



Ruang Digital Sebagai Arena Komunikasi Kelompok Para Pemain *Game Online Valorant*

Frank Lee^{1*}, Putri Ekaresty Haes², Putu Ratna Juwita Sari³, Ni Ketut Arniti⁴

¹⁻⁴Universitas Pendidikan Nasional, Indonesia

*Penulis Korespondensi: franklee4208@gmail.com

Abstract. *This study aims to analyse the function of digital spaces in the online game Valorant as an arena for group communication among players, as well as to identify the communication patterns that emerge in team interactions whilst playing online. The research method employed is a qualitative descriptive design. Data were collected through participant observation of three Valorant teams playing regularly over a four-week period, in-depth interviews with 12 informants purposively selected based on their level of play, and documentation of text and voice conversations within the game. Data analysis was conducted using the Miles and Huberman interactive model, which encompasses data reduction, data display, and conclusion drawing. The research findings indicate that the digital space of the online game Valorant functions as a dynamic arena for group communication, characterised by three primary patterns. First, secondary communication patterns, wherein communication occurs via intermediaries such as team chat features or audio cues from other players. Second, one-way communication patterns, where the communicator conveys a message to the recipient as the final destination without immediate feedback, for example, one-way instructions during critical situations. Third, the circular communication pattern involves the continuous exchange of information and roles between the communicator and recipient, thereby creating a negotiation of shared meaning and strategy. These three patterns confirm that the space.*

Keywords: *Circular Communication; Digital Space; Gaming Community; Group Communication; Valorant Online Game.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis fungsi ruang digital dalam *game online Valorant* sebagai arena komunikasi kelompok antarpemain, serta mengidentifikasi pola-pola komunikasi yang terbentuk dalam interaksi tim saat bermain secara daring. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif pada para pemain *game online Valorant* yang bermain secara rutin selama empat minggu, wawancara mendalam dengan dua belas informan yang dipilih secara purposive berdasarkan intensitas bermain, serta dokumentasi percakapan teks dan suara dalam permainan. Analisis data dilakukan dengan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ruang digital *game online Valorant* berfungsi sebagai arena komunikasi kelompok yang dinamis dengan tiga pola utama. Pertama, pola komunikasi sekunder, yaitu komunikasi yang berlangsung melalui perantara seperti fitur obrolan tim atau isyarat suara dari pemain lain. Kedua, pola komunikasi tunggal, di mana komunikator menyampaikan pesan kepada penerima sebagai titik akhir tanpa umpan balik langsung, misalnya instruksi satu arah saat situasi genting. Ketiga, pola komunikasi sirkular, yang melibatkan pertukaran informasi sekaligus pertukaran peran antara komunikator dan penerima secara berkesinambungan, sehingga menciptakan negosiasi makna dan strategi bersama. Ketiga pola ini menegaskan bahwa ruang digital tidak hanya mendukung koordinasi teknis, tetapi juga membangun solidaritas, pembagian peran, dan dinamika kelompok yang kompleks dalam komunitas pemain *game online Valorant*.

Kata kunci: *Game Online Valorant; Komunikasi Kelompok; Komunikasi Sirkular; Komunitas Pemain; Ruang Digital.*

1. LATAR BELAKANG

Dalam era digital kini, teknologi telah menjadi bagian yang tak mudah terpisahkan dalam hidup. Teknologi terus berkembang, memudahkan manusia dalam melakukan banyak hal dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, perkembangan teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari lintasan sejarah peradaban manusia, yang sejalan dengan upaya optimalisasi kapasitas kognitif manusia dalam menciptakan berbagai bentuk inovasi guna

meningkatkan kualitas hidup individu di seluruh dimensi kehidupannya. Inovasi pada teknologi selalu mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan kebutuhan manusia, hal ini bertujuan untuk memfasilitasi dan memudahkan pekerjaan manusia.

Sebagai bagian dari kebudayaan dan sejarah manusia, teknologi telah memberikan dampak signifikan. Penelitian (Fatimah & Arauf, 2025) mengungkapkan berbagai penemuan akibat perkembangan teknologi, seperti perangkat pertanian yang mampu meningkatkan hasil panen beras. Di sektor industri, kemajuan dalam peralatan pabrik yang membantu mengemas produk seperti tepung tapioka menjadi lebih efisien. Lebih dari itu, dampak perkembangan teknologi juga membantu dalam proses interaksi sosial dan komunikasi antarindividu, termasuk dalam konteks komunitas virtual, sehingga memberikan kemudahan untuk berinteraksi dan bersosialisasi secara global tanpa batasan geografis maupun waktu, memfasilitasi pembentukan komunitas-komunitas virtual (Rohayati, 2017; Pradhana, 2021).

Komunikasi virtual, yang memungkinkan pertukaran informasi interaktif melalui perangkat yang terhubung ke internet, menjadi fondasi utama bagi komunitas-komunitas ini. Komunitas-komunitas ini sering kali dibentuk berdasarkan kesamaan minat atau tujuan, seperti halnya komunitas *gamer Valorant*, yang memanfaatkan ruang digital untuk interaksi dan relasi antaranggotanya. Dalam konteks ini, ruang digital berfungsi sebagai arena negosiasi makna, di mana individu berinteraksi dan membentuk ikatan sosial virtual melalui berbagai fitur komunikasi yang tersedia. Fenomena ini mengaburkan batas antara realitas fisik dan virtual, menjadikan interaksi termediasi komputer sebagai fondasi utama interaksi komunikasi virtual. Interaksi semacam ini memungkinkan anggota komunitas untuk terlibat dalam percakapan, diskusi, dan pertukaran informasi, yang membentuk pola komunikasi unik di dalam kelompok tersebut (Rohimah et al., 2019; Putri, 2022).

Komunikasi virtual semacam ini memungkinkan para pemain terlibat dalam percakapan, diskusi, dan pertukaran informasi, yang membentuk pola komunikasi unik di dalam kelompok tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep komunikasi termediasi komputer yang menyoroti bagaimana teknologi internet mendukung interaksi sosial dalam lingkungan virtual, termasuk dalam permainan daring multipemain. Keunikan komunikasi dalam ruang virtual ini terletak pada penggunaan bahasa dan istilah khusus yang berkembang secara internal, mencerminkan identitas kolektif dan memfasilitasi koordinasi antaranggota. Proses komunikasi ini sering kali melibatkan fitur *voice chat* dan *text chat* untuk menyampaikan pesan atau ide, serta merencanakan strategi dalam permainan. Fenomena ini menciptakan suatu arena negosiasi makna, di mana para pemain *game online* secara kolektif mengonstruksi dan berbagi

pemahaman melalui interaksi simbolik, membentuk budaya komunikasi siber sendiri (Khairunisa, 2022; Rahayu & Sukendro, 2023; Saputra & Hera Sawitri, 2023).

Dalam *game online*, para pemain dapat berinteraksi dengan berbagai macam orang atau kelompok menggunakan fitur *chatting* dengan mengetik, menggunakan suara para pemain dengan mikrofon, menggunakan tombol indikator simbol-simbol yang memiliki arti masing-masing, dan menggunakan pilihan suara yang sudah tersedia dalam permainan tersebut. Salah satu *game online* adalah *Valorant*. *Game online Valorant* bergenre aksi, *First Person Shooter* (FPS) yang menuntut adanya komunikasi serta interaksi antarpemain guna mencapai kemenangan. Fitur komunikasi yang tersedia dalam gim *Valorant* meliputi *text chat* dan *voice chat*, yang berfungsi sebagai sarana kolaborasi tim serta penyusunan strategi.

Dalam *Game online Valorant*, para pemain antartim beranggotakan lima bersaing untuk mencoba mengumpulkan 13 kemenangan dalam satu ronde pertandingan untuk memenangkan permainan tersebut. Sebelum masuk dalam pertandingan, para pemain perlu memilih karakter, dan setiap karakter memiliki peran masing-masing. Dalam permainan ini, terdapat 24 karakter (pada saat penulisan). Setiap karakter memiliki peran, dan peran tersebut berjumlah empat, yaitu *Sentinel*, *Controller*, *Duelist*, dan *Initiator*. Setiap peran memiliki *skill set* masing-masing pemain. *Sentinel* berperan sebagai karakter yang memperlambat proses penyerangan musuh, *Controller* berperan sebagai karakter yang mengendalikan pandangan musuh dan pengendalian musuh terhadap lokasi dalam peta; sedangkan *duelist* berperan sebagai karakter yang memberikan jendela kepada tim untuk mengambil alih lokasi dalam peta, dan *Initiator* berperan sebagai karakter yang memberikan info kepada tim terhadap suatu lokasi dalam peta. Terdapat dua sisi tim dalam game tersebut, sisi *defender* dan *attacker*. Sisi tim *defender* memiliki tugas untuk menjaga lokasi pemasangan bom untuk menghentikan musuh dalam menanamkan bom tersebut. Sisi tim *attacker* bertugas untuk menanamkan bom pada lokasi penanaman bom dan menjaga bom tersebut setelah dipasang agar tidak dimatikan oleh lawan, atau salah satu sisi tim berhasil mengalahkan lima pemain lawan tim. Dalam permainan ini, pemain tidak hanya harus menggunakan pengetahuan tentang karakter dan *skill* karakter yang dimainkan, tetapi juga hal yang menjadi faktor dalam cara sebuah tim memenangkan sebuah *game online*, seperti akurasi membidik, waktu reaksi, dan pengetahuan lokasi peta. Salah satu aspek penting dalam sebuah tim dalam mencapai kemenangan adalah dengan saling berkomunikasi antar pemain.

Game online Valorant ini memiliki komunitas, yaitu *Valorant Indonesia Community* (VIC), yang merupakan salah satu komunitas virtual *Valorant* khususnya untuk peminat *game online* di Indonesia. Komunitas VIC dapat ditemukan di internet dan diikuti menggunakan aplikasi komunikasi virtual bernama *Discord*. Komunitas *Valorant Indonesia Community*

(VIC) memiliki anggota berjumlah 182.763 pada tanggal 31 Agustus 2025. Komunitas Valorant Indonesia Community (VIC) merupakan komunitas dan tempat bagi para peminat *game online Valorant* untuk berkumpul dalam satu tempat untuk mencari kelompok dan bermain bersama demi memenangkan ronde yang akan dilakukan bersama.

Dalam komunitas ini, komunikasi kelompok terjadi melalui berbagai *platform daring*, membentuk jejaring hubungan personal di antara para anggotanya. Komunikasi dalam komunitas ini tidak hanya terbatas pada pertukaran informasi teknis terkait permainan, tetapi juga mencakup pembentukan identitas kelompok dan negosiasi makna kolektif atas berbagai isu yang muncul di ruang digital. Dalam konteks ini, bahasa gaul atau slang khusus gim menjadi elemen fundamental yang memfasilitasi komunikasi yang efisien dan membangun kepercayaan antaranggota, sekaligus menjadi penanda identitas kelompok. Pola komunikasi ini memungkinkan anggota untuk berinteraksi secara mengalir dan terintegrasi, di mana akses informasi terbuka bagi seluruh anggota. (Rahmat, 2022) Mengatakan bahwa perkembangan komunitas virtual semacam ini menunjukkan bagaimana komunikasi kelompok dalam lingkungan digital menciptakan kohesivitas yang memungkinkan interaksi efektif dan koordinasi di antara anggotanya, sejalan dengan studi tentang pola komunikasi virtual yang membentuk komunitas *online game*.

Dalam konteks ini, penelitian mengenai komunikasi kelompok pada *Game online Valorant* menjadi relevan untuk dianalisis dengan menggunakan *Theory of Reasoned Action* sehingga dapat menjelaskan niat, perilaku, dan tindakan komunikatif para anggotanya dalam membentuk konsensus dan negosiasi makna. Secara spesifik, studi ini akan mengeksplorasi bagaimana anggota komunitas *game online Valorant* membentuk ikatan sosial dan menegosiasikan makna melalui interaksi virtual, dengan mempertimbangkan karakteristik media sosial yang membentuk jaringan antarpengguna, informasi, arsip, interaksi, simulasi sosial, dan konten. Lebih dari itu, penelitian ini berfokus untuk mengkaji bagaimana para pemain memanfaatkan fitur komunikasi dalam *Game online Valorant*, seperti obrolan suara dan kotak teks, untuk merumuskan strategi, berbagi informasi, dan membentuk interaksi sosial.

2. KAJIAN TEORITIS

Penelitian sebelumnya telah menyoroti beragam aspek komunikasi kelompok dalam komunikasi virtual, seperti yang telah dilakukan oleh (Ananda et al., 2022), termasuk studi tentang pola komunikasi dalam komunitas virtual (Rahmat, 2022), serta perilaku kekerasan verbal dalam *Game online* (Zikrillah et al., 2021). Penelitian terdahulu lainnya mengungkap bahwa salah satu aspek penting adalah pembentukan bahasa atau kode unik yang berkembang

di antara anggota komunitas, yang berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan pesan emosional dan taktis (Furianto & Simanjuntak, 2023). Hal ini juga mencakup analisis kohesivitas sebagai kekuatan simbolik dalam komunitas *game online*, yang menunjukkan bagaimana pengalaman bermain kolaboratif dapat membentuk solidaritas dan identitas bersama (Rahmatiah et al., 2023). Selain itu, penelitian terdahulu yang telah meneliti tentang *game online Valorant* mengkaji proses dan pola komunikasi virtual yang terjadi pada setiap pemain *game online Valorant* dalam mengembangkan strategi permainan, salah satunya menyoroti interaksi melalui obrolan suara dalam *game online Valorant* sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi, khususnya pada Generasi Z, menunjukkan dampak ruang digital terhadap pengembangan kemampuan interpersonal (Budiputra et al., 2025).

Teori Tindakan Beralasan (*Theory of Reasoned Action*) yang dikemukakan oleh Ajzen & Fishbein (1980) dalam Mahyarni (2013) serta pembaruannya menjadi Teori Perilaku Terencana (*Theory of Planned Behavior*) oleh Ajzen (1991) telah dimanfaatkan selama dua dekade terakhir untuk mengkaji niat dan perilaku berbagi (*sharing*). Dalam perspektif Ajzen & Fishbein (1980), teori tindakan beralasan tersebut mengasumsikan bahwa perilaku individu ditentukan oleh niat (keinginan) untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan tertentu. Adapun niat itu sendiri dipengaruhi oleh dua variabel independen, yakni sikap (*attitude*) dan norma subjektif (*subjective norm*). Dapat dikatakan bahwa, *Theory of Reasoned Action* merupakan kerangka teoretis yang relevan untuk menganalisis niat perilaku individu dalam konteks komunikasi kelompok daring, khususnya dalam komunitas gim, dengan asumsi bahwa niat seseorang untuk melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh sikap terhadap perilaku tersebut dan norma subjektif yang berlaku di lingkungannya (Yzer, 2017).

Lebih lanjut, sikap ini mencerminkan evaluasi positif atau negatif individu terhadap pelaksanaan perilaku tertentu, sementara norma subjektif mengacu pada persepsi individu mengenai tekanan sosial untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tersebut (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Selain itu, komponen penting lainnya adalah kontrol perilaku yang dirasakan, yang merujuk pada persepsi individu mengenai kemudahan atau kesulitan dalam melakukan suatu perilaku, serta keyakinan akan kapasitas diri untuk mengimplementasikannya secara efektif. Penerapan teori ini dalam konteks *game online Valorant* memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana norma-norma kelompok, persepsi tentang tindakan yang diharapkan, dan keyakinan akan kemampuan pribadi membangun partisipasi anggota dalam negosiasi makna dan interaksi komunikatif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Selaras dengan tujuan penelitian, metode kualitatif dipilih lantaran bersifat interpretatif dan naturalistik, sehingga dinilai tepat untuk menelusuri fenomena yang dikaji. (Safarudin et al., 2023) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan metodologis yang berorientasi pada kemanusiaan, menjadikan manusia sebagai aktor utama dalam menyelidiki fenomena sosial. Paradigma ini berpijak pada anggapan bahwa manusia sebagai subjek memiliki agensi (kapasitas untuk bertindak) guna berpikir secara bebas dan menentukan pilihannya. Metode kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap aspek-aspek nonnumerik dari interaksi sosial dan pembentukan makna dalam komunikasi kelompok yang terjadi dalam *game online Valorant*, sedangkan pendekatan deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai dinamika komunikasi kelompok dan pertukaran makna yang ada dalam *game online Valorant* tersebut. Penelitian ini berpusat pada pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan analisis konten percakapan di berbagai platform komunikasi kelompok dalam komunitas *game online Valorant*. Wawancara mendalam akan menargetkan anggota komunitas yang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan negosiasi makna, untuk menggali persepsi, motivasi, dan pengalaman mereka secara langsung. Observasi partisipan akan difokuskan pada pengamatan langsung interaksi dalam obrolan suara dan teks selama sesi permainan untuk memahami dinamika komunikasi kelompok secara alamiah. Analisis konten percakapan akan dilakukan pada transkrip obrolan untuk mengidentifikasi pola bahasa, tema negosiasi makna, dan konstruksi identitas kolektif (Nabila et al., 2022). Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis menggunakan analisis data kualitatif yang mengikuti fokus Habermas seperti yang dipaparkan oleh (Sugiyono, 2024), yang menitikberatkan pada komunikasi dan terbangunnya pemahaman intersubjektif dalam fenomena sosial yang dikaji. Adapun langkah-langkah analisisnya meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data akan memilah, memfokuskan, dan mengorganisir data mentah dari transkrip wawancara dan catatan observasi, sementara penyajian data akan menyusun informasi tersebut dalam bentuk narasi tematik untuk menyoroti pola komunikasi dan interaksi yang signifikan (Saputra, 2012). Terakhir, penarikan kesimpulan akan menginterpretasikan temuan-temuan tersebut berdasarkan kerangka *Theory of Reasoned Action*, menghubungkannya dengan konsep sikap, norma subjektif, dan kontrol perilaku yang dirasakan dalam komunitas *game online Valorant*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa intensi perilaku pemain *game online Valorant* untuk terlibat secara aktif dalam negosiasi makna dan interaksi komunikatif dalam komunitas *game online Valorant* terbentuk melalui dua hal, yaitu evaluasi positif para pemain terhadap kontribusi yang dihasilkan dalam kelompok, serta persepsi dan harapan para anggota bahwa kedua hal tersebut dapat terlaksana dengan adanya kolaborasi dan komunikasi kelompok yang efektif dalam komunitas tersebut.

Secara khusus, ditemukan bahwa pemain cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam diskusi strategi dan pembentukan konsensus ketika para pemain merasakan adanya dukungan timbal balik dan dampak nyata dari komunikasi dan kerja sama. Faktor-faktor ini beroperasi selaras dengan konsep kontrol perilaku yang dirasakan, kepercayaan diri para pemain, kemampuan komunikasi, serta pemahaman yang jelas tentang mekanisme negosiasi dalam komunitas, yang memperkuat niat partisipatif dalam komunitas tersebut. Fenomena ini secara empiris menegaskan relevansi *Theory of Reasoned Action* dalam memprediksi keterlibatan individu dalam diskursus kelompok virtual, sikap terhadap partisipasi, dan norma subjektif yang mendorong interaksi kolaboratif berperan krusial dalam membentuk intensi perilaku pemain.

Penelitian lebih lanjut menunjukkan bahwa aplikasi tambahan seperti *Discord* berperan dalam membentuk strategi tim dan komunikasi kelompok virtual secara efektif. Meskipun dalam proses komunikasi tersebut terkendala oleh perilaku *toxic* dan *trash talking* anggota. Berdasarkan temuan penelitian, praktik *trash-talking* yang dilakukan oleh para pemain *game online Valorant* selama sesi bermain game termanifestasi dalam bentuk metafora linguistik, rasisme, ejekan (*taunting*), serta berbagai ungkapan yang mengandung muatan sensitif. Adapun faktor-faktor yang memicu perilaku *toxic* dan *trash-talking* tersebut meliputi performa permainan yang buruk, provokasi dari tim lawan, serta tindakan yang dipersepsikan sebagai ancaman terhadap kemenangan tim. *Trash-talking* menurut (Aulia et al., 2024) merupakan tindakan verbal yang bersifat agresif dan merendahkan terhadap pemain lain, yang pada umumnya muncul dalam ranah permainan online yang berkarakteristik kompetitif. *Game online* menghadirkan dinamika baru berupa intensifikasi interaksi sosial antarpemain. Seiring pesatnya perkembangan teknologi internet, game daring turut mengalami evolusi yang signifikan. Kondisi ini menegaskan pentingnya komunikasi virtual yang difasilitasi melalui fitur obrolan (*chat*) dalam gim. Dengan tingkat interaksi yang tinggi, para pemain game daring dituntut untuk saling berkomunikasi satu sama lain demi memenuhi kebutuhan serta mencapai tujuan yang diinginkan (Trianto, 2018).

Komunikasi kelompok yang terjadi dalam permainan *game online Valorant* ini merupakan pola komunikasi virtual multiarah yang terbentuk dari aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh para pemainnya. Dengan kata lain, seorang pemain dapat menjadi komunikator dan komunikan dalam satu proses komunikasi. Pola komunikasi virtual yang terbentuk di antara para pemain *game online Valorant* sering kali bersifat kompleks, mencakup komunikasi verbal melalui fitur *voice chat* maupun komunikasi non-verbal melalui teks atau emotikon, yang semuanya berkontribusi pada strategi tim. Interaksi ini membentuk arena negosiasi (Ramadhan & Nurdiansyah, 2024) menyatakan bahwa anggota komunitas secara kolektif membangun pemahaman bersama tentang tujuan, taktik, dan norma-norma sosial dalam permainan, sekaligus membentuk identitas kelompok.

Pola komunikasi semacam ini mencerminkan karakteristik komunikasi virtual yang cenderung lebih disukai di era digital, khususnya di kalangan komunitas yang memiliki kesamaan hobi seperti game online (Teguhta & Dunan, 2019). Lebih dari itu, komunikasi virtual para pemain *game online Valorant* menunjukkan bahwa pola komunikasi yang terjadi dalam game online sering kali melibatkan pola komunikasi di semua saluran dan pola komunikasi lingkaran yang memungkinkan setiap anggota untuk saling berinteraksi secara aktif. Dengan demikian, ruang digital dalam *game online Valorant* menjadi wadah yang memungkinkan terciptanya pola komunikasi yang adaptif dan inklusif, mendukung proses negosiasi makna yang berkelanjutan di antara para anggotanya.

Di samping berkomunikasi dalam kelompok, pemain memerlukan tiga *skill* untuk diketahui dalam menjalin komunikasi kelompok yang baik, yaitu *character utilization*, *map knowledge*, dan *communication skill*. Kombinasi ketiga skill tersebut sangat penting dalam membentuk strategi saat berkomunikasi dalam kelompok. Hal tersebut membangun komunikasi kelompok yang baik, mengimplementasikan komponen *Theory of Reasoned Action* dengan memberikan kepastian kepada pemain lain dalam tim bahwa niat, keyakinan, sikap, dan perilaku pemain yang bermain memiliki tujuan untuk menang. *Theory of Reasoned Action* menjelaskan bahwa motivasi dan niat yang kuat pada diri seseorang menjadi dasar dalam melakukan suatu tindakan, baik untuk mencapai tujuan yang bersifat positif maupun negatif. Fokus pada niat dan keyakinan ini menjadi krusial dalam memahami alasan individu memilih untuk terlibat dalam negosiasi makna dan pola komunikasi tertentu.

Penelitian ini juga mengidentifikasi tiga pola komunikasi dalam permainan daring *Valorant* yang dapat ditinjau melalui kerangka *Theory of Reasoned Action*. Pertama, pola komunikasi sekunder (melalui perantara), yang dalam *Theory of Reasoned Action* berperan dalam membentuk norma subjektif karena pesan yang disampaikan melalui pihak

ketiga dapat memengaruhi keyakinan normatif pemain. Kedua, pola komunikasi tunggal, komunikator menyampaikan pesan kepada penerima sebagai titik akhir; pola ini relevan dengan pembentukan sikap individu terhadap suatu perilaku dalam *Theory of Reasoned Action*, karena pesan langsung dapat memengaruhi keyakinan behavioral penerima. Ketiga, pola komunikasi sirkular, yang melibatkan pertukaran informasi sekaligus pertukaran peran antara komunikator dan penerima; dalam *Theory of Reasoned Action*, pola ini mencerminkan proses negosiasi niat (*intention*) di mana umpan balik berkelanjutan memungkinkan penyesuaian antara sikap, norma subjektif, dan niat perilaku pemain dalam tim. Dengan demikian, ketiga pola komunikasi tersebut tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi juga memiliki keterkaitan fungsional dengan pembentukan niat dan perilaku berdasarkan *Theory of Reasoned Action*.

Dalam *Theory of Reasoned Action*, sikap dan niat saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seseorang yang memiliki pengetahuan yang baik diharapkan memiliki perilaku yang baik. Orang yang memiliki pengetahuan dan sikap yang baik diharapkan akan memiliki niat yang baik pula pada suatu perilaku tertentu. Sikap individu terhadap suatu perilaku, yang merupakan evaluasi positif atau negatif terhadap tindakan tersebut, bersama dengan norma subjektif (persepsi tekanan sosial), secara kolektif membentuk intensi perilaku seseorang (Faradiza & Suci, 2017; Putri & Mayasari, 2022). Norma subjektif, yang mencerminkan persepsi individu tentang harapan sosial dari orang-orang penting di sekitarnya, memainkan peran krusial dalam pembentukan niat tersebut (Romadon & Nurhapsari, 2020). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa perilaku seseorang adalah manifestasi dari kemauan atau niat untuk berperilaku, yang dipengaruhi oleh keyakinan pribadi serta pandangan kelompok atau referensi sosial. Niat ini, pada gilirannya, menjadi prediktor utama dari perilaku aktual yang ditunjukkan oleh individu, seperti yang ditegaskan dalam kerangka *Theory of Reasoned Action*. Oleh karena itu, memahami sikap dan norma subjektif yang berlaku di *game online Valorant* menjadi esensial untuk menganalisis negosiasi makna dan perilaku komunikasi dalam permainan terbentuk

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam perspektif *Theory of Reasoned Action*, ruang digital *game online Valorant* terbukti berfungsi sebagai arena komunikasi kelompok yang secara aktif membentuk niat (*intention*) pemain melalui interaksi antara sikap individu dan norma subjektif. Pola komunikasi sekunder, tunggal, dan sirkular yang ditemukan dalam permainan ini masing-masing berkontribusi pada pembentukan keyakinan behavioral maupun keyakinan normatif sesuai kerangka *Theory of Reasoned Action*. Norma subjektif yang berkembang dalam

kelompok *game online Valorant* tampak kuat ketika pemain menyesuaikan strategi dan gaya komunikasinya agar selaras dengan harapan rekan setim di ruang digital. Sikap positif terhadap komunikasi kolaboratif mendorong niat untuk terus berpartisipasi, sementara pengalaman negatif dapat menurunkan keterlibatan, menunjukkan bahwa niat perilaku bersifat dinamis. Dengan demikian, ruang digital *Valorant* bukan sekadar sarana teknis, melainkan lingkungan sosial rasional yang memediasi pembentukan tindakan kolektif melalui proses komunikasi kelompok yang terstruktur.

DAFTAR REFERENSI

- Aditya Oktendy Saputra. (2012). Memahami pola komunikasi kelompok antar anggota komunitas punk di Kota Semarang. *The Messenger*, 4(1), 43–62. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v4i1.276>
- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi komunikasi virtual pada kelompok pemain games Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–33. <https://doi.org/10.15642/jik.2022.12.1.18-34>
- Aulia, M. I., Lestari, Y., & Anindya, A. (2024). Analisis interaksi antar pemain dan alasan trash-talking dalam penggunaan fitur teks dan voice chat pada game online Valorant. *Al Munir: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 15(1), 59–70. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v15i01.9827>
- Budiputra, M. A., Mayasari, M., & Rahman, K. A. (2025). Interaksi melalui voice chat di komunitas Valorant: Studi netnografi tentang pengembangan keterampilan komunikasi generasi Z. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 307–313. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1830>
- Faradiza, S. A., & Suci, K. C. (2017). Pengaruh sosialisasi dan komitmen profesi pegawai pajak terhadap niat whistleblowing. *Akuntabilitas: Jurnal Ilmu Akuntansi*, 10(1), 109–130. <https://doi.org/10.15408/akt.v10i1.6113>
- Furianto, F., & Simanjuntak, R. R. (2023). Gaming language as a language variations in digital humanities. *E3S Web of Conferences*, 388, Article 04010. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010>
- Khairunisa, A. A. (2022). Computer-mediated communication: Online gaming communication culture. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 459, 172–176. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Nabila, F., Caroline, J. L., Alfian, R. M., & Ayu, A. S. (2022). Interpretasi konsumen terhadap iklan digital Gopay Cyberpunk di media sosial. *BCRev: Borobudur Communication Review*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.31603/bcrev.7037>
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi kelompok dalam virtual community. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 10(1), 18–38.
- Pradhana, Y. (2021). Pemanfaatan virtual community sebagai media komunikasi kelompok game Pokemon Go (JPR) melalui media sosial. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 200–214. <https://doi.org/10.24912/jk.v13i2.9935>

- Putri, I. R. (2022). Aktivisme digital dan pemanfaatan media baru sebagai pendekatan pemberdayaan masyarakat atas isu lingkungan. *Bricolage: Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 8(2), 231–246. <https://doi.org/10.30813/bricolage.v8i2.3303>
- Putri, M., & Mayasari, M. (2022). Pengaruh gamifikasi terhadap niat membeli kembali pada e-commerce Shopee. *Jurnal Akuntansi Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 10(2), 90–99. <https://doi.org/10.30871/jaemb.v10i2.4686>
- Rahayu, P. P., & Sukendro, G. G. (2023). Komunikasi virtual pada komunitas Growth Space di media sosial Discord. *Prologia*, 8(1), 66–72.
- Rahmat, G. (2022). Pola komunikasi komunitas virtual ICB dalam meminimalisasi hoaks. *Academic Journal of Da'wa and Communication*, 3(2), 263–290. <https://doi.org/10.22515/ajdc.v3i2.5302>
- Rahmatiah, R., Wirotto, D. W., Husain, N., Taan, H., & Iskandar, A. M. (2023). Cohesiveness as a symbolic power of Mobile Legends online game community. *Jurnal Ilmu Sosial*, 22, 97–120.
- Ramadhan, N. S., & Nurdiansyah, D. (2024). Komunikasi virtual dalam penyusunan strategi di game online Valorant: Studi pada komunitas komunikasi gaming Universitas Pancasila. *Jurnal Publish*, 3(2), 130–148. <https://doi.org/10.35814/publish-.v3i2.7349>
- Rohayati. (2017). Budaya komunikasi masyarakat maya (cyber): Suatu proses interaksi simbolik. *Sosial Budaya*, 14(2). <https://doi.org/10.24014/sb.v14i2.4432>
- Rohimah, A., Sugihartati, R., Isnaini, S., & Hakim, L. (2019). Virtual communication: Muslim foodgram participation culture. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 163–183. <https://doi.org/10.24912/jk.v13i2.10106>
- Romadon, A. S., & Nurhapsari, R. (2020). Pengaruh kemudahan terhadap keputusan menggunakan e-banking pada BNI 46 KC Karangayu Semarang dengan minat nasabah dan kepercayaan sebagai variabel mediasi. *Solusi*, 18(4), 133–158. <https://doi.org/10.26623/slsi.v18i4.2847>
- Saputra, D., & Sawitri, H. (2023). Virtual communication to every Valorant online game player in developing game strategy. *International Journal of Education, Information Technology and Others (IJEIT)*, 6, 44–61. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7798149>
- Teguhta, T., & Dunan, A. (2019). Komunikasi virtual game online Defence of the Ancient–DOTA 2 pada komunitas Razer Gaming Depok. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, 10(2), 29–36. <https://doi.org/10.17933/mti.v10i2.156>
- Trianto, Y. (2018). Pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online Counter Strike. *Jurnal Spectrum Komunikasi*, 6(1), 12–18.
- Yzer, M. (2017). Theory of reasoned action and theory of planned behavior. In *The International Encyclopedia of Media Effects*. Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0075>
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif komunikasi Islam terhadap perilaku kekerasan verbal dalam permainan daring (Studi kasus game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 6(1), 95–115. <https://doi.org/10.29240/jdk.v6i1.2960>