student ID : 20210400011
Faculty/Study Program: Social Sciences and Humanities/Communication Sciences
Title : Pola Komunikasi Digital Dalam Dinamika Kerja Sama Tim Esport Valorant Pada Game Online Untuk Pengambilan Keputusan Strategis
Type : Thesis

Turnitin suggests the similarity among your article with the articles in application are listed below:

Word Count	:	12,340
Character Count	:	81,439
Similarity Index	:	13%
Internet Source	:	12%
Publication	:	3%
Student Paper	:	3%
Exclude quotes	:	Off
Exclude bibliography	:	Off
Exclude matches	:	Off

This report provides results of literature similarity assessment, if the results show an unusually high percentage of similarity according to our institution's standard your supervisor(s) or ethic committee may re-examine your literature.

Thank you for your attention and cooperation.

Sincerely,

Shenny Ayunuri Beata Sitinjak, S.S., M.M., M.Hum.
Faculty of Social Sciences and Humanities
Buddhi Dharma University (UBD)

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang

021 5517853 / 021 5586822 admin@buddhidharma.ac.id

KARTU BIMBINGAN TA/SKRIPSI

NIM	: 20210400011
Nama Mahasiswa	: NICHOLAS ARGYA DHARMA
Fakultas	: Sosial dan Humaniora
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Jenjang	: Strata Satu
Tahun Akademik/Semester	: 2024/2025 Genap
Dosen Pembimbing	: Suryadi Wardiana, M.I.Kom
Judul Skripsi	: Pola Komunikasi Digital dalam Dinamika Kerja Sama Tim Esport pada Game Online Valorant untuk Pengambilan Keputusan Strategis

Tanggal	Catatan	Paraf
2025-03-10	Pengarahan Skripsi terkait Sistematika Penulisan	
2025-03-17	Pengajuan Judul Penelitian	
2025-03-25	ACC Judul Lanjut Pengerajan Penelitian	
2025-04-15	Pengajuan BAB 1 dan Revisi BAB 1	
2025-04-22	ACC BAB 1 dan Pengerajan BAB 2	
2025-04-25	Pengajuan BAB 2 dan Revisi BAB 2	
2025-04-30	ACC BAB 2 dan Pengerajan BAB 3	
2025-05-08	Pengajuan BAB 3 dan Revisi BAB 3	
2025-06-16	ACC BAB 3 dan Pembuatan Pedoman Wawancara	
2025-06-30	ACC Pedoman Wawancara dan Lanjut BAB 4	
2025-07-02	Pengajuan BAB 4 dan Revisi	
2025-07-05	BAB 4 ACC dan BAB 5 Revisi dan Pengajuan Lampiran	
2025-07-07	ACC Keseluruhan dan Maju Sidang	

Mengetahui

Ketua Program Studi



Tia Nurapriyanti, S.Sos., M.IKom

Tangerang, 14 July 2025

Pembimbing



Suryadi Wardiana, M.IKom

