

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Game online awalnya disebut sebagai Project A pada Oktober 2019 dan secara resmi diumumkan sebagai Valorant beberapa bulan kemudian oleh pengembang *League of Legends*, *Riot Games*. Ini adalah game post-post modern yang menggabungkan elemen *Overwatch*, *Counter Strike-Global Offensive* dan tentunya *League of legends*. Dalam mode permainan utama Valorant, player bermain sebagai *agent* dalam tim yang terdiri dari lima pemain, berhadapan dengan tim pemain lawan. Terdapat beberapa mode permainan, seperti *unrated*, *deathmatch*, yang sangat bagus untuk pemanasan dan berlatih dengan beragam senjata yang berbeda. Hive, T. (2020)

Menurut informasi yang dipublikasikan di situs web oneesport.id pada tahun 2023, Valorant dianggap sebagai salah satu video game yang paling populer selama tahun tersebut, namun juga menghadapi masalah toksisitas yang signifikan. Sebagai contoh, setahun setelah perilisan game ini, terjadi peningkatan partisipasi wanita dalam Valorant, yang sayangnya berdampak pada munculnya isu seksisme di dalamnya. Banyak wanita melaporkan pengalaman pelecehan online, yang sayangnya menjadi hal yang umum karena semakin banyak wanita yang bergabung dalam komunitas Valorant.

Menurut ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) sebuah organisasi pengaturan yang paling banyak dikenal untuk memberi peringkat game dan mengungkapkan kontennya, game Valorant diberi peringkat T untuk *teens* yang

berarti game ini sesuai untuk remaja diatas usia 13 tahun. Menurut ESRB juga menyebutkan bahwa game Valorant mengandung unsur darah, beberapa bahasa kotor dan penggunaan senjata api di dalam *gameplay* nya. (Sumber : [esrb.org/ratings](https://www.esrb.org/ratings), 12/20/22).

Valorant adalah gim penembak orang pertama (*First Person Shooter* atau FPS) yang melibatkan dua tim dengan masing-masing lima pemain (5v5) dan dirilis oleh Riot Games pada 2 juni 2020. Valorant merupakan salah satu gim berbais tim yang sangat populer pada tahun 2022. Dilansir dari techcacke.com (2022), Valorant memiliki jumlah pemain sebanyak 740.000 hingga 840.000 yang bermain seccara bersamaan pada bulan february 2022. Pada juni 2021, Valorant sudah mencapai angka 14 juta pemain aktif yang masih bermain. (Tri Afirianto, 2022)

Bedasarkan hal ini komunikasi kelompok yang jelas akan sangat membantu pada pemain di dalam *game* untuk mengetahui dan mengerti secara jelas sesuatu yang seharusnya dilakukan dan yang tidak dilakukan. Komunikasi yang dapat digunakan adalah seperti mengirim pesan yang berada di kolom *chat* atau bisa dengan menggunakan *voice chat* yang sudah disediakan di dalam *game*.

Game online yang memiliki basis tim, seperti Valorant yang sudah dikenal oleh kebanyakan gamers diseluruh dunia, akan sering berkolaborasi dengan pemain lainnya, Ketika sedang berada didalam *gameplay*. Para pemain dari berbagai negara didunia akan saling berkomunikasi dan bertukar informasi ketika sedang berada di dalam *gameplay*, dengan menggunakan fitur *voice chat* dan *chat box* yang sudah disediakan didalam game Valorant. Namun

kebanyakan pemain sering sekali lebih memilih menggunakan fitur *voice chat*, dikarenakan dengan fitur ini para anggota bisa langsung memberikan informasi kepada anggota lainnya, ketika sedang berada di dalam game tentu komunikasi antar anggota akan intens, maka dari itu jika para pemain menggunakan *chat box* mungkin akan membuat informasi yang diberikan kurang tepat.

Dalam permainan yang berbasis tim, kunci kesuksesan dalam membangun kerja sama tim adalah komunikasi yang efektif. Pemain sebaiknya memilih *voice chat* sebagai pilihan utama jika memungkinkan, karena hal ini memungkinkan kolaborasi yang lebih baik dengan rekan-rekan tim. Kadang-kadang, dalam permainan seperti Valorant, situasi berubah dengan cepat, sehingga *voice chat* menjadi satu-satunya cara untuk memberikan peringatan kepada rekan tim dengan cepat. Selama menggunakan keterampilan khusus dari *agent*, pemain harus sangat berhati-hati, karena keterampilan tersebut bisa menyebabkan kerusakan kepada rekan tim mereka, seperti membutakan, memperlambat, atau bahkan membunuh mereka. Oleh karena itu, komunikasi yang intens sangat penting untuk kelancaran permainan dan pembentukan kerja sama tim yang solid. (Aldi, E. 2021)

Maraknya *esports* di dunia ikut memengaruhi perkembangan industri yang bergerak di jejaring online, paling utama merupakan aplikasi Valorant itu sendiri. Sebab dengan adanya mode baru yang dihadirkan di dalam *game*, mempermudah tim *esports* untuk mengikuti *tournament* secara online. Sebab para *gamers* tentu telah tidak asing dengan *tournament* yang selalu diadakan oleh berbagai *game* di setiap tahunnya, namun secara *offline*. Dengan adanya

mode baru ini para tim Valorant yang tidak sempat mengikuti *tournamnet* masih bisa ikut berpartisipasi dan mengikuti *tournament* secara *online*. Dan tentu lawan yang diberikan pun tidak hanya berasal dari Indonesia saja, dari game akan memilih 2 tim untuk bertanding, tim-tim ini tersebar diberbagai negara termasuk Indonesia.

Seiring dengan berkembang industry *esport* di Indonesia, dan mulainya masuk kompetisi *game online* Valorant di Indonesia, mulailah banyak tim-tim lokal yang mulai terbentuk dan berpartisipasi dalam berbagai turnamen yang diselenggarakan. Salah satunya adalah tim Valkon, sebuah tim yang baru terbentuk pada tahun 2022 di Kota Bandung. Meskipun telah beberapa kali mengikuti kompetisi Valorant, tim ini belum berhasil meraih prestasi yang signifikan seperti juara turnamen. Namun, tim Valkon memiliki fenomena yang menarik untuk diteliti. Meskipun belum meraih kejuaraan, tim ini menunjukkan potensi yang kuat dan pola permainan yang menarik. Mereka telahh menunjukkan kemampuan yang konsisten dalam kompetisi, tetapi masih terkendala dalam meraih kemenangan yang konsisten.

Dalam konteks penelitian mengenai tim Valkon dapat memberikan wawasan yang berharga tentang factor-faktor yang mempengaruhi performa sebuah tim *esport* dalam kompetisi Valorant. Melalui analisis mendalam terhadap dinamika tim, strategi permainan, serta pola komunikasi antar anggota tim, penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi kendala dan peluang yang dihadapi oleh tim Valkon dalam mencapai kesuksesan dalam kompetisi *esport*.

Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan kontribusi yang berharga bagi pemahaman tentang fakto-faktor yang memengaruhi performa tim *esport* dalam kompetisi, serta memberikan rekomendasi yang dapat membantu tim Valkon dan tim-tim *esport* lainnya untuk meningkatkan kerja sama tim dan untuk meraih prestasi yang lebih baik untuk kedepannya.

Permainan daring tidak lagi hal baru dalam kehidupan kita, melainkan telah mencapai puncak pertumbuhan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu faktor utama dalam pertumbuhan ini adalah sejumlah besar kemajuan teknologi yang telah diterapkan dalam industri permainan. Inovasi ini telah memberikan banyak perusahaan *game* berkesempatan untuk meningkatkan permainan mereka, merancang antarmuka yang lebih baik, dan meningkatkan fungsionalitas pemain, serta menciptakan berbagai cara untuk mengakses platform tersebut. Kita jauh melampaui era ketika harus duduk di depan komputer desktop atau konsol game yang bising dan panas. Perkembangan teknologi seluler telah mencapai tahap di mana pemain dapat menikmati hampir semua jenis permainan saat mereka berada dalam perjalanan.

Seluruh *game* terbaik dalam kategori *role-playing* telah mengintegrasikan konsep gamifikasi, memungkinkan perusahaan untuk menerapkan sistem kemajuan seperti bar XP yang terhubung dengan tingkat kenaikan. Ini tidak hanya memberikan insentif bagi pemain untuk terus bermain, tetapi juga memberikan kesempatan untuk meraih berbagai hadiah saat mencapai *level* yang lebih tinggi. Contohnya, dalam *game* seperti *Call of Duty*, pemain memiliki kesempatan untuk meningkatkan *level* senjata mereka serta mencapai

peringkat keseluruhan yang mempertahankan minat dan keterlibatan pemain. Elemen-elemen ini memberikan lapisan kedalaman yang sebelumnya tidak ada dalam game, yang pada gilirannya membantu mempertahankan pemain yang lebih lama dalam pengalaman bermain mereka.

Tidak hanya itu, terdapat juga teknologi *cloud* yang membantu membebaskan ruang dan menyediakan lebih banyak penyimpanan secara digital. Namun, yang paling esensial adalah bahwa teknologi *cloud* telah menyederhanakan akses ke game daring. Hal ini karena pemain dapat mengakses *game* apa pun tanpa perlu mengeluarkan uang untuk peralatan mahal atau berinvestasi di komputer atau konsol yang mahal. Para pemain dapat memainkan *game* pilihan mereka dengan mudah, bahkan dari lokasi yang jauh. Ini sangat membantu para pemain yang mungkin memiliki keterbatasan finansial dan tidak perlu membeli perangkat keras tambahan yang biasanya mengharuskan pengeluaran biaya lebih.

Sejak pengenalan permainan Nimtron pada tahun 1940, konsep *game* daring mulai tumbuh, dan pada tahun 1952, *game* kedua, yang dikenal dengan nama OXO, dikembangkan. Sejak itu, perkembangan *game* daring telah mencapai titik penting. Ini bukan hanya tentang hiburan dari bermain *game* secara daring, tetapi juga tentang kemampuan untuk mengakses berbagai *game* secara daring. Pada akhir tahun 1960-an, inovasi dalam jaringan dan internet memainkan peran besar dalam evolusi *game* daring. Inovasi-inovasi ini menjadi pendorong untuk pertumbuhan cepat dalam sektor *game*. Mereka tidak hanya memungkinkan *game* untuk berkembang dan menjadi lebih populer, tetapi juga

memungkinkan mode multipemain untuk dimasukkan ke dalam permainan. Meskipun ada kemajuan signifikan dalam *game* daring yang dimainkan dengan konsol tanpa perlu koneksi internet, namun pada tahun 1990-an, efek penuh bermain secara daring melalui internet benar-benar menjadi kenyataan. Saat ini, sejarah *game* daring dan perkembangannya telah mencapai titik di mana platform *game* daring dapat diakses tidak hanya melalui komputer, tetapi juga melalui perangkat seluler. Freeman, G.(2018)

Game mobile telah beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan dan harapan para pemain. Mengingat bahwa industri ini masih relatif muda dan telah mengalami pertumbuhan pesat dalam beberapa tahun terakhir, semua masukan dan harapan dari pengguna telah diperhatikan dan diimplementasikan untuk meningkatkan pengalaman para pemain serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam platform ini. Bahkan, permainan klasik sedang diintegrasikan ke dalam platform ini. Industri ini menyadari bahwa ada permintaan untuk kedua segmen ini: permainan baru yang lebih baik, dan juga permainan lama dan klasik yang telah menjadi favorit para pemain selama bertahun-tahun. Saat ini, berbagai aspek dari tren teknologi terbaru sedang diintegrasikan ke dalam *game* ini untuk meningkatkan pengalaman para pemain, mulai dari penggunaan dealer langsung hingga permainan realitas virtual, yang memungkinkan pemain merasakan seolah-olah mereka berada di dalam dunia permainan yang sesungguhnya. Bahkan dalam permainan realitas virtual, sensor tubuh digunakan untuk memungkinkan pemain berinteraksi dengan dunia virtual yang mereka jelajahi.

Kemajuan teknologi mengacu pada perkembangan dan inovasi dalam pemanfaatan pengetahuan ilmiah. Ilmu pengetahuan merupakan kerangka epistemologis di mana kita mencari pemahaman, deskripsi, penjelasan, dan prediksi fenomena alam dan matematika melalui metode observasi, investigasi, eksperimen, dan terutama, falsifikasi. Secara esensial, ilmu pengetahuan melibatkan proses sistematis untuk menyaring ide-ide yang kurang akurat atau salah. Teknologi, di sisi lain, adalah penerapan dan penggunaan praktis dari pengetahuan ilmiah, yaitu, teknologi mengacu pada cara-cara kita menerapkan ilmu pengetahuan untuk tujuan praktis. Sebagai contoh, pengungkit dan katrol termasuk dalam kategori teknologi karena mereka menerapkan prinsip-prinsip geometri dan fisika dalam penggunaan praktis.

Saat ini, terjadi kemajuan teknologi dalam bidang perangkat lunak, peningkatan kecepatan komputasi, dan perkembangan pembelajaran mesin yang menunjukkan perkembangan menuju bidang kecerdasan buatan (AI). Dalam teori, AI memiliki potensi untuk diterapkan dan dimanfaatkan di berbagai aspek masyarakat, yang mungkin mengotomatisasi banyak proses, yang pada akhirnya bisa menjadi perkembangan positif atau negatif, tergantung pada bagaimana dan oleh siapa teknologi tersebut diterapkan atau digunakan. Sebagai contoh, otomatisasi bisa meningkatkan profitabilitas bagi pemilik bisnis, tetapi juga berpotensi menyebabkan hilangnya pekerjaan bagi karyawan. Oleh karena itu, ada berbagai manfaat dan risiko yang terkait dengan pemanfaatan teknologi ini.

Terdapat sejumlah manfaat yang nyata dari kemajuan dalam bidang sains dan teknologi. Kemajuan ilmiah di dalam teknologi medis, seperti penemuan penisilin, telah mengubah penanganan penyakit-penyakit seperti sifilis, radang amandel, demam rematik akut, dan gonore menjadi lebih mudah, dan dalam banyak kasus, dapat disembuhkan. Kemajuan teknologi ini, bersama dengan perkembangan medis lainnya, telah menyelamatkan banyak nyawa dan meningkatkan kualitas hidup banyak pasien. Walaupun perkembangan yang telah diuraikan ini telah membuat kehidupan manusia menjadi lebih nyaman, perubahan-perubahan tidak akan berhenti pada tahap ini. Di masa depan, diperkirakan akan terjadi terus-menerus evolusi teknologi yang akan berdampak pada dunia kerja dan masyarakat secara keseluruhan.

Sejak diluncurkan secara komersial pada tahun 1950-an, industri game telah tumbuh menjadi salah satu sektor hiburan yang menguntungkan di seluruh dunia. Dalam beberapa tahun terakhir, kemajuan teknologi seluler telah mengubah wajah industri ini dan membuka pintu bagi generasi gamer baru. Bahkan, permainan telah menjadi begitu meresap dalam budaya populer sehingga bahkan orang tua saat ini mengenali judul seperti *Angry Birds*, dan lebih dari 42% dari populasi Amerika merupakan gamer, dengan 4 dari 5 rumah di AS memiliki konsol permainan. Konsep permainan, yang berakar pada permainan matematika kuno Nim, telah diikuti oleh sekitar 50.000 pemain dalam enam bulan pertama peluncurannya, dengan komputer diklaim sebagai pemenang dalam lebih dari 90% dari permainan tersebut. Namun, mesin permainan pertama yang dirancang untuk penggunaan komersial di rumah baru

muncul hampir tiga dekade kemudian, ketika Ralph Baer dan timnya memperkenalkan prototipe "*Brown Box*" pada tahun 1967.

"*Brown Box*" adalah serangkaian tabung vakum yang terhubung ke televisi dan memungkinkan dua pengguna untuk mengontrol kubus yang saling mengejar di layar. "*Brown Box*" dapat diprogram untuk memainkan berbagai permainan, termasuk tenis meja, catur, dan empat olahraga. Asesoris yang memanfaatkan teknologi mutakhir saat ini termasuk senjata yang dirancang untuk permainan menembak serta perlengkapan golf khusus.

Seperti dalam kasus permainan daring Valorant, permainan ini memerlukan layar yang tersedia bagi pengguna agar mereka dapat melihat permainan yang sedang berlangsung. Selain itu, Valorant juga memerlukan sebuah perangkat yang saat ini lebih umum dikenal dengan istilah komputer pribadi (PC). Alternatifnya, pengguna juga dapat menggunakan perangkat yang semakin populer di berbagai kalangan, yaitu laptop.

Saat Sega Taito meluncurkan game elektromekanis *Periscope* dan *Crown Special Soccer* pada tahun 1966 dan 1967, mereka menjadi perusahaan pertama yang mempopulerkan game arcade. Atari adalah pengembang game pertama yang benar-benar menetapkan standar industri game dalam skala besar pada tahun 1972.

Posisi suatu kelompok dalam masyarakat tercermin dari kegunaan yang hendak dijalankannya. Semua kegiatan tersebut digunakan untuk kepentingan masyarakat serta anggota kelompok itu sendiri, terutama dalam hubungan sosial. Dalam hal bagaimana kelompok mampu mempertahankan dan

mempererat ikatan sosial antar anggotanya, seperti bagaimana kelompok memberikan kesempatan secara teratur kepada para anggotanya untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat informal, santai dan seru.

Salah satu dari banyak tujuan komunikasi kelompok adalah persuasi, yang melibatkan anggota kelompok yang berusaha mempengaruhi anggota lain untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Siapa pun yang menggunakan persuasi dalam kelompok menghadapi bahaya penolakan ide-ide mereka oleh sesama peserta. Misalnya, ketika upaya persuasus sangat bertentangan dengan cita-cita kelompok yang berlaku sehingga pembujuk mencoba untuk memicu konfrontasi yang membahayakan posisinya dalam kelompok itu.

Peran kelompok juga tercermin dalam pekerjaannya dalam menemukan kasus dan mengambil Keputusan. Pemecahan masalah mengacu pada pemahaman alternatif atau Solusi yang sebelumnya tidak diketahui. Di sisi lain, pengambilan keputusan mengacu pada pilihan dua atau lebih solusi. Pemecah masalah dengan demikian menciptakan bahan atau bahan untuk pengambilan keputusan. Tentu saja seorang harus diminta untuk berkomunikasi dengan anggota kelompok lainnya untuk mendapatkan keuntungan, tetapi upaya utama adalah untuk membantu diri sendiri, bukan untuk membantu kelompok menemukan frase guna membuat atau mencapai kesepakatan untuk bertemu yang disepakati bersama atau dalam kelompok setelah percakapan.

Komunikasi hadir dalam berbagai konteks dan situasi yang berbeda. Seseorang menggunakan beragam bentuk komunikasi dalam kehidupan sehari-harinya. Meskipun konsep komunikasi sudah umum, hanya sedikit yang

mendalami dan memahami cara menggunakannya secara efektif untuk menjaga hubungan yang baik dan harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Terdapat berbagai jenis komunikasi, termasuk komunikasi interpersonal, komunikasi dalam kelompok, dan komunikasi massa.

Ketiganya memiliki beragam jenis dan ciri-ciri yang unik, serta melaksanakan peran yang berbeda juga. Sebagai contoh, komunikasi antarpribadi tidak hanya berfokus pada pertukaran beragam aspek isi pesan, melainkan juga melibatkan interaksi antara individu serta mencakup hubungan antarpribadi. Sementara komunikasi kelompok melibatkan interaksi yang mempengaruhi satu sama lain di antara anggotanya, dengan kelompok memiliki tujuan bersama. Dalam komunikasi kelompok, terdapat beberapa elemen penting seperti interaksi antaranggota, jumlah partisipan, tujuan dan maksud bersama, serta kemampuan anggota dalam membentuk karakteristik individu yang memengaruhi anggota lainnya.

Pesan dalam komunikasi massa memiliki sifat massal yang khas. Komunikasi massa bersifat universal, yang berarti pesan yang disampaikan bersifat beragam karena ditujukan untuk semua anggota masyarakat. Pesan dalam komunikasi massa bersifat seragam, bersatu, dan diterima secara konsensus, dan hubungan antara pengirim pesan dan penerima pesan bersifat tidak personal.

Dengan demikian, satu persamaan yang dimiliki ketiganya adalah adanya pesan yang disampaikan kepada pihak yang dituju. Oleh karena itu, komunikasi

adalah metode terbaik untuk mentransmisikan informasi dalam berbagai bentuk dan konteks, serta dapat dilakukan oleh siapa saja dan di mana saja.

Komunikasi adalah unsur yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mencapai keberhasilan secara individu maupun dalam konteks kelompok. Ini dikarenakan komunikasi memiliki kemampuan untuk mengurangi kesalahpahaman, membangun hubungan yang kuat, dan memungkinkan seseorang untuk menjadi anggota tim yang aktif. Proses belajar berkomunikasi dengan efektif memerlukan waktu dan praktik yang konsisten untuk menguasainya. Pemahaman tentang apa yang perlu dikomunikasikan dan bagaimana melakukannya dengan tepat sangat penting untuk dapat berkontribusi secara positif dalam kerja sama di lingkungan kerja dan membantu tim mencapai tujuannya.

Komunikasi yang efektif memiliki potensi untuk memperkuat kerja sama dalam tim dan meningkatkan hubungan di lingkungan kerja. Keterampilan berkomunikasi yang baik adalah hal yang penting bagi seluruh anggota tim, dan menjalin komunikasi secara teratur dengan rekan-rekan tim adalah suatu hal yang sangat penting untuk memahami perkembangan dan kebutuhan anggota tim. Terutama, komunikasi adalah cara terbaik untuk menyelesaikan masalah yang muncul antara individu atau dalam tim yang lebih besar. Lebih dari itu, komunikasi juga berpotensi untuk meningkatkan produktivitas di tempat kerja.

Kepentingan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari membantu individu memahami teknologi dan menjadi ahli di bidang mereka, sehingga menjaga efisiensi dalam pekerjaan mereka. Dalam tim, teknologi memungkinkan

berbagi ide, gagasan, dan memperbaiki kesalahan lebih mudah melalui alat-alat berbasis teknologi yang menyediakan metode komunikasi baru. Teknologi berpengaruh besar terhadap komunikasi, baik itu dalam konteks komunikasi antarpribadi maupun kelompok, dan membantu manusia berkomunikasi sehari-hari. Ini telah mengubah masyarakat menjadi lebih maju dan memberikan kontribusi penting dalam konteks sosial dan komunikasi, baik dalam skala kecil maupun besar.

Alasan peneliti memilih game online Valorant sebagai objek penelitian karena peneliti tertarik untuk mengetahui dan memahami bagaimana proses komunikasi kelompok para game online Valorant dalam membangun kerja sama tim. Untuk itu, dalam skripsi ini peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Proses Komunikasi Kelompok Pemain Game Online Valorant Dalam Membangun Kerja Sama Tim (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Tim Valkon)”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian terakit latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan pokok masalah yang akan diteliti dengan tujuan memberi focus terhadap penelitan agar nantinya penelitan lebih terarah dan sesuai harapan. Pokok masalah yang akan diteliti yaitu terbagi dalam rumusan masalah sebagai berikut rumusan masalah makro (umum) serta rumusan masalah mikro (khusus).

1.2.1 Rumusan masalah Makro

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka penilit merumuskan sebuah masalah makro sebagai berikut “Bagaimana komunikasi kelompok antar *player game online* Valorant sebagai Upaya dalam membangun kerja sama tim ?”

1.2.2 Rumusan masalah Mikro

Berdasarkan focus penelitian diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk kommunikasi kelompok pemain *game online* Valorant dalam upaya membangun kerja sama tim?
2. Bagaimana hambatan komunikasi kelompok pemain *game online* Valorant dalam upaya membangun kerja sama tim?
3. Bagaimana pola komunikasi kelompok pemain *game online* Valorant dalam upaya membanugn kerja sama tim?

1.3 Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mejawab fokus penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana proses komunikasi kelompok antar *player game online* Valorant sebagai Upaya dalam membangun kerja sama tim.

1.3.2 Tujuan penelitian

Terdapat tujuan penelitian ini yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian, antara lain:

1. Untuk mengetahui bentuk komunikasi kelompok pemain *game online* Valorant sebagai upaya membangun kerja sama tim.
2. Untuk mengetahui hambatan komunikasi kelompok pemain *game online* Valorant sebagai upaya membangun kerja sama tim.
3. Untuk mengetahui pola komunikasi kelompok pemain *game online* Valorant sebagai upaya membangun kerja sama tim .

1.4 Kegunaan penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi kelompok khususnya dalam konteks game online seperti Valorant. Dengan menganalisis proses komunikasi antar pemain dalam membangun kerja sama tim, penelitian ini meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana dinamika komunikasi kelompok terjadi di lingkungan virtual yang kompetitif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru terkait penerapan teori Kerjasama dan komunikasi dalam situasi yang penuh tekanan, sekaligus memperdalam studi tentang *game online* dan interaksi sosial di dalamnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Kegunaan untuk Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi penelliti dalam memperdalam pemahaman tentang bagaimana proses komunikasi kelompok berlangsung dalam konteks permainan *online*, khususnya *game* kompetitif seperti Valorant. Peneliti dapat mengidentntifikasi strategi komunikasi yang efektif untk membangun kerja sama tim dan bagaimana pemain mengelola pesan dan interaksi dalam situasi yang dinamis dan penuh tekanan. Selain itu, penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengasah kemampuan analisis dalam melihat pengaruh komunikasi terhadap performa tim, serta memperluas wawasan tentang dinamika sosial dalam dunia *game online*.

b. Kegunaan untuk Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi kelompok dan interaksi digital. Dari sudut pandang akademis, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang proses komunikasi dalam *game online* yang merupakan topik yang relative baru. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi akadeis dalam mengembangkan teori komunikasi kelompok di era digital, dan meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana komunikasi dan Kerjasama terbentuk di lingkungan virtual yang kompetitif seperti dalam permainan Valorant. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi

dasar bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji aspek komunikasi dalam *game* dan interaksi *online*.

c. Kegunaan untuk Tim Valkon

Penelitian ini akan membantu tim Valkon lebih memahami betapa pentingnya komunikasi yang efektif ketika membanugn kerja sama tim di *game* Valorant. Dengan mengetahui proses komunikasi yang optimal akan memungkinkan tim Valkon mengidentifikasi strategi komunikasi yang lebih baik untuk diterapkan ke dalam permainan, yang pada akhirnya meningkatkan kinerja tim secara keseluruhan. Selain itu, hasil penelitian ini akan membantu tim mengembangkan pola komunikasi yang lebih edisien, mengurangi kesalahpahaman, dan meningkatkan koordinasi antar pemain.

d. Kegunaan untuk Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, terutama para *gamers* lainnya, tentang pentingnya komunikasi efektif dalam situasi tim, baik di dunia nyata maupun virtual. Hasil penelitian ini dapat menginspirasi Masyarakat untuk melihat *game online* seperti Valorant tidak hanya sebagai hiburan saja, namun juga sebagai cara untuk melatih komunikasi, kolaborasi, dan keterampilan pemecahan masalah kelompok. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada Masyarakat tentang bagaimana dinamika sosial dan komunikasi memengaruhi kesuksesan dalam lingkungan digital yang kompetitif, dan juga diterapkan pada konteks lain di luar dunia *game*.