

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

Menurut Marzali (Etnosia 2017) kajian literatur merupakan serangkaian penelitian yang berkaitan dengan instrumen kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang penelusuran dan penelitian keputustaannya dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan -terbitan lain untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan topik tersebut

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Untuk usaha melakukan penelitian ini, Peneliti harus mengkaji penelitian yang sejenis yang sudah pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Sebab hal tersebut membantu peneliti agar memiliki gambaran tentang permasalahan yang sedang diteliti, selain hal diatas mengkaji penelitian terdahulu berfungsi agar peneliti dapat lebih mengembangkan serta melengkapi kekurangan pada penelitian terdahulu yang diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian berjudul “Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang” tahun 2022 Journal of Intercultural Communication and Society, Vol. 1, No. 1, pp. 31-45E-ISSN: 2830-163331 karya Muhammad Arif dan Sandi Aditya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indicator komunikasi virtual ialah menggunakan fitur suara dan chat, interaksi dilakukan mengirim pesan teks, dampak positif yang ditimbulkan ialah terjalinnya kerjasama antar tim dan

dampak negatifnya ialah sering mengeluarkan kata-kata kasar. **Persamaan** penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti yaitu pemain game. **Perbedaan** penelitian terletak pada objek penelitian yakni Mobile Legends, sedangkan penelitian ini ialah game Valorant.

2. Penelitian berjudul “Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan” tahun 2021 Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 04, No.02 P-ISSN: 2620-8393E-ISSN: 2685-8010 karya Brigietta Irna Pramesty. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online sebagai media hiburan digunakan sebagai media umpatan terhadap perempuan seperti tolol, noob, dan sebagainya. **Persamaan** penelitian terletak pada subjek yang diteliti yaitu pemain game. **Perbedaan** penelitian terletak pada jenis game online dan subjek penelitian
3. Penelitian berjudul “Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile Zombiesky E’Sport (Kajian Komunikasi Interpersonal) tahun 2021 Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume IV No. II karya Retno Tri Cahyani dan Rita Destiwati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol yang digunakan adalah verbal dan non-verbal melalui bahasa santai namun tetap sopan, interaksi yang dilakukan dengan melakukan pertemuan secara online dan tatap muka untuk mendapatkan makna, konsep diri yang dihasilkan adalah pertemanan. **Persamaan** penelitian ini terletak pada objek penelitian yakni teori yang diambil yakni interaksi simbolik. **Perbedaan** penelitian terletak pada objek penelitian yakni *game online* Call of Duty, sedangkan penelitian ini mengkaji *game online* Valorant.

4. Penelitian berjudul “Budaya Game Mobile Legends: Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol’Jin di Jepara” karya Anggraeni Tysa Soesanto, Budi Puspo Priyadi, dan Riris Triani, Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi tahun 2020 Vol. 4, No. 02. Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis kategori pemain VOL’JIN yakni *professionalisme gamers* yakni mengkhususkan game sebagai profesi, *communal gamers* yakni komunitas beranggotakan para gamers, dan *hobbyist gamers* karena gemar bermain game, bahasa yang digunakan terkesan santai yakni “gua” dan “lu” sehingga terkesan sebagai teman, tindakan karena adanya tujuan yakni meminimalisir rasa bosan, mencari eksistensi, pendapatan, makna yang didapatkan adalah meningkatkan kemampuan role-taking, memperluas kecakapan perilaku dan berkehendak. **Persamaan** penelitian terletak pada teori yang diangkat yakni teori interaksi simbolik dan metode penelitian deskriptif kualitatif. **Perbedaan** terletak pada objek penelitian yakni game online Mobile Legends.
5. Penelitian skripsi berjudul “Komunikasi virtual pengguna game online TOWNSHIP” tahun 2017 karya Novatia Anggraeni dari UIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan Ilmu komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, Teknik pengumpulan data menggunakan Wawancara, Dokumentasi, serta studi kepustakaan. Hasil Penelitian menunjukkan (1) Koordinasi dari grup yang diteliti oleh peneliti berupa penyampaian pesan dari gagasan ide dari seorang anggota grup

menghasilkan feedback dan menyebabkan interaksi. Hasilnya seluruh anggota saling membantu mengisi permintaan produk, membantu mengisi kargo pesawat maupun gerbong kereta untuk menyelesaikan task yang ada didalam game township, (2) proses komunikasi horizontal, yakni proses komunikasi dimana jabatan tidak terlihat, dalam artian semua anggota bisa dibilang sama rata, dan adanya simbiosis mutualisme diantara para anggota grupnya dimana mereka saling membantu satu sama lain dengan tujuan yang sama. **Persamaan** pada penelitian diatas terletak pada metode penelitian yakni metode penlitian kualitatif. **Perbedaan** penelitian ini terdapat pada objek penelitian yang diteliti dan teori yang digunakan.

6. Penelitian skripsi berjudul “Pola Komunikasi Virtual Gamers Garena AOV (Arena Of Valor)” tahun 2017 karya Anisya Nurmalia dari Universitas Pasundan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Ilmu komunikasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi partisipasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari tiga pertandingan yang telah diteliti oleh peneliti menemukan pola komunikasi yang berbeda di beberapa pertandingan, yang pertama adalah pola komunikasi Y dan yang kedua adalah pola komunikasi *all channel*, pola komunikasi Y ditemukan didalam pertandingan kedua dan pola komunikasi *all channel* ditemukan dalam pertandingan ketiga. **Persamaan** pada penelitian diatas terletak pada metode penelitian yakni menggunakan motode penelitian kualitatif. **Perbedaan** penelitian ini terdapat pada objek penelitian dan teori yang digunakan.

Tabel 2. 1 Review Penelitian Sejenis

No	Nama peneliti	Hasil penelitian	Persamaan dan Perbedaan Penelitian
1.	Muhammad Arif dan Sandi Aditya (2022)	. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indicator komunikasi virtual ialah menggunakan fitur suara dan chat, interaksi dilakukan mengirim pesan teks, dampak positif yang ditimbulkan ialah terjalinnya kerjasama antar tim dan dampak negatifnya ialah sering mengeluarkan kata-kata kasar.	Persamaan penelitian terletak pada pada subjek yang diteliti yaitu pemain game . Perbedaan penelitian terletak pada objek penelitian yakni Mobile Legends, sedangkan penelitian ini ialah game Valorant.
2.	Brigietta Irna Pramesty (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online sebagai media hiburan digunakan sebagai media umpatan terhadap perempuan seperti tolol, noob, dan sebagainya.	Persamaan penelitian terletak pada pada subjek yang diteliti yaitu pemain game. Perbedaan penelitian terletak pada jenis game online dan subjek penelitian.
3.	Retno Tri Cahyani dan Rita Destiwati (2021)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa simbol yang digunakan adalah verbal dan non-verbal melalui bahasa santai namun tetap sopan, interaksi yang dilakukan dnegan melakukan pertemuan secara online dan tatap muka untuk mendapatkan	Persamaan penelitian ini terletak pada objek penelitian yakni teori yang diambil yakni interaksi simbolik. Perbedaan penelitian terletak pada objek penelitian yakni game online Call od Duty,

		makna, konsep diri yang dihasilkan adalah pertemanan.	sedangkan penelitian ini mengkaji game online Valorant.
4.	Anggraeni Tysa Soesanto, Budi Puspo Priyadi, dan Riris Triani (2020)	Hasil penelitian menjelaskan bahwa terdapat tiga jenis kategori pemain VOL'JIN yakni <i>profesionalisme gamers</i> yakni mengkhhususkan game sebagai profesi, <i>communal gamers</i> yakni komunitas beranggotakan para gamers, dan <i>hobbyist gamers</i> karena gemar bermain game, bahasa yang digunakan terkesan santai yakni “gua” dan “lu” sehingga terkesan sebagai teman, tindakan karena adanya tujuan yakni meminimalisir rasa bosan, mencari eksistensi, pendapatan, makna yang didapatkan adalah meningkatkan kemampuanrole-taking, memperluas kecakapan perilaku dan berkehendak.	Persamaan penelitian terletak pada teori yang diangkat yakni teori interaksi simbolik dan metode penelitian deskriptif kualitatif. Pembedaan terletak pada objek penelitian yakni game online Mobile Legends.
5.	Novatia Anggraeni (2017)	Hasil Penelitian menunjukkan (1) Koordinasi dari grup yang diteliti oleh peneliti berupa penyampaian pesan dari gagasan ide dari seorang	Persamaan pada penelitian diatas terletak pada metode penelitian yakni metode penlitian kualitatif.

		<p>anggota grup menghasilkan feedback dan menyebabkan interaksi. Hasilnya seluruh anggota saling membantu mengisi permintaan produk, membantu mengisi kargo pesawat maupun gerbong kereta untuk menyelesaikan task yang ada didalam game township, (2) proses komunikasi horizontal, yakni proses komunikasi dimana jabatan tidak terlihat, dalam artian semua anggota bisa dibilang sama rata, dan adanya simbiosis mutualisme diantara para anggota grupnya dimana mereka saling membantu satu sama lain dengan tujuan yang sama.</p>	<p>Perbedaan penelitian ini terdapat pada objek penelitian yang diteliti dan teori yang digunakan.</p>
6.	Anisya Nurmalia (2017)	<p>Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa dari tiga pertandingan yang telah diteliti oleh peneliti menemukan pola komunikasi yang berbeda di beberapa pertandingan, yang pertama adalah pola komunikasi Y dan yang kedua adalah pola komunikasi <i>all channel</i>, pola komunikasi Y ditemukan didalam</p>	<p>Persamaan pada penelitian diatas terletak pada metode penelitian yakni menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaan penelitian ini terdapat pada objek penelitian dan teori yang digunakan.</p>

		pertandingan kedua dan pola komunikasi all channel ditemukan dalam pertandingan ketiga.	
--	--	---	--

Sumber: diolah peneliti 2024

2.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual menurut Sugiyono (2017), ialah alur berpikir dengan menerapkan berbagai model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah dalam topik penelitian dengan susunan yang sistematis.

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Sebagai makhluk sosial manusia hidup secara berkelompok dan saling membutuhkan satu sama lain, mereka tidak pernah terhindar dari komunikasi, interaksi dan sosialisasi yang memudahkan manusia untuk mengerti satu sama lain. Dengan adanya komunikasi terdapat proses yang dijalankan oleh individu yang satu dengan yang lainnya agar saling bertukar gagasan, ide, informasi dan pengalaman untuk mencapai suatu tujuan. Komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip.

Komunikasi menandakan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama.

Menurut Everett M. Rogers, Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka (Mulyana, Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar, 2008). Definisi itu juga dikembangkan oleh Rogers & D. Lawrence Kincaid, Komunikasi adalah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi (Cangara, 2013).

Rogers dan Schomaker menjelaskan, komunikasi merupakan proses yang ada di dalamnya semua partisipasi atau pihak – pihak yang berkomunikasi saling menciptakan, membagi, menyampaikan, dan bertukar informasi antara satu dengan lainnya dalam rangka mencapai pengertian secara bersama. (Suryanto, 2015).

2.2.1.2 Proses komunikasi

Proses komunikasi adalah suatu kegiatan atau aktivitas komunikasi secara terus menerus dalam kurun waktu tertentu. Setiap langkah yang dimulai dan saat menciptakan informasi sampai informasi tersebut dapat dipahami, merupakan proses-proses didalam proses komunikasi yang lebih umum. Dalam penyampaian sebuah informasi diperlukan proses komunikasi yang efektif, proses komunikasi terdiri dari mulainya penyampaian informasi oleh pengirim pesan sampai dipahami

oleh penerima pesan. Menurut Bovee dan Thill dalam Djoko Purwanto ada 6 tahap proses komunikasi, terdiri dari:

1. Pengirim mempunyai suatu ide atau gagasan

Sebelum proses penyampaian dapat dilakukan pengirim pesan harus menyiapkan ide atau gagasan apa yang ingin disampaikan kepada pihak lain atau audiens. Ide dapat diperoleh dari berbagai sumber yang terbentang luas dihadapan kita. Ide – ide yang ada dalam benak kita disaring dan disusun ke dalam suatu memori yang ada dalam jaringan otak, yang merupakan gambaran persepsi kita memandang dunia dan menyerap berbagai pengalaman dengan suatu cara yang unik dan bersifat individual.

2. Pengirim mengubah ide menjadi suatu pesan

Proses komunikasi dimulai dengan adanya ide dalam pikiran, lalu diubah kedalam bentuk pesan berbentuk kata-kata, ekspresi wajah, gesture tubuh untuk kemudian disampaikan kepada penerima pesan. Agar pesan dapat diterima dan dipahami dengan sempurna, pengirim pesan harus memperhatikan beberapa hal, yaitu subjek pesan , tujuan, gaya personal, dan latar belakang budaya.

3. Pengirim menyampaikan pesan

Tahap berikutnya yaitu memindahkan atau menyampaikan pesan melalui saluran yang dapat diterima oleh penerima pesan.

4. Penerima Menerima Pesan

Komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan akan terjadi, bila komunikator mengirimkan suatu pesan kepada komunikan, komunikan harus menerima pesan tersebut, hal tersebut membuat komunikasi terjalin.

5. Penerima menafsirkan pesan

Setelah komunikan menerima pesan, tahap berikutnya ialah bagaimana komunikan tersebut menafsirkan pesan yang dikirim oleh komunikator. Pesan yang disampaikan oleh komunikator harus mudah untuk dimengerti dan tersimpan dipikiran komunikan. Suatu pesan baru dapat ditafsirkan bila komunikan telah memahami isi pesan sebagaimana apa yang disampaikan oleh komunikator.

6. Penerima memberi tanggapan dan umpan balik ke pengirim

Umpan balik (*feedback*) adalah penghubung terakhir dalam komunikasi. Feedback tersebut merupakan tanggapan komunikan kepada pesan yang dikirim sebagai penilai efektivitas suatu pesan. (2006).

Banyak cara untuk memberi tanggapan kepada pesan yang disampaikan, bisa itu dari gesture tubuh atau dengan pesan secara tertulis ataupun secara verbal. Seperti mengeluarkan senyuman, tertawa, cemberut, memberi komentar singkat, anggukan sebagai pembenaran.

2.2.1.3 Unsur-Unsur Komunikasi

Dalam pengertian komunikasi yang di kemukakan oleh para ahli jelas bahwa komunikasi tidak bisa terjadi tanpa terjadinya sebuah proses didalamnya. Berdasarkan definisi H. Lasswell ini terdapat lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu :

1. Sumber (*Who?*)

Sumber sering disebut juga pengirim (*Sender*), penyandi (*encoder*), komunikator (*Communicator*), pembicara (*Speaker*) atau (*originator*). Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber boleh jadi seorang individu, kelompok, organisasi, perusahaan atau bahkan suatu negara.

2. Pesan (*What?*)

Pesan yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud sumber tadi. Pesan mempunyai tiga komponen yaitu, makna, simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan.

3. Saluran atau media (*In which channel?*)

Saluran atau media adalah alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima.

4. Penerima (*to whom?*)

Penerima sering juga disebut sasaran/tujuan (*destination*), komunikate (*communicate*), penyandi-balik (*decoder*) atau khalayak (*audience*),

pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.

5. Dampak/efek (*With what effect?*)

Yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan (dari tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan sikap (tidak setuju menjadi setuju), perubahan keyakinan, perubahan perilaku (tidak bersedia menjadi bersedia). (Mulyana, 2008).

2.2.1.4 Fungsi komunikasi

Komunikasi tidak hanya menyampaikan pesan saja, tetapi ada fungsi yang harus diketahui. Menurut William I. Gordon (Mulyana, 2008) mengemukakan bahwa komunikasi memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Komunikasi Sosial

Fungsi ini mengisyaratkan bahwa komunikasi penting untuk membangun konsep-diri kita, aktualisasi-diri, untuk kelangsungan hidup, untuk memperoleh kebahagiaan, terhindar dari tekanan dan ketegangan, antara lain lewat komunikasi yang menghibur, dan memupuk hubungan dengan orang lain.

2. Komunikasi Ekspresif

Komunikasi ekspresif tidak otomatis bertujuan mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh komunikasi tersebut menjadi instrumen untuk menyampaikan emosi kita. Perasaan tersebut dikomunikasikan terutama melalui pesan-pesan nonverbal.

3. Komunikasi Ritual

Fungsi ini biasanya dilakukan secara kolektif, seperti komunitas yang sering melakukan upacara-upacara berlainan sepanjang tahun dan sepanjang hidup seperti acara pernikahan, ulang tahun, dan lain sebagainya.

4. Komunikasi instrumental

Fungsi ini mempunyai beberapa tujuan umum yakni, menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan, dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan, dan juga menghibur. Dari semua tujuan tersebut dapat disebut membujuk (bersifat persuasif). Komunikasi yang berfungsi memberitahukan atau menerangkan (*to inform*) mengandung muatan persuasif dalam arti bahwa pembicara menginginkan pendengarnya mempercayai bahwa fakta atau informasi yang disampaikan akurat dan layak diketahui.

2.2.1.5 Tujuan Komunikasi

Setiap komunikasi pasti mempunyai niatan tertentu, Tujuan berkomunikasi yaitu untuk mengubah sikap, pendapat, serta perilaku seseorang dengan menyampaikan suatu informasi dalam bentuk pesan oleh komunikator dan mengharapkan sebuah umpan balik (*feedback*) berupa perubahan positif dari penerima pesan. Menurut Katz dan Robert Kahn hal utama dari komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem sosial atau organisasi. Akan tetapi komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi atau pesan saja, tetapi komunikasi dilakukan seorang dengan pihak lainnya dalam upaya

membentuk suatu makna serta mengemban harapan-harapannya (Rosadi Ruslan, 2003).

Sedangkan Menurut Wilbur Schramm, tujuan komunikasi dapat dilihat dari dua perspektif kepentingan yaitu: kepentingan sumber/pengirim/komunikator, dan kepentingan penerima/komunikan. Maka tujuan komunikasi yang ingin dicapai dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tujuan komunikasi dari sudut kepentingan sumber: memberi informasi, mendidik, menyeangkan, dan menganjurkan suatu tindakan/persuasi
2. Tujuan komunikasi dari sudut kepentingan penerima: memahami informasi, mempelajari, menikmati, menerima/menolak (Effendy, 1984).

2.2.1.6 Hambatan Komunikasi

Hambatan komunikasi adalah segala bentuk gangguan yang terjadi dalam proses penyampaian dan penerimaan suatu pesan dari individu ke individu lain yang disebabkan oleh faktor lingkungan maupun faktor fisik dan psikis dari individu itu sendiri. Menurut Fajar ada beberapa hambatan yang terjadi saat berkomunikasi, yaitu:

1. Hambatan dari pengirim pesan

Pesan yang akan disampaikan oleh pengirim pesan belum jelas bagi penerima pesan. Hal ini bisa dipengaruhi oleh perasaan atau situasi emosional dari pengirim pesan atau penerima pesan sehingga mempengaruhi motivasi, yaitu mendorong seseorang untuk bertindak sesuai keinginan, kebutuhan atau kepentingan.

2. Hambatan dalam penyandian/symbol.

Hal ini dapat terjadi karena bahasa yang digunakan oleh pengirim tidak jelas sehingga mempunyai arti lebih dari satu, simbol yang digunakan antara pengirim pesan dan penerima pesan tidak sama atau bahasa yang digunakan terlalu sulit.

3. Hambatan media

Hambatan media adalah hambatan yang terjadi pada saat menggunakan media sebagai alat untuk berkomunikasi, sebagai contoh hilangnya sinyal pada saat menelepon atau gangguan suara radio sehingga penerima pesan tidak mendengarkan dengan jelas.

4. Hambatan dalam bahasa sandi

Hambatan terjadi pada saat menafsirkan sandi yang dikirimkan pengirim pesan kepada penerima pesan.

5. Hambatan dari penerima pesan

Kurangnya fokus pada saat penerimaan pesan atau mendengarkan pesan oleh penerima pesan. Hal ini menyebabkan kesalahpahaman pada saat menerima pesan yang diberikan oleh pengirim pesan (2009).

2.2.2 Komunikasi virtual

2.2.2.1 Pengertian Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual adalah suatu cara berkomunikasi dengan cara penyampaian pesan dan penerimaan pesan dilakukan melalui *cyberspace* atau biasa disebut dengan dunia maya. Bentuk-bentuk komunikasi virtual pada zaman ini sangatlah populer dimana setiap orang dapat melakukan komunikasi dimana saja dan kapan

saja. Salah satu bentuk dari komunikasi virtual adalah penggunaan internet. Internet adalah media komunikasi yang efektif serta efisien dengan menyediakan layanan seperti *Web, chatting, email, media sosial, dan game online*. Begitu banyak fasilitas yang disediakan didalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia ketergantungan terhadap internet. Ketergantungan tersebut dapat dilihat dari banyaknya penjualan smartphone dengan harga murah dan menawarkan fasilitas untuk mengakses internet dengan mudah.

Komunikasi virtual membuat manusia menyukai pola komunikasi yang menggunakan media daripada pola komunikasi tradisional yaitu tatap muka. Menurut Johnson dan Kaye (1998) penggunaan internet lebih dapat diandalkan oleh netter jika dibandingkan dengan ekuivalen-ekuivalen tradisional mereka. Komunikasi virtual merupakan salah satu dari perkembangan zaman, yaitu dari inovasi-inovasi dari perkembangan media baru (*New media*). Media baru merupakan perkembangan dari media lama yang ketinggalan zaman. McLuhan (Stanley 2008) berpendapat bahwa konten dari media baru tersebut juga sering memanfaatkan atau mengemas kembali materi dari media.

Ada beberapa konsep dasar yang menjadi bagian dari komunikasi virtual, diantaranya yaitu :

1. Dunia maya

Istilah dunia maya muncul pertama kali untuk merujuk pada jejaring informasi luas yang oleh para penggunanya disebut dengan *console cowboys* akan muncul atau koneksi langsung dengan sistem-sistem syaraf

mereka. *Cyberspace* berasal dari kata *cybernetics* dan *space*. *Cyberspace* sendiri pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson yang menyebutkan bahwa dunia maya (*cyberspace*) adalah realita yang terhubung secara global, didukung oleh komputer, berkases komputer, multidimensi, artifisial, atau virtual.

2. Komunitas maya

Komunitas maya adalah komunitas-komunitas yang lebih banyak muncul di dunia komunikasi elektronik daripada di dunia nyata. Ruang chatting, email, Instagram dan kelompok-kelompok diskusi via elektronik adalah contoh baru tempat-tempat yang dapat dipakai oleh komunitas untuk saling berkomunikasi.

3. Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu fitur media baru yang paling banyak dibicarakan, mendapat tempat khusus di internet. Interaktivitas dipakai minimal dalam dua makna berbeda. Orang-orang dengan latar belakang ilmu komputer cenderung memaknainya sebagai interaksi pengguna dengan komputer. Sedangkan, para sarjana komunikasi cenderung berpikir bahwa interaktivitas merupakan komunikasi antara dua manusia.

4. Hypertext

Salah satu fitur yang paling istimewa dalam *world wide web* adalah pemakaian *hyperlink*, yaitu spot-spot pada halaman web yang dapat di klik oleh pengguna untuk berpindah ke spot lain baik dalam dokumen yang sama, dalam website yang sama, maupun dalam situs lain pada internet.

Melalui *hypertext* pembaca dapat dengan cepat mengetahui lebih lanjut tentang topik atau kata-kata tertentu karena teks yang telah diberi fitur *hypertext* tersebut telah berhubungan dengan dokumen lain atau teks yang mengirim pengguna link tentang informasi yang berhubungan

5. Multimedia

Menurut Werner (2001) Multimedia adalah sebuah sistem komunikasi yang menawarkan perpaduan teks, grafik, suara, video, dan animasi. Selain itu multimedia juga memerlukan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi karena adanya fasilitas *hypertext* juga didalamnya. Oleh karena itu multimedia yang ada bisa semakin canggih.

2.2.2.2 Jenis Komunikasi Virtual

Rusman dkk menjelaskan terdapat jenis komunikasi yang biasanya digunakan oleh masyarakat didalam dunia maya, diantaranya yaitu :

1. Email

Email merupakan kependekan dari electronic mail, dalam bahasa Indonesia artinya surat elektronik. *Email* merupakan suatu sistem dimana pengguna dapat saling bertukar pesan elektronik melalui komputer yang terkoneksi internet. Konsep email tidak berbeda jauh dengan surat konvensional. Seorang pengguna dapat menulis sebuah pesan dan mengirimnya ke suatu tujuan. Sebaliknya seorang pengguna juga dapat menerima pesan dari pengguna lainnya.

2. Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam world wide web (WWW) di dalam internet. Web juga merupakan sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk, teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*.

3. Media sosial

Media sosial adalah fitur berbasis website yang dapat membentuk jaringan serta memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam sebuah komunitas virtual. Pada sosial media kita dapat melakukan berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sebagai contoh media sosial yang sedang digandrungi sekarang sebagai berikut :

a) Instagram

Instagram adalah media sosial berbasis gambar yang memberikan layanan untuk berbagi foto dan video secara online. Pada aplikasi Instagram, memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto dan video ke dalam feed yang dapat diedit dengan berbagai filter dan diatur dengan tag dan informasi lokasi. Unggahan dapat dibagikan secara publik atau dengan pengikut yang disetujui sebelumnya. Pengguna dapat menjelajahi konten pengguna lain berdasarkan tag dan lokasi dan melihat konten yang sedang tren. Pengguna dapat menyukai foto serta

mengikuti pengguna lain untuk menambahkan konten mereka masuk kepada beranda.

b) Twitter

Twitter adalah media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengirim, membaca, dan membalas pesan teks. Twitter memiliki banyak manfaat dalam segala aspek, namun ada beberapa hal yang terkadang membuat kegaduhan sehingga terjadi masalah dimana-mana. Twitter banyak dimanfaatkan sebagai media kampanye politik dengan mendukung pasangan tertentu atau bahkan merendahkan pasangan lain, dijadikan sebagai sarana protes, sarana pembelajaran, hingga media komunikasi darurat.

c) Tiktok

Tiktok adalah sebuah media sosial dan platform video music dimana pengguna bisa membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek lengkap dengan filter dan disertai musik sebagai pendukung. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat video pendek yang unik serta informatif untuk dibagikan kepada penggunanya dengan cepat dan mudah ke seluruh dunia. (2012).

2.2.2.3 Konsep Komunikasi Virtual

Konsep dasar komunikasi virtual merupakan salah satu komponen terpenting dalam komunikasi daring, sebab dalam prosesnya memiliki bagian yang berkaitan satu sama lain, diantaranya:

1. Dunia Maya

Dunia maya merupakan istilah yang digunakan oleh masyarakat dalam melakukan kegiatan interaksi bersama orang lain menggunakan internet. Dunia maya disebut sebagai *Cyberspace* yang dikenalkan oleh William Gibson sebagai suatu realitas secara global yang didukung oleh computer secara virtual.

2. Komunitas Maya

Konsep ini merupakan bagian dari saluran komunikasi yang menggunakan media internet sebagai tempat berkumpulnya suatu interaksi dengan membentuk kelompok sosial meliputi ruang *chatting*, email dan lainnya untuk bertukar informasi.

3. Interaktivitas

Konsep interaktivitas merupakan kegiatan yang menggabungkan sebuah komunikasi dengan media baru sebagai sarana interaksi antar dua orang atau lebih.

4. *Hypertext*

Komunikasi virtual memiliki fitur yang dapat memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam melakukan komunikasi yakni *hypertext*. *Hypertext* digunakan dalam istilah internet sebagai pemindahan satu titik ke titik lain dalam dokumen, website, maupun sebuah situs. Fitur ini dimanfaatkan untuk memudahkan orang berhubungan dan memahami isi text yang dikirim.

5. Multimedia

Multimedia merupakan konsep dasar komunikasi virtual yang menyuguhkan beragam aspek seperti audio, visual, dan teks sebagai alat bantu (*tool*) sehingga para pengguna dapat melakukan sebuah perjalanan, komunikasi, dan karya. (Werner, 2001).

2.2.3 Pola Komunikasi

Menurut Djamarah (2004) Pola komunikasi dapat didefinisikan sebagai pola hubungan antara dua orang atau lebih ketika mengirim dan menerima pesan dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami..Pola komunikasi adalah suatu gambaran yang sederhana dari proses komunikasi yang memperlihatkan kaitan antara satu komponen komunikasi dengan komponen lainnya Soejanto menhelaskan dari definisi diatas pola komunikasi ialah suatu komunikasi yang bersifat fleksibel dan mudah diubah. Pola ini sangat dipengaruhi oleh simbol-simbol bahasa yang digunakan dan disepakati oleh kelompok tertentu (2011).

Pola komunikasi dapat memperlihatkan perbedaan tentang berbagai komunikasi yang dilakukan oleh masyarakat. Menurut Siahaan (1991) ada beberapa macam pola komunikasi yaitu sebagai berikut :

1. Pola Komunikasi satu arah

Pola komunikasi satu arah didefinisikan sebagai proses penyampaian suatu informasi atau suatu pesan oleh komunikator ke komunikan dengan memakai media ataupun tidak memakai media apapun. Pola ini tidak

mempunyai umpan balik (*feedback*) dari komunikan. Sehingga komunikan disini hanya berperan sebagai pendengar saja.

2. Pola komunikasi dua arah

Pola komunikasi dua arah didefinisikan sebagai pertukaran informasi diantara komunikator dan komunikan. Tahap pertama dilakukan oleh komunikator menjadi komunikan dan pada tahap kedua saling bertukar fungsi. Pada dasarnya komunikator utama sebagai pengirim pesan pertama yang memiliki tujuan tertentu yang memiliki proses secara dialogis, dan terjadinya umpan balik (*feedback*) oleh komunikan secara langsung.

3. Pola komunikasi multi arah

Pola komunikasi multi arah didefinisikan sebagai proses komunikasi yang terjadi pada suatu kelompok yang memiliki jumlah lebih banyak, lalu secara diagnosis komunikan dan komunikator akan bertukar pikiran.

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa pola komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat merupakan salah satu bagian terpenting baik secara individu ataupun berkelompok.

2.2.4 Game online

2.2.4.1 Pengertian Game Online

Game online atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (*LAN*), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan *Player* yang tidak terbatas banyaknya. Menurut Januar dan Turmudzi (2006) *game online* ialah sebagai *game* komputer

yang dapat dimainkan oleh *multiplayer* melalui internet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *game* merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana *Playernya* berjumlah satu atau lebih.

Menurut pendapat Samuel (2010) *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam *cyberspace*. Menurut Alif alasan orang bermain *game online* yaitu sebagai berikut :

1. Membantu Bersosialisasi

Didalam *game online* terdapat fitur pertemanan, fitur tersebut membantu orang-orang untuk bersosialisasi didalam maupun diluar *game*.

2. Memulihkan kondisi tubuh

Game online dapat dilakukan setiap orang dan tidak menuntut kondisi fisik seseorang harus dalam kondisi yang prima. Capek atau lelah pun *gamer* akan dengan mudah untuk melakukan *game* ini. *Player game* atau siapapun justru akan sangat merasakan kesegaran baru dari permainan yang ada sebab seseorang akan berfantasi dengan *game-game* yang ada.

3. Mengusir stress

Game online merupakan hiburan yang murah, mudah, dan dapat dengan mudah untuk mendapatkan perhatian bagi orang sebagai alternatif disaat ada kejenuhan.

4. Meningkatkan Konsentrasi

Player game sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. *Player game* atau *Player game* biasanya akan sangat memperhatikan peran-peran dia dalam *game* (2010:64).

2.2.4.2 Jenis-Jenis Game Online

Menurut Ramadhani (2019) *game online* dapat dikelompokkan berdasarkan genre yaitu *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*), *MMORTS* (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), *MMOFPS* (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis *game online* menurut (Ramadhani, 2019) jenis *game online* terbagi kedalam beberapa macam, diantaranya:

1. *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*)

MMORPG adalah jenis *game online* dimana seseorang memerankan suatu karakter fiksi dan harus berinteraksi sosial seperti didunia nyata. Tujuannya adalah untuk membangun sebuah alur cerita yang sudah ditentukan. Biasanya setiap karakter mempunyai kemampuan berbeda dan cara meningkatkan kemampuan tersebut *Player* harus melakukan banyak misi. Contoh *game online MMORPG* adalah Black Desert online, World Of Warcraft.

2. *MMORTS (Massively Multiplayer Online Real Time Strategy)*

MMORTS adalah jenis *game online* yang mengharuskan *Playernya* menjadi ahli dalam bidang strategi perang. Hal yang menonjol dari permainan ini adalah *player* diberikan sebuah wilayah dimana *player* harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, serta pengolahan sumber daya alam di wilayah tersebut sebaik mungkin agar dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh *MMORTS* adalah Warcraft, Age of empire.

3. *FPS (First Person Shooter)*

Game online ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertamalayaknya pandangan mata kita. Jadi permainan ini seolah-olah kita yang ada didalam *game-nya*. *Game online* ini mengedepankan senjata api sebagai main weapon-nya, dimana para *playernya* baik sendirian atau beregu saling membunuh *Player* lainnya untuk memenangkan sebuah misi. Oleh karena itu, para *playernya* dituntut mempunyai *skill* berperang yang mumpuni, pandai membaca strategi lawan, dan mempunyai penglihatan, pendengaran, dan reflex yang bagus. Contoh *game FPS* adalah *Valorant, Counter strike Global offensive*.

2.2.4.3 Faktor Individu Bermain Game

Anhar dalam buku berjudul Panduan Bijak Belajar Internet Untuk Anak menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor pendorong seseorang bermain *game online*, diantaranya:

1. Bersosialisasi

Game online digunakan sebagai media hiburan dan sarana berinteraksi dengan sesama pemain. Para pemain dapat bertukar cerita, pengalaman, pemikiran, dan perasaan secara virtual.

2. Empati

Game online digunakan sebagai media penyalur emosi seseorang, sehingga tak heran banyak sekali pemain yang sering meluapkan kekesalannya dengan berkata kasar terhadap tim lawan atau anggota. Konteks empati dalam bagian ini ditujukan terhadap bagaimana pemain dapat saling mengerti satu sama lain mengenai kondisi tim dan lawan.

3. Gaya Hidup

Game online pada zaman modern kini digunakan sebagai sarana gaya hidup, sebab dalam melakukan aktivitas *game online* para pemain dapat menilai value satu sama lain, sehingga dapat disimpulkan bahwa kehadiran *game online* sebagai gaya hidup dilihat dari tindakan dan perilaku seseorang dalam menggunakan sebuah barang dan jasa.

4. Nilai Ekonomis

Game online digunakan sebagai pemenuh kepuasan psikologi seseorang melalui penjualan provider setiap pemain yang *rank* nya unggul dibanding pemain lain, sehingga setiap pemain merasa memiliki tantangan untuk terus meningkatkan skill dan *rank* nya agar dapat dijual dengan harga tinggi.

5. Hiburan

Game online sebagai konten virtual digunakan sebagai media hiburan penghilang stress dan kejenuhan. Dalam melakukan kegiatan ini, seseorang akan merasakan kesenangan dan nilai hidup yang tidak dapat diukur oleh orang lain, maka tak heran banyak pemain *game online* yang bermain hingga larut malam (2010).

2.2.4.4 Game Online Valorant

Valorant merupakan *game online* bergenre *FPS (First Person Shooter)* yang dirilis oleh Riot games pada 2 juni,2020 untuk platform komputer. Menurut data Ghostcap, Valorant sendiri mempunyai 15 juta *Player* yang terdaftar dengan 1.5 juta *Player* aktif setiap bulannya pada tahun 2022 diseluruh dunia. *Game first person shooter* merupakan sebuah *game action* yang menggunakan senjata, umumnya didominasi dengan senjata tembak peluru. Selain itu penyebutan istilah first person ini juga merujuk kepada tampilan in *gameplay*-nya yang berperan sebagai karakter di *game* tersebut dengan sudut pandang orang pertama yang berarti *Player* dapat memiliki pandangan layaknya manusia pada umumnya.

Konsep Valorant sendiri berfokus pada 2 tim yang saling melawan dan masing-masing tim terdiri dari 5 orang yang memilih agen nya sendiri yang mempunyai class nya masing masing yaitu *Initiator, Controller, Sentinel, dan Duelist*. ada total 20 agen yang bisa dipilih oleh setiap *player*. Selama bertempur, setiap permainan akan berlangsung selama 24 ronde, dimana tim yang terlebih dahulu memenangkan 13 ronde akan keluar sebagai pemenang. Setelah permainan

berjalan selama 12 ronde, tim yang awalnya berperan sebagai *Attacker* akan bertukar posisi menjadi *Defender*, dan sebaliknya.

2.2.4.5 Jenis-Jenis Role di Valorant

Di dalam *game* valorant terdapat karakter-karakter yang berfungsi untuk mengatur permainan. Karakter yang berperan tersebut memiliki fungsi serta tanggung jawab yang berbeda, jika semua role terisi dengan baik, permainan akan lebih mudah untuk dimenangkan. Ada 5 role yang penting didalam *game* valorant yaitu, sebagai berikut:

1. Duelist

Duelist adalah *Entry Fragger* yaitu membuka pertarungan dengan menjadi yang pertama masuk kedalam pertarungan. Tugas role *Duelist* sangatlah penting bagi tim yaitu membuka map serta mendapatkan kill sebanyak-banyaknya. Oleh sebab itu *Duelist* dilengkapi dengan skill-skill yang mematikan atau yang mendukung mereka untuk melumpuhkan lawan. Ada enam *Duelist* di Valorant, yakni Jett, Raze, Reyna, Yoru, Phoenix, Neon.

2. Initiator

Agen bertipe *Initiator* memiliki kemampuan untuk melacak keberadaan lawan. Biasanya agen tipe ini memiliki skill untuk membuka map dan mencari informasi tentang suatu area yang akan diserang. Ada Enam *Initiator* di Valorant, yakni Sova, Breach, Skye, Kay/o Fade dan Gekko.

3. Controller

Agen dengan tipe ini bertugas untuk mengontrol area yang sudah dikuasai. Selain itu agen bertipe *Controller* juga memiliki tugas untuk menutup pergerakan maupun penglihatan dari lawan baik ketika bertahan atau menyerang. Agen tipe ini biasanya dibekali dengan skill-skill *smoke* dan *wall* untuk melaksanakan tugasnya. Ada lima agen Controller Valorant saat ini, yakni Brimstone, Viper, Omen, Astra, Harbor dan Clove.

4. Sentinel

Sentinel merupakan agen dengan pertahanan terbaik yang ada di Valorant daripada agen-agen yang lain. Agen tipe ini dilengkapi dengan skill untuk mempertahankan area dari serangan lawan ketika bertahan, tetapi ketika menyerang, tugas Sentinel adalah menjaga area belakang tim dari lawan yang mencoba menusuk dari belakang (*Flanking*). Ada lima agen bertipe *Sentinel* di Valorant, yakni Sage, Killjoy, Cypher, Chamber, dan Deadlock.

2.2.4.6 Jenis-Jenis Mode Didalam Valorant

Didalam *game* Valorant ada beberapa mode yang bisa dimainkan oleh para *player* valorant, mode didalam *game* tersebut adalah sebagai berikut.

1. Spike Rush

Dalam mode Spike Rush, pertandingan dimainkan sebagai yang terbaik dari 7 Ronde, tim pertama yang memenangkan 4 ronde akan memenangkan pertandingan. *Player* memulai ronde dengan semua kemampuan terisi penuh kecuali ultimate mereka, Semua *Player* di tim penyerang memiliki

spike, tetapi hanya satu spike yang dapat diaktifkan per ronde. Senjata diacak di setiap putaran dan setiap *Player* memulai dengan senjata yang sama. Ada orb ultimate khusus dalam mode ini.

2. Deathmatch

Didalam mode ini 14 *player* akan bertarung selama 9 menit dan orang pertama yang mencapai 40 kill atau *Player* yang memiliki kill paling banyak ketika waktu habis akan memenangkan pertandingan. *Player* akan muncul dengan agen acak, dan semua kemampuan agen dinonaktifkan selama pertandingan. Ekonomi didalam mode ini tidak berarti atau lebih tepatnya *player* dapat membeli senjata apapun dikarenakan mendapat *infinite money*. Setelah membunuh agen lain mereka akan menjatuhkan *Orb* yang akan memulihkan agen serta menambah peluru pada senjata yang dipakai oleh agen.

3. Replication

Replication adalah mode 5v5 dengan sembilan ronde, semua *Player* dalam satu tim akan memainkan agen yang sama. Agent akan ditentukan dengan voting sebelum pertandingan dimulai. Contohnya lima Viper melawan lima Killjoy.

4. Unrated

Mode ini adalah mode standar *Plant/Defuse* di VALORANT, dua tim bertempur dalam 25 ronde (12 ronde sebagai *Attacker* atau *Defense*, kemudian bertukar posisi di 12 ronde berikutnya). Tim pertama yang memenangkan 13 ronde menjadi pemenangnya. Jika skor mencapai 12-12,

pertandingan akan dilanjutkan dengan ronde *Sudden Death* untuk menentukan pemenangnya.

5. Competitive

Mode ini mirip dengan mode *unrated*, *player* melawan *player* lain, namun yang membedakan adalah sistem *rank* yang diterapkan berdasarkan kemenangan (mulai dari Iron hingga *rank* Radiant) setelah bermain 5 pertandingan. Saat pertandingan mencapai skor 12-12, tim akan memasuki babak *Overtime*, tim yang memimpin dalam dua ronde akan dinyatakan sebagai pemenang. Untuk dapat bermain dalam permainan *competitive*, harus memenangkan 10 pertandingan *unrated* terlebih dahulu.

6. Escalation

Escalation adalah *team deathmatch 5v5* di mana tim pertama yang menyelesaikan level 12 dengan sukses, atau memiliki level lebih tinggi dari tim lawan dalam waktu 10 menit sebelum waktu habis, akan memenangkan pertandingan. Setiap levelnya, *player* akan menggunakan senjata atau skill tertentu, dan mengalahkan musuh akan membantu tim untuk naik level.

7. Snowball Fight

Mode yang ini adalah mode *team Deathmatch 5v5* lainnya yang memiliki tujuan untuk mendapatkan 50 kill tercepat menggunakan *Snowball Launcher* untuk dapat memenangkan pertandingan. Senjata ini menembakkan peluru bola salju yang mematikan.

8. Practice Mode

Mode dimana para *player* berlatih menembak didalam arena. *Player* bisa mencoba berbagai macam senjata, berlatih kemampuan tembak, dan merasakan pengalaman dasar bermain valorant.

2.2.3.7 Jenis-Jenis Tingkatan atau Rank didalam Game Valorant

Sistem *rank* dan *tier* dalam Valorant membuatnya dipandang sebagaimana sebuah *game* kompetitif oleh *player-playernya*. Cara mendapatkan *rank* adalah dengan memainkan mode unrated dan harus menang sebanyak 10 kali. Tujuan memenangkan 10 kali permainan adalah agar *Player* bisa memahami agen, skill dan *gameplay* dari Valorant. Setidaknya terdapat 9 *rank* di dalam *game FPS* ini. Kemudian setiap *rank*-nya akan dibagi menjadi 3 tier, kecuali pada *rank* tertinggi. *Rank-rank* yang ada di valorant adalah sebagai berikut :

1. Iron

Iron merupakan urutan *rank* Valorant terbawah. *Rank* ini umumnya akan terbuka ketika *Player* baru bermain Valorant, dan biasanya ditempati oleh orang-orang yang baru mencoba bermain *game FPS*. Pada *rank* iron terdapat 3 tier. *Player* harus mengumpulkan 100 RR (*Rank Rating*) dalam setiap tier-nya agar naik ke *rank* berikutnya.

2. Silver

Pada *rank* ini, kebanyakan *player* sudah mulai mengerti cara menembak yang benar serta crosshair placement yang baik. Bermain dengan *rank* ini bisa dibilang susah namun bisa juga mudah. dikarenakan jika MMR akun *Player*

sudah tinggi, nantinya *Player* tersebut akan lebih sering bertemu *Player* lain dengan *rank* Gold.

3. Gold

Berdasarkan statistik data yang diberikan oleh Riot Games, *rank* Gold merupakan *rank* yang jumlah *Player* paling banyak. Pada *rank* yang juga ada di urutan tengah ini, para *Player* sudah mulai bisa menguasai skill agent dan juga aim. Selain itu, para *Player* pun juga sudah bisa memakai beberapa strategi, baik itu saat menyerang maupun saat bertahan.

4. Platinum

Platinum masuk ke urutan *rank* Valorant yang berada di tengah. *player* di *rank* ini karakteristiknya mirip seperti *Player* Gold, hanya saja lebih rapi dari segi aim. Hanya saja, karakteristik tersebut tidak berlaku jika *Player* sudah mencapai Platinum 3. Dikarnakan aim nya sudah matang karna biasanya *player rank* ini sudah memainkan *game* nya lebih lama dari *rank* yang ada dibawahnya.

5. Diamond

Diamond adalah salah satu *rank* tertinggi di Valorant. Pada *rank* ini, kebanyakan *player* sudah sangat rapi dari segi aim. *Gamesense*-nya pun bisa dibilang sudah jauh dibandingkan *Player* dengan *rank* di bawahnya.

6. Ascendant

Ascendant adalah *rank* yang baru-baru ini diperkenalkan oleh Riot Games. *Rank* ascendant merupakan salah satu *rank* tertinggi. *Player* yang ada di *rank* ini mempunyai aim dan strategi yang baik. Lebih baik daripada *rank* Diamond.

7. Immortal

Rank ini merupakan *rank* tertinggi kedua dan merupakan kumpulan orang-orang yang sudah terbiasa bermain *game FPS*. Misalnya *game CS:GO* Terdapat lebih dari 11.000 *Player Immortal* dalam satu region server. Lalu di *rank Immortal* atas, *Player* biasanya akan sering menjumpai *Pro-Player*.

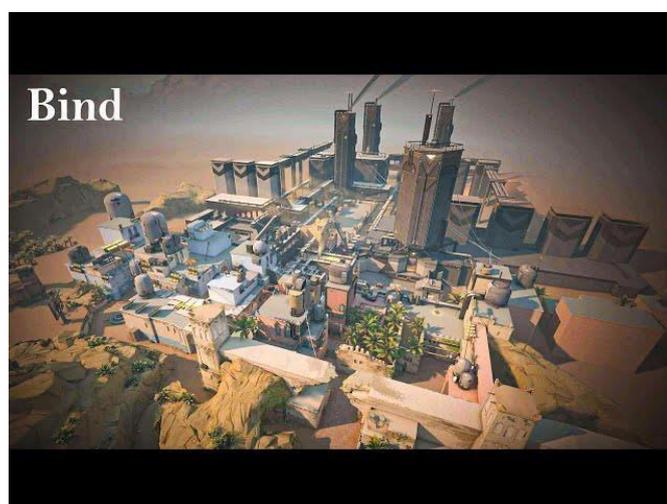
8. Radiant

Urutan *rank* tertinggi di *game Valorant* adalah *Radiant*. Hanya *player* terbaiklah yang bisa meraih *rank Radiant*. *Aim, game-sense*, strategi telah dikuasai oleh *player rank* ini. Dari hasil pengamatan komunitas *valorant rank* inilah yang paling *toxic* dikarenakan *player* mengadu egoisme mereka kedalam *game* agar dapat dicap sebagai yang terbaik.

2.2.3.8 Map dalam Valorant

Terdapat sepuluh map atau peta wilayah dalam permainan *Valorant* yang dapat digunakan oleh para pemain, sepuluh map tersebut diantaranya:

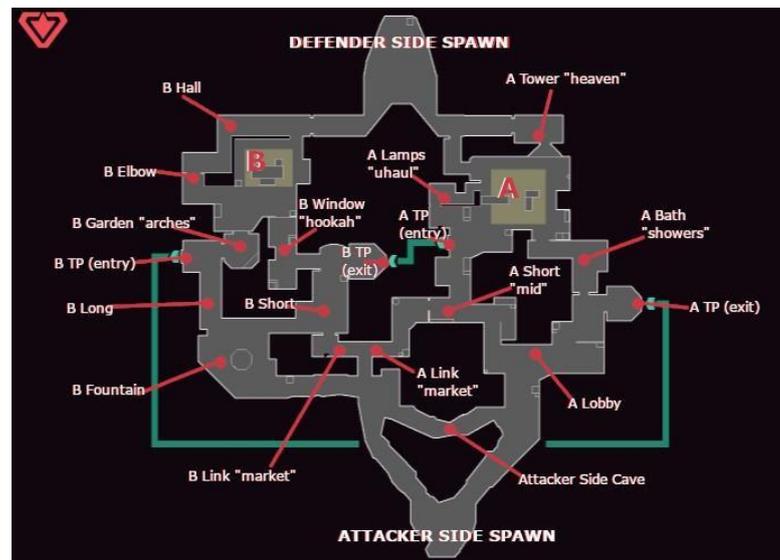
1. Bind



Gambar 2. 1 Map Blind

Sumber: www.upstation.com

Area ini memiliki tema yang sangat kental dengan suasana gersang. Dilengkapi bangunan tua khas Timur Tengah dan toko-toko bertuliskan huruf Arab. Keunikan dalam Map ini memiliki tempat untuk teleportasi yang bisa memindahkan para pemain yang meliputi kedua blok tim yang saling berhadapan. Tempat ini terbagi menjadi 2 wilayah yaitu A Site yang terdiri dari :



Gambar 2. 2 Wilayah Map Blind

Sumber: www.upstation.com

A. A Site

- A short,
- A cubby
- A link (market)
- A Lobby
- A bath (Shower)
- A site
- A lamps (U hall)
- A tower (Heaven)

- A teleporter

B. B site

- B link
- B short
- B window (hookah)
- B garden
- B elbow
- B site
- B fountain (Lobby)
- B long
- B hall

Keunikan map ini adalah adanya teleporter di tiap site nya, kegunaan teleporter ini adalah mempercepat *Rotating* dari site ke site lain.

2. Ascent

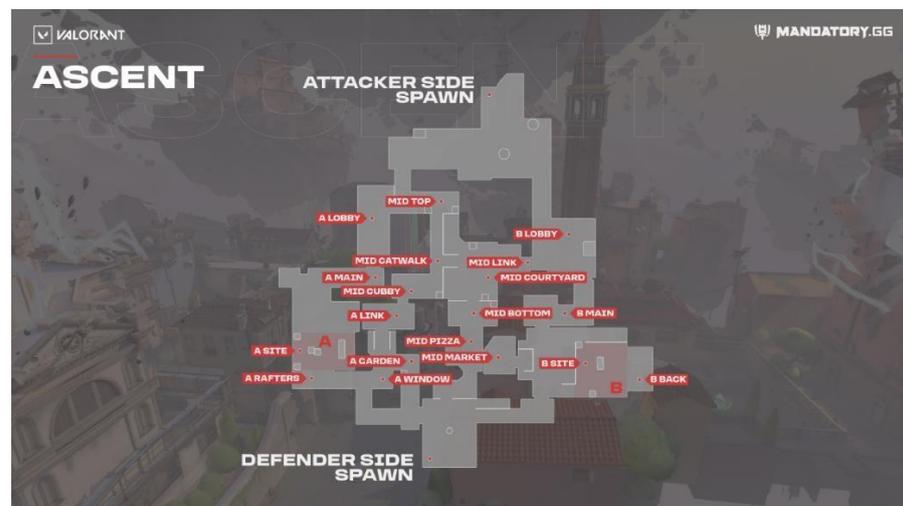


Gambar 2. 3 Map Ascent

Sumber: www.upstation.com

Ascent terletak di Venesia, Italia, kota yang bangkit dari tanah setelah peristiwa DUELIS. Map ini diilustrasikan berisi desain landmark yang berada di kota tersebut yaitu St. Mark's Campanile dan St. Mark's Basilica. Ascent memiliki Site yang terdiri dari dua tempat, yaitu Site A dan Site B. Ascent merupakan Map yang didominasi tempat terbuka dan memiliki

wilayah yang cukup kecil untuk melakukan peperangan. Map ini didesain secara vertikal antara kemunculan dari tim attacker dan tim defender . Kemudian kedua Site tersebut berada di garis horizontal yang memisahkan antara Lokasi A berada di sebelah barat dan Lokasi B berada di sebelah timur.



Gambar 2. 4 Wilayah Map Ascent

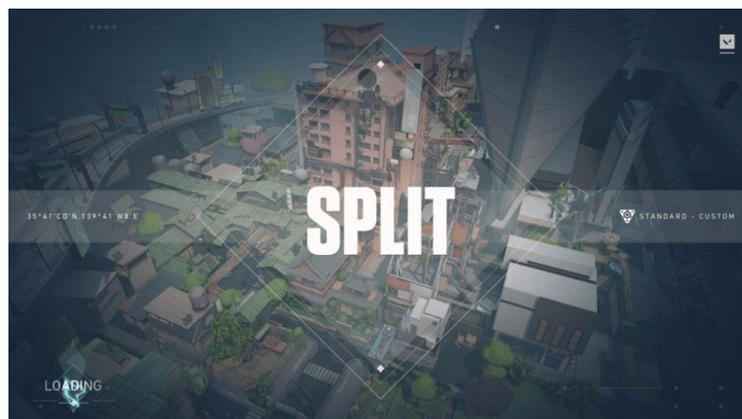
Sumber: www.upstation.com

Terdapat tiga titik poin utama dalam map ini adalah diantaranya ada Site A, Mid dan Site B yang dipaparkan sebagai berikut:

- A. Site A
 - Lobby A
 - Main A
 - Site A
 - Rafters A
 - Window A
 - Garden A
 - Link A
- B. Mid
 - Mid Top
 - Mid Catwalk

- Mid Cubby
 - Mid Market
 - Mid Pizza
 - Mid Bottom
 - Mid Courtyard
 - Mid Link
- C. Site B
- Main B
 - Site B
 - Back B
 - Lobby B

3. Split



Gambar 2. 5 Map Split

Sumber: www.upstation.com

Split adalah map yang terletak di Shinjuku, Jepang. Map ini adalah miniature dari gabungan beberapa stasiun kereta yang berada di Jepang. Didalam map ini terdapat banyak sekali lorong-lorong kecil yang sangat pas untuk mengejutkan musuh. Ciri khas mekanisme dalam peta Split ini adalah adanya Cable rope, rope ini berada di titik Sewer A, Mid Vent dan Rafters B yang membantu para agen untuk naik dan turun untuk mengakses lokasi tertentu. Sama seperti map Ascent, map Split ini berfokus

pada permainan 3 jalur dimana jalur Mid dapat menghubungkan kedalam dua site.



Gambar 2. 6 Wlayah Map Split

Sumber: www.upstation.com

- A. Site A
 - A Lobby
 - A Sewer
 - A Main
 - A Ramps
 - A Rafters
 - A Site (default)
 - A Tower (heaven)
 - A Back (elbow)
 - A Screen
- B. Mid
 - Mid Bottom
 - Mid Top
 - Mid Mail
 - Mid Vent
- C. Site B
 - B Lobby
 - B Link

- B Main
- B Tower (heaven)
- B Rafters
- B Stairs
- B Site (default)
- B Back (backsite)
- B Alley

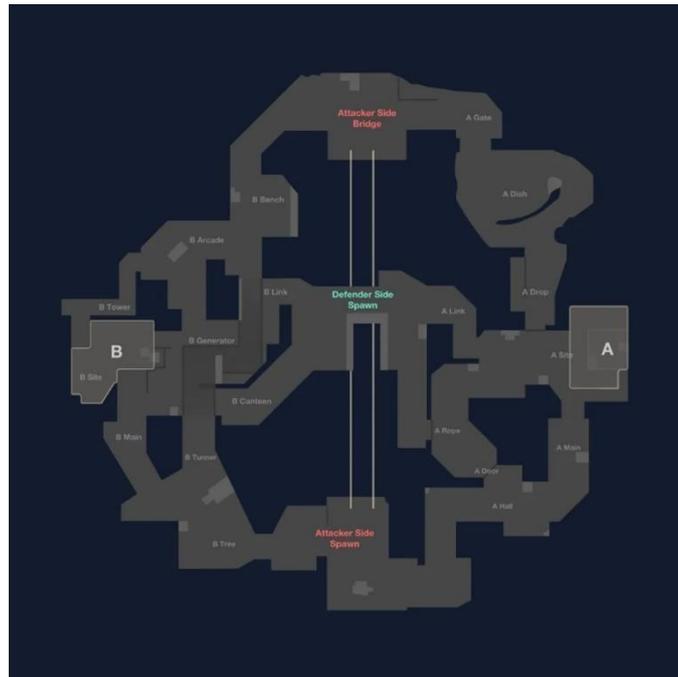
4. Fracture



Gambar 2. 7 Map Fracture

Sumber: www.upstation.com

Fracture adalah map yang terletak di New Mexico, dan mengambil latar belakang tempat top-secret fasilitas research yang terbengkalai dikarenakan ledakan yang terjadi karna kegagalan penelitian oleh peneliti dan menyebabkan ledakan *radianite* dan menghancurkan lab tersebut. Map ini terbagi menjadi dua 2 Site yaitu Site A dan Site B dengan keunikan adanya Cable rope seperti di map Split tetapi cable rope tersebut membelah Map.



Gambar 2. 8 Wilayah Map Fracture

Sumber: www.upstation.com

Ada beberapa sebutan untuk beberapa tempat/titik yang berada di map ini terdiri dari dua site, diantaranya:

A. A site

- A Site (Default)
- A Site (Heaven)
- A Dish
- A Drop
- A Side
- A Link
- A Gate
- A Rope
- A Main
- A Door
- A Hall

B. B site

- B Side
- B Bench

- B Arcade
- B Link
- B Tower
- B Generator
- B Canteen
- B Main
- B Tunnel
- B Tree

5. Breeze



Gambar 2. 9 Map Breeze

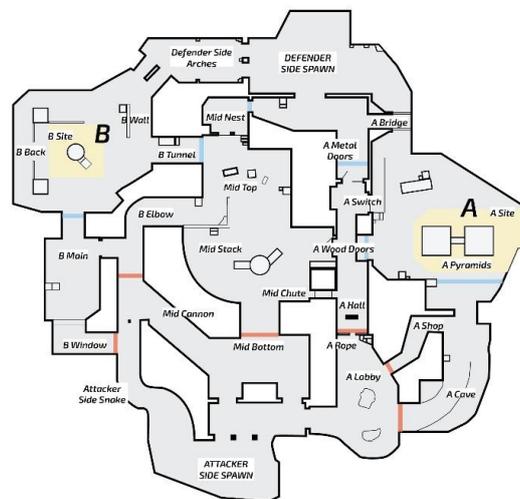
Sumber: www.upstation.com

Breeze merupakan map Valorant yang terletak di pantai Karibia dekat Segitiga Bermuda. Breeze dikenal sebagai map pulau tropis, lengkap dengan pantai, lautan yang luas, dan banyak pohon palem, oleh karena itu komunitas Valorant memanggilnya sebagai “Peta Pantai”. Namun, bukan hanya tentang liburan di Breeze. Disini juga menampilkan reruntuhan bersejarah, kapal kargo yang terdampar, dan dua piramida logam yang berada di dalam Site A.

Di map ini berpusat pada 3 jalur yaitu Site A, Mid, dan Site B, dimana jalur mid tersambung dengan 2 site yaitu Site A dan Site B tetapi sangat berbahaya untuk pergi ke Mid dikarenakan jalur nya sangat terbuka, dan banyak musuh menjaga daerah mid ini.

Breeze

Find more maps here:
valorantmaps.wordpress.com



Feel free to share this Valorant map
but please don't remove the credits.
CC BY SA

Gambar 2. 10 Wilayah Map Breeze

Sumber: www.upstation.com

A. Site A

- A Bridge
- A Metal Doors
- A Site
- A Pyramids (default)
- A Switch
- A Hall
- A Rope
- A Shop
- A Cave
- A Lobby

B. Mid

- Mid Nest
- Mid Top
- Mid Wood Doors
- Mid Chule
- Mid Stack
- Mid Pillar
- Mid Bottom
- Mid Cannon

C. Site B

- B Wall (Broken wall)
- B Site (default)
- B Tunnel
- B Back (Back Site)
- B Elbow (ladder)
- B Main
- B Window

6. Pearl



Gambar 2. 11 Map Pearl

Sumber: www.upstation.com

Map Pearl mengambil tema bawah laut dengan inspirasi ibu kota yaitu Lisbon, Portugal. Fitur utama dalam map Pearl ini adalah hadirnya peta

- A dugout (backsite)
 - A flowers (backsite)
 - A secret
- B. Mid
- Mid top
 - Mid shops
 - Mid plaza
 - Mid doors
 - Mid connector\
- C. Site B
- B club
 - B ramp
 - B main
 - B link
 - B site (Default)
 - B tower (Heaven)
 - B tunnel
 - B screen
 - B hall (backsite)

7. IceBox



Gambar 2. 13 Map Icebox

Sumber: www.upstation.com

Map ini berlokasi di sebuah pulau di Rusia, di mana sebuah perusahaan bernama Kingdom Corporation melakukan ekskavasi terhadap sebuah kapal perang kuno yang terperangkap dalam es. Sejak awal rilis map ini, banyak player valorant yang benci terhadap map bertema musim salju ini. Salah satu alasannya adalah karena banyaknya sudut berbahaya yang harus selalu dicek setiap rondanya. Pemain yang masih baru dengan map ini sering sekali kebingungan dengan denah map yang punya sudut-sudut luas ini. Di map Icebox yang berliku dan banyak sekali celah, terkadang jika ada sudut sudut yang tidak tercek bisa saja bisa saja mendatangkan bahaya bagi tim. Juga dengan banyaknya sudut-sudut tajam, lawan bisa dengan mudah bersembunyi tanpa ketahuan jika tidak dicek secara menyeluruh.



Gambar 2. 14 Wilayah Map Icebox

Sumber: www.upstation.com

Dalam map ini terdapat 3 jalur penyerangan. Yaitu Site A, Mid dan Site B dengan terdapat banyak sekali sudut sudut berbahaya. Dalam jalur Mid

seperti map lainnya yang terdapat jalur mid, dapat menghubungkan ke Site A dan Site B. Ada beberapa titik yang berada di map ini yaitu

A. Site A

- A Belt
- A Gate
- A Nest
- A Boost
- A Pipes
- A Heaven
- A Hell
- A Generator
- A Screens
- A Rafters
- A Maze

B. Mid

- Tube Mid
- Boiler Mid
- Pallet Mid
- Blue Mid

C. Site B

- B Bridge
- B Top Site (Heaven)
- B Yellow
- B Cubby
- B Snowman
- B Fence
- B Hall
- B Garage
- B Kitchen
- B Hut
- B Orange

8. Sunset



Gambar 2. 15 Map Sunset

Sumber: www.upstation.com

Map Sunset adalah map yang baru saja dirilis oleh Riot Games. Map terinspirasi dari kampung halaman Petinggi Riot Games yaitu Los Angeles. Map ini juga menghadirkan berbagai ciri khas budaya di sana seperti food truck, arsitektur bergaya art deco, kemacetan, cahaya matahari terbenam, dan graffiti yang menyoroti para seniman lokal. Sunset terlihat sangat berbeda dari map-map Valorant lainnya dikarenakan gaya pencahayaan golden hour. Untuk denah map Sunset ini terdapat 3 jalur yaitu Site A, Mid, dan Site B. Sama seperti map lainnya yang mengusung 3 jalur. Hanya saja di map ini bagian Mid sangat sulit untuk dimasuki oleh kedua tim dikarenakan terdapat sudut-sudut yang aneh dan belum pernah ada sebelumnya di map Valorant manapun.



Gambar 2. 16 Map Sunset

Sumber: www.upstation.com

A. Site A

- A Alley
- A Link
- A Elbow
- A Site
- A Main
- A Lobby

B. Mid

- Mid Top
- Mid Courtyard
- Mid Bottom
- Mid Tiles

C. Site B

- B Boba
- B Market
- B Site
- B Main
- B Lobby

A. A Site

- A Garden
- A lobby
- A short
- A long
- A Site (Default)
- A Tower (Heaven)
- A Tower Below (Hell)
- A link

B. B site

- Mid B Window
- Mid B Courtyard
- B Site (Default)
- B Back (Back site)
- Mid Doors

C. C site

- C Lobby
- C Long
- C cubby
- C Window
- C short (Garage)
- C Link
- C Site (Default)

10. Lotus

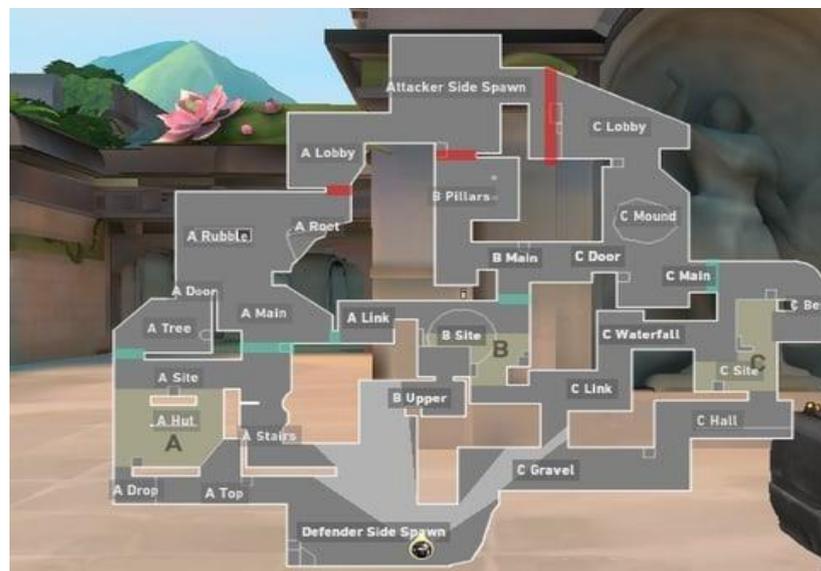


Gambar 2. 19 Map Lotus

Sumber: www.upstation.com

Map Lotus ini berlokasi di pedalaman india, map ini mengusung tema dari reruntuhan reruntuhan yang ditemukan di india, banyak mural-mural kuno dengan bahasa india kuno tersebar di seluruh dinding map ini.

Map ini sama seperti map Haven yaitu mengusung 3 Site yaitu Site A, Site B dan Site C dengan keunikan pintu penggerak otomatis yang tersebar di 2 titik yaitu didekat Site C dan B dan di dalam site A.



Gambar 2. 20 Wilayah Map Lotus

Sumber: www.upstation.com

A. A Site

- A Lobby
- A Rubble
- A Main
- A Door
- A Tree
- A Stairs
- A link
- A Site (Default)
- A Hut (Back Site)

- A Top (Heaven)
- A Drop (Hell)
- B. B Site
 - B Pillars
 - B Main
 - B Site
 - B Upper (Heaven)
 - B Elbow
- C. C Site
 - C lobby
 - C Mound
 - C Main
 - C Bench (Stairs)
 - C Site (default)
 - C Waterfall
 - C Link
 - C Gravel
 - C Hall (Backsite)

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Interaksi Simbolik (*Symbolic Interaction Theory*)

Teori interaksionisme simbolik berada di bawah payung perspektif fenomenologis. Istilah fenomenologis, Maurice Natanson dalam Mulyana (2001) merupakan satu istilah generik yang merujuk pada semua pandangan ilmu sosial yang menganggap kesadaran manusia dan makna subyektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial. Teori interaksi simbolik menekankan pada hubungan antara simbol dan interaksi, serta inti dari pandangan pendekatan ini adalah individu (Soeprapto, 2007).

Teori ini berakar dari aliran behaviorisme, etnologi, dan structural fungsionalis yang dikembangkan kedalam psikologi sosial sehingga dapat

mendefinisikan interaksi sosial yang dilakukan oleh manusia. Pada tradisi pendekatan ilmu komunikasi, teori interaksi simbolik termasuk kedalam teori yang paling berpengaruh dalam ranah studi komunikasi. Perlu diketahui bahwa interaksi simbolik dipaparkan oleh George H. Mead sebagai pakar sosiologi abad ke-20 yang dilanjutkan oleh ahli lain seperti Herbet Blumer dalam aliran Chicago, Manfurd Kuhn aliran Iowa, dan Sheldon Stryker aliran Indiana.

Menurut George Herbert Mead yang dikutip Effendy mengenai pengertian interaksi simbolik dalam buku Kamus Komunikasi adalah

“Suatu paham yang menyatakan bahwa hakekat terjadinya interaksi sosial antara individu dan antar individu dengan kelompok, kemudian antara kelompok dengan kelompok dalam masyarakat, ialah karena komunikasi, suatu kesatuan pemikiran di mana sebelumnya pada diri masing-masing yang terlibat berlangsung internalisasi atau pembatinan.” (1989)

Symbolic Interactionism Theory atau teori interaksionalisme simbolik merupakan pemikiran George Herbert Mead. Pada saat itu Mead belum menamainya dengan interaksi simbolik, namun setelah Mead meninggal dunia, penyebaran dan pengembangan teori ini berlangsung melalui interpretasi dan penjabaran lebih lanjut yang dilakukan para mahasiswa dan pengikutnya, terutama salah satu mahasiswanya yaitu Blumer.

Blumer mengemukakan bahwa interaksi yang dilakukan manusia merupakan bagian dari penggunaan simbol yang diartikan dari stimulus respon dan perilaku orang lain (Kamanto, 2000). Makna dari simbol yang digunakan merupakan hasil dari interaksi sosial yang dilakukan individu secara bermasyarakat, sehingga menimbulkan sebuah tindakan yang ditentukan oleh dirinya sendiri maupun lingkungan (Sarmini, 2002).

Pada teori interaksi simbolik tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol dalam merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan juga pengaruh yang ditimbulkan dari penafsiran ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat. Sebagai contoh bagaimana proses komunikasi dan permainan bahasa yang terjadi dalam hubungan. Simbolisasi bahasa yang dipakai SAYA dan ANDA, maka konsep diri yang terbentuk adalah “dia ingin diri saya dalam status yang formal.” Hal tersebut di paparkan oleh Mulyana sebagai berikut:

“Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna” (Mulyana, 2006)

“*Mind, Self and Society*” merupakan karya George Harbert Mead yang paling terkenal (Mead. 1934 dalam West-Turner.2008) dimana dalam buku tersebut memfokuskan pada tiga tema konsep dan asumsi yang dibutuhkan untuk menyusun diskusi mengenai teori interaksi simbolik. Tiga tema konsep pemikiran George Herbert Mead yang mendasari interaksi simbolik antara lain:

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia.

Makna dalam interaksi simbolik dilahirkan dari interaksi manusia, kemudian dikonversi melalui interpretasi, sehingga teori ini memberikan pandangan bahwa bagaimana manusia dapat berhubungan satu sama lain dengan makna yang terkandung dalam isi pesan tersebut, sehingga pesan tersebut tersampaikan dengan baik melalui komunikasi efektif. Maka dari itu, diperlukan kesamaan bahasa agar pesan bermakna dapat tersampaikan dengan tepat.

2. Pentingnya konsep mengenai diri

Konsep diri adalah cara pandang mengenai diri pribadi yang dilihat dalam aspek psikologi, sosial, dan fisik melalui pengalaman dan interaksi orang lain, sehingga mereka dapat memberikan motif dalam berperilaku.

3. Hubungan antara individu dengan masyarakat

Diartikan bahwa teori ini mengedepankan budaya dan proses sosial sebagai faktor pengaruh perubahan manusia dan kelompok dalam jenis interaksi sosial. Aspek ini lebih mempertimbangkan bagaimana peraturan masyarakat dan budaya menjadi perilaku seseorang sebab menimbulkan dua asumsi dasar yakni orang yang terpengaruh oleh budaya dan sosial, serta adanya tatanan sosial yang dihasilkan dari interaksi sosial (West & Lynn, 2008).

Oleh sebab itu interaksi simbolik adalah suatu konsep yang menyatakan bahwa hakekat terjadinya interaksi sosial antara individu dan antar individu dengan kelompok, kemudian antara kelompok dengan kelompok dalam masyarakat, ialah karena komunikasi, suatu kesatuan pemikiran di mana sebelumnya pada diri masing-masing yang terlibat berlangsung internalisasi atau pembatinan (Effendy, 1989). Manusia sebagai makhluk sosial selalu melakukan interaksi dengan cara berkomunikasi sehingga membentuk sebuah makna, makna tersebut dilatarbelakangi oleh pikiran (*mind*), diri sendiri (*self*), dan interaksi sosial dengan masyarakat (*society*).

1. Pikiran (*Mind*)

Diartikan oleh Mead sebagai kemampuan untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama. Hal tersebut menerangkan bahwa setiap manusia harus mengembangkan pikirannya dengan manusia lain melalui interaksi. Pikiran berkaitan dengan konsep pemikiran yang merupakan percakapan di dalam diri sendiri. Mead berpendapat bahwa tanpa adanya rangsangan sosial dan interaksi, seseorang tidak mampu mengadakan komunikasi dalam dirinya sendiri atau mempertahankan pemikirannya.

2. Diri (*Self*)

Mead menerangkan bahwa diri (*self*) adalah kemampuan manusia dalam merenungkan dirinya sendiri melalui sudut pandang orang lain. Merenung ini disebut juga dengan cermin diri. Cooley (1972) menjelaskan ada tiga prinsip pengembangan yang dihubungkan dengan cermin diri, yang pertama bahwa kita membayangkan seperti apa kita terlihat dari sudut pandang orang lain. Lalu bagaimana kita membayangkan penilaian orang lain tentang pola pikir kita dan yang terakhir bagaimana kita merasa senang atau sedih berdasarkan perasaan dalam diri, hal itu tergantung cara orang lain memandang, memperlakukan, dan memberi label diri kita.

3. Masyarakat (*Society*)

Sebuah tatanan hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela,

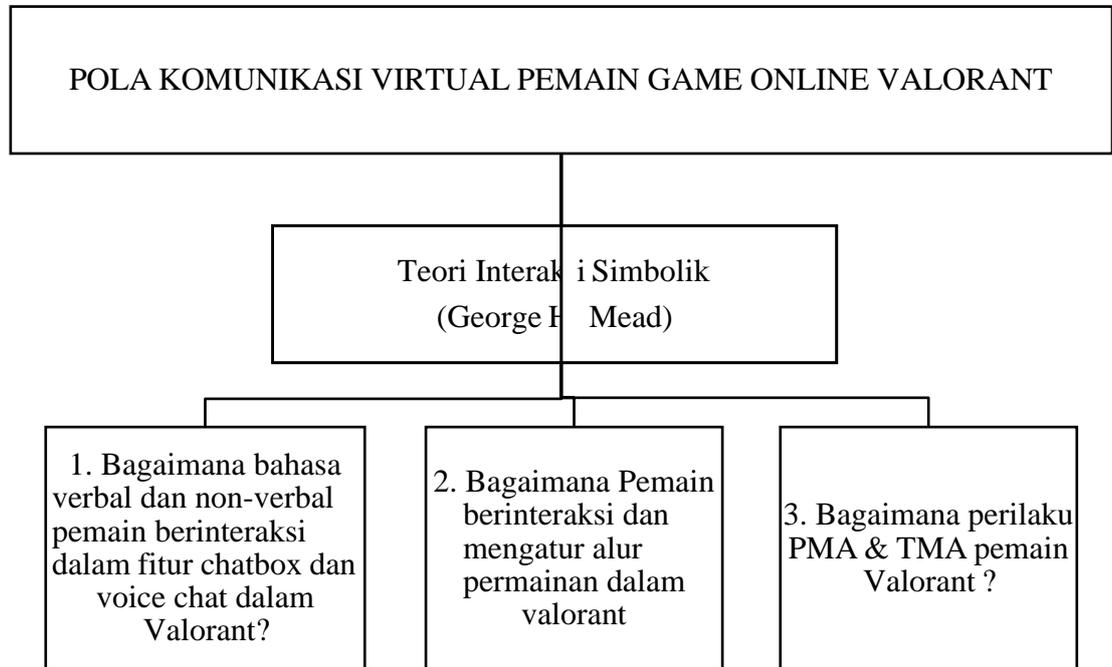
yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori dapat berkesinambungan dengan masalah penting yang telah teridentifikasi. Kerangka pemikiran yang apik dapat memaparkan secara teoritis permasalahan yang tengah dikaji dalam sebuah variable. Kerangka pemikiran menjadikan topik permasalahan lebih mudah untuk diteliti sebab dapat memaparkan interaksi simbolik yang dilakukan oleh *Player game* Valorant dalam membuat strategi untuk mengalahkan lawan dengan memanfaatkan fitur *chatbox* dan *voice text* sebagai objek penelitian.

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari George H. Mead yang menjelaskan bahwa interaksi sosial manusia memiliki simbol yang digunakan dalam melakukan komunikasi sehingga menghasilkan makna yang didasari oleh pikiran yakni *mind* (pikiran), *self* (diri sendiri), dan *society* (interaksi sosial). Pendapat Mead tadi merupakan bentuk interaksi simbolik dalam sebuah permainan online Valorant yang berdampak pada pembentukan makna yang terjadi dalam komunikasi antar pemain Valorant melalui *chatbox* dan *voice text*.

Maka dari itu, peneliti dengan mudah melakukan penelitian ini karena petunjuk-petunjuk yang di sebutkan diatas. Berdasarkan yang sudah peneliti jelaskan diatas, maka peneliti akan memaparkan kerangka pemikiran dalam bentuk tabel dibawah ini.

Gambar 2. 21 Kerangka Pemikiran

Sumber: George Herbert Mead, modifikasi peneliti 2024