

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pola Komunikasi Nonverbal Virtual Pemain Game Online Valorant.” Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana mind, self, dan society para pemain Valorant. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori interaksi simbolik George H. Mead. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Informan penelitian berjumlah tujuh orang, enam diantaranya pemain game online Valorant, dan satu informan akademisi. Teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan mind dalam melakukan interaksi bersama pemain adalah menggunakan komunikasi nonverbal seperti PING!, Spray dan Chatbox. Self dalam mengatur tempo permainan dilakukan dengan memberikan arahan strategi, memberikan informasi, menentukan set up atau mid call, dan mengikuti alur permainan sedangkan society didasari dari pengalaman informan yang pernah menjadi pelaku atau mendapatkan perilaku TMA seperti menyalahkan orang lain, mengejek, diskriminasi dan memberikn gerakan *Tea-Bag* dan PMA melalui apresiasi dan melatih kemampuan dalam bermain game.

Saran untuk kedepannya sebaiknya para pemain mampu melakukan permainan yang supportive sehingga jauh dari tindakan toxic, pemain melakukan komunikasi apabila terjadi kendala sehingga tidak menghambat permainan, dan tidak membeli banyak skin yang dinilai kurang bermanfaat dibanding memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Kata Kunci: Komunikasi Virtual, Toxic, Valorant

ABSTRACT

The study is titled "Virtual Nonverbal Communication Patterns of Valorant Online Game Players." This study aims to understand how the mind, self, and society of Valorant players. This study used qualitative descriptive method using George H. Mead's theory of symbolic interaction. Data collection methods include observation, interviews and literature studies. There were seven research informants, six of whom were Valorant online game players, and one academic informant. Data analysis techniques in the form of data collection, data reduction, data display, and conclusions.

The results showed that the mind in interacting with players is to use nonverbal communication such as PING!, Spray and Chatbox. Self in setting the tempo of the game is done by providing strategy direction, providing information, determining set ups or mid calls, and following the flow of the game while society is based on the experience of informants who have been perpetrators or get TMA behaviors such as blaming others, mocking, discrimination and giving Tea-Bag and PMA movements through appreciation and training skills in playing games.

Suggestions for the future should be that players should be able to do supportive games so that they are far from toxic actions, players communicate if there are obstacles so as not to hamper the game, and do not buy many skins that are considered less useful than meeting daily needs.

Keywords: *Virtual Communication, Toxic, Valorant*

RINGKESAN

Ieu panalungtikan dijudulan “Pola Komunikasi Virtual Nonverbal Pamaén Game Online Valorant”. Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho pikiran, diri jeung masarakat pamaén Valorant. Ieu panalungtikan ngagunakeun métode déskriptif kualitatif ngagunakeun tiori interaksi simbolik George H. Mead. Métode ngumpulkeun data ngawengku obsérvasi, wawancara jeung studi pustaka. Aya tujuh informan panalungtikan, genep diantaranya pamaén game online Valorant, jeung hiji informan akademik. Téhnik analisis data ngawengku ngumpulkeun data, réduksi data, tampilan data, jeung nyieun kacindekan.

Hasil panalungtikan némbongkeun yén pola pikir dina berinteraksi jeung pamaén nyaéta ngagunakeun komunikasi nonverbal saperti PING!, Spray jeung Chatbox. Diri dina netepkeun témpo kaulinan dilaksanakeun ku cara méré arah strategis, méré informasi, nangtukeun set up atawa mid call, jeung nuturkeun alur kaulinan sedengkeun masarakat dumasar kana pangalaman informan anu geus jadi palaku atawa ngalaman kabiasaan TMA. kayaning nyalahkeun batur, moyok, diskriminatif sarta nyadiakeun gerakan Tea-Bag jeung PMA ngaliwatan apresiasi jeung latihan kaahlian dina maén game.

Saran pikeun ka hareupna kedah pamaén tiasa maénkeun kaulinan anu ngadukung supados jauh tina tindakan toksik, pamaén komunikasi nalika aya masalah supados henteu ngahalangan kaulinan, sareng henteu mésér seueur kulit anu dianggap kirang. mangpaat ti batan nyumponan pangabutuh sapopoéna.

Kecap Konci: *Komunikasi Virtual, Toxic, Valorant*