

POLA KOMUNIKASI DIGITAL DALAM DINAMIKA KERJA SAMA TIM *E-SPORT* VALORANT PADA *GAME ONLINE* DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN STRATEGIS

¹ Nicholas Argya Dharma

¹ Universitas Buddhi Dharma

¹Jl. Imam Bonjol No. 41, Karawaci Ilir, Tangerang-Indonesia

¹nicholasargya118@gmail.com

Kata kunci:
Pola Komunikasi
Komunikasi Digital
Valorant
Game Online
Computer Mediated
Communication

Article history:
Received:
11 November 2025
Accepted:
20 November 2025
Available online:
17 Januari 2026

ABSTRAK

Komunikasi digital menjadi aspek penting dalam interaksi tim esports, khususnya pada game Valorant yang menuntut koordinasi cepat dan strategi kolektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola komunikasi digital dalam tim Valorant “Paladin” saat menyusun strategi permainan. Menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC), penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dan pendekatan partisipatif melalui observasi serta wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tim Paladin menerapkan pola komunikasi sirkular dan multiarah, di mana interaksi berlangsung secara berkesinambungan melalui *voice chat*, *text chat*, dan simbol nonverbal. Pola ini memungkinkan pertukaran informasi yang cepat, penyesuaian strategi, serta pengambilan keputusan kolektif yang efektif. Meski terdapat kendala teknis dan perbedaan gaya komunikasi, tim mampu menjaga kohesi melalui adaptasi pola komunikasi.

ABSTRACT

The advancement of digital technology has reshaped marketing patterns across industries, including the beauty sector. As a visually oriented platform, Instagram holds considerable potential for fostering engagement with target markets. This study aims to analyze the utilization of the Instagram account @nrbeautyofficial by Aria Digital Solutions in enhancing audience interaction. Employing a descriptive qualitative approach, data were collected through account and visual content observation, in-depth interviews with the CEO of Aria Multi Digi and a Social Media Specialist, and documentation of engagement statistics. Findings indicate that Instagram is leveraged collaboratively according to a documented roadmap—comprising content pillars, creative concepts, and target market definitions. Platform-specific features (Reels, Stories, Feed, Notes, and Live) are optimized in alignment with brand objectives (e.g., Reels for awareness; Stories for polls and testimonials). Authentic gimmick marketing that appears spontaneous rather than staged produced the highest interaction, achieving over 900,000 views. Systematic monitoring and consistent, data-driven evaluation underpin subsequent media utilization strategies. The study implies that a combination of research, market analysis, strategic use of platform features, and continuous measurable evaluation are critical for building meaningful engagement on Instagram for local beauty brands.

I. PENDAHULUAN

Komunikasi yang efektif dalam tim merupakan elemen krusial dalam dunia esports, terutama dalam permainan yang mengandalkan koordinasi dan pengambilan keputusan cepat seperti game *Valorant*. *Valorant*, sebuah permainan *First-Person Shooter* (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games, menawarkan tantangan kompetitif yang memerlukan kerjasama tim yang erat. Setiap

keputusan yang diambil dalam permainan ini, baik itu saat menentukan strategi, memilih agen, atau merespons aksi musuh, dapat menentukan apakah tim akan menang atau kalah. Oleh karena itu, komunikasi yang baik antar anggota tim memiliki peranan yang sangat vital. Penelitian terkait komunikasi dalam game esports masih terbatas, meskipun banyak studi yang mengakui pentingnya komunikasi tim dalam esports secara umum. Sebagai contoh, (Vinot & Perez, 2024) , mengemukakan bahwa komunikasi suara dalam esports sangat penting untuk menciptakan sinergi tim yang efisien. Mereka menemukan bahwa komunikasi yang jelas dan efisien dapat meningkatkan koordinasi tim dan hasil pertandingan secara signifikan.

Komunikasi dalam tim esports sangat penting karena mempengaruhi hampir semua aspek dari permainan, mulai dari perencanaan strategi hingga eksekusi taktis di lapangan. Dalam Valorant, setiap detik sangat berharga, dan keputusan yang diambil oleh tim dapat menentukan kemenangan atau kekalahan. Salah satu faktor utama yang dapat meningkatkan efektivitas pengambilan keputusan adalah komunikasi digital yang terjadi antara anggota tim. Komunikasi ini terdiri dari dua jenis utama: komunikasi verbal melalui *voice chat* dan komunikasi nonverbal, seperti penggunaan tanda atau sinyal dalam permainan. Kedua jenis komunikasi ini memungkinkan pemain untuk berbagi informasi penting secara langsung atau dalam bentuk yang mudah dipahami oleh seluruh anggota tim, yang dapat mempercepat proses pengambilan keputusan yang cepat dan tepat dalam situasi yang penuh tekanan (Maier & Xu, 2024)

Salah satu hal yang menarik untuk diteliti adalah bagaimana anggota tim menggunakan bahasa khusus atau istilah-istilah tertentu dalam komunikasi mereka, yang tidak hanya berguna untuk menyampaikan pesan, tetapi juga untuk mengatur dan menyesuaikan strategi dengan cepat. Dalam Suatu penelitian mengungkapkan bagaimana bahasa yang digunakan dalam permainan seperti Valorant berfungsi untuk menyampaikan pesan emosional dan taktis dengan cara yang sangat efisien (Furianto & Simanjuntak, 2023). Selain itu, fenomena stereotip gender juga berperan dalam komunikasi antar pemain, seperti yang ditemukan oleh Sudiana dan Sari pada tahun 2023, yang menyebutkan adanya diskriminasi terhadap pemain wanita yang bisa mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan tim .

Penelitian oleh (Darussalam et al., 2024) mengungkapkan bahwa komunikasi audio dalam permainan seperti Valorant memiliki pengaruh besar dalam pembentukan strategi tim. Dalam penelitian tersebut, ditemukan bahwa komunikasi audio memungkinkan pemain untuk berbagi informasi dengan cepat, yang sangat penting untuk merumuskan taktik dalam pertempuran yang dinamis. Mereka menggunakan fitur komunikasi audio yang memungkinkan pemain memberikan instruksi atau pembaruan strategi secara langsung. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa fitur audio membantu dalam koordinasi tim dan mempercepat pengambilan keputusan, meskipun ada tantangan terkait perbedaan bahasa antar anggota tim.

Penelitian oleh (Indrawan, 2024) juga mencatat adanya fenomena *cyberbullying* dalam permainan Valorant, yang mempengaruhi kualitas komunikasi dan kerja sama tim. Dalam studi ini, ditemukan bahwa communication abuse seperti hinaan dan perkataan kasar melalui *voice chat* sering terjadi ketika pemain merasa frustrasi dengan permainan buruk yang dilakukan oleh anggota tim lainnya. Hal ini dapat memengaruhi dinamika tim, menyebabkan gangguan dalam komunikasi, dan mengarah pada penurunan kinerja tim secara keseluruhan. Penelitian ini menyoroti pentingnya mengelola komunikasi dengan bijak untuk menghindari dampak negatif tersebut, seperti mental breakdown atau penurunan motivasi dalam tim.

Selain itu, dalam dunia esports yang semakin kompetitif, pengambilan keputusan yang baik bukan hanya tentang siapa yang membuat keputusan, tetapi bagaimana tim secara kolektif mengolah

informasi yang ada dan menghasilkan keputusan yang cepat dan tepat. Penelitian oleh (Rusk et al., 2024) menunjukkan bahwa dalam game berbasis tim, pemain yang saling berkomunikasi dan berbagi pemahaman tentang situasi permainan dapat lebih mudah mencapai keputusan bersama yang lebih efektif. Proses ini sangat bergantung pada komunikasi yang jelas dan terstruktur, baik dalam bentuk percakapan verbal maupun sinyal nonverbal.

Sementara itu, pengambilan keputusan dalam game seperti Valorant sangat dipengaruhi oleh seberapa cepat dan efektif tim dapat berkomunikasi. Kecepatan dalam merespons kondisi yang dinamis di dalam game dan kualitas komunikasi yang terjadi sangat bergantung pada alat komunikasi yang digunakan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *audio communication* memainkan peran penting dalam menyusun strategi dan koordinasi tim dalam esports (Darussalam et al., 2024). Oleh karena itu, untuk memahami lebih dalam bagaimana komunikasi berperan dalam pengambilan keputusan dalam tim *E-Sports*, penelitian ini akan mengkaji pola komunikasi yang terbentuk selama permainan dan bagaimana hal tersebut dapat memengaruhi keputusan strategis tim Valorant.

Dalam konteks Indonesia, perkembangan esports mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Turnamen berskala nasional maupun internasional semakin sering diikuti oleh tim-tim asal Indonesia, bahkan beberapa di antaranya berhasil mencatatkan prestasi di tingkat Asia Tenggara. Fenomena ini memperlihatkan bahwa esports bukan lagi sekadar hiburan atau kegiatan rekreasi, melainkan telah berkembang menjadi industri kompetitif dengan nilai ekonomi, sosial, dan budaya yang signifikan. Meski demikian, dari sisi akademik, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi, masih terdapat keterbatasan jumlah studi yang secara spesifik meneliti praktik komunikasi di dalam tim esports, terutama yang berfokus pada game Valorant.

Valorant sendiri sebagai salah satu game bergenre First Person Shooter (FPS) taktis memiliki karakteristik komunikasi yang kompleks. Permainan ini menuntut pemain untuk melakukan koordinasi strategis secara cepat, menyusun rencana adaptif, sekaligus menjaga kohesi kelompok dalam tekanan waktu yang sangat singkat. Dibandingkan dengan game bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) seperti *Mobile Legends* atau *Dota 2* yang lebih populer di Indonesia, Valorant menempatkan komunikasi sebagai salah satu elemen paling krusial, karena setiap kesalahan dalam pertukaran informasi dapat berakibat langsung pada kegagalan strategi. Namun, meskipun Valorant semakin digemari di kalangan komunitas gamer Indonesia, penelitian ilmiah yang menyoroti pola komunikasi tim dalam game ini masih sangat minim.

Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis pola komunikasi digital yang terjadi dalam tim Paladin, sebuah kelompok pemain Valorant yang aktif berkompetisi di ranah daring. Dengan memusatkan perhatian pada bagaimana pemain berinteraksi melalui voice chat, text chat, maupun ping system, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi terhadap literatur mengenai komunikasi virtual dalam konteks esports. Fokus ini penting, mengingat penelitian sebelumnya di Indonesia lebih banyak menyoroti dampak game online terhadap perilaku remaja, adiksi game, atau budaya pop digital, sementara aspek komunikasi tim dalam esports sebagai bentuk Computer Mediated Communication (CMC) relatif jarang disentuh.

Selain relevansi akademik, penelitian ini juga memiliki kontribusi praktis. Temuan mengenai pola komunikasi sirkular dan multiarah dalam tim Valorant dapat menjadi wawasan berharga bagi pelatih, manajer tim, maupun pemain itu sendiri dalam mengembangkan strategi komunikasi yang

lebih efektif. Misalnya, pemahaman tentang pentingnya kombinasi komunikasi deklaratif dan informatif dapat membantu tim mengurangi miskomunikasi, meningkatkan kecepatan respons, sekaligus memperkuat kesepahaman bersama. Hal ini sangat penting dalam konteks pertandingan kompetitif, di mana perbedaan satu detik dalam pengambilan keputusan bisa menjadi faktor penentu kemenangan atau kekalahan.

Dalam tataran yang lebih luas, penelitian ini juga menyoroti bagaimana infrastruktur digital di Indonesia berperan dalam mendukung kelancaran komunikasi tim esports. Temuan mengenai gangguan teknis seperti lag dan delay voice chat mengindikasikan bahwa kualitas jaringan internet masih menjadi tantangan dalam meningkatkan performa tim di level kompetitif. Oleh karena itu, hasil penelitian ini tidak hanya memberi sumbangan bagi literatur akademik, tetapi juga memberikan masukan praktis bagi pengembang game, penyedia layanan internet, hingga organisasi esports dalam meningkatkan ekosistem komunikasi digital yang lebih kondusif.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membuka ruang diskusi lebih luas mengenai komunikasi virtual dalam esports, khususnya di Indonesia. Melalui analisis pola komunikasi tim Valorant, studi ini berupaya menghadirkan wawasan baru yang tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan teori komunikasi kelompok dalam ranah digital, tetapi juga memiliki implikasi nyata bagi peningkatan kualitas komunikasi tim esports. Harapannya, penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi kajian-kajian selanjutnya yang lebih mendalam, baik pada genre game lain maupun dalam konteks lintas budaya, sehingga literatur mengenai komunikasi digital dalam esports dapat berkembang lebih kaya, relevan, dan kontekstual dengan dinamika masyarakat Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai peran komunikasi dalam membentuk dinamika kerja sama tim dan pengambilan keputusan dalam game esports. Dengan fokus pada pengaruh komunikasi verbal dan nonverbal, serta pengaruh faktor sosial seperti stereotip gender, penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana komunikasi dalam tim esports dapat mempengaruhi kinerja tim dan hasil kompetisi. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pola komunikasi digital dalam tim Valorant bernama Paladin, khususnya dalam kaitannya dengan pengambilan keputusan strategis selama pertandingan. Dengan menggunakan kerangka teori *Computer Mediated Communication* (CMC) serta pendekatan kualitatif partisipatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana komunikasi digital memengaruhi kerja sama tim dalam situasi kompetitif.

Kontribusi penelitian ini bersifat ganda. Dari sisi akademis, penelitian ini memperkaya literatur komunikasi digital dengan menambahkan perspektif baru mengenai pola komunikasi dalam esports. Dari sisi praktis, temuan penelitian dapat menjadi acuan bagi komunitas esports dan pengembang game untuk mengoptimalkan fitur komunikasi yang mendukung efektivitas strategi tim, serta sebagai referensi bagi tim esports untuk meningkatkan kualitas interaksi digital mereka dalam mencapai kinerja yang lebih baik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif-analitis. Menurut Kriyanto (2006: 46), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial melalui penggambaran yang lebih mendalam, bukan sekadar mengukur secara kuantitatif. Fokus utamanya bukan pada angka atau statistik, melainkan pada makna, pemahaman, serta interpretasi dari interaksi sosial yang terjadi dalam konteks tertentu. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya mengungkap pola komunikasi digital dalam dinamika kerja sama tim esports, khususnya

pada game Valorant, yang menuntut pemahaman mendalam terhadap konteks komunikasi, interaksi, serta simbol-simbol yang digunakan oleh anggota tim. Kualitatif memberikan ruang yang luas bagi peneliti untuk memahami bagaimana komunikasi terbentuk, berlangsung, serta memberi pengaruh terhadap pengambilan keputusan strategis.

Dengan demikian, penggunaan pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti memperoleh data yang kaya, natural, dan kontekstual, serta mampu menggambarkan realitas komunikasi digital sebagaimana adanya di dalam dinamika permainan. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif, di mana peneliti tidak hanya berperan sebagai pengamat pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas komunikasi yang diteliti. Metode partisipatif memungkinkan peneliti masuk ke dalam konteks sosial subjek, sehingga dapat menangkap nuansa komunikasi yang tidak selalu tampak dari luar, misalnya intonasi suara, spontanitas respons, hingga ekspresi emosional dalam percakapan digital.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti ikut serta dalam tim Valorant Paladin, berinteraksi dengan anggota tim melalui fitur *voice chat* dan *text chat*. Partisipasi ini meliputi aktivitas komunikasi strategis seperti memberikan informasi posisi musuh, menyampaikan instruksi, menyusun strategi, hingga menanggapi situasi taktis secara langsung. Dengan demikian, data yang diperoleh tidak hanya bersifat observasional, tetapi juga pengalaman langsung yang dialami peneliti selama keterlibatan dalam permainan. Keunggulan metode partisipatif adalah kemampuannya menghadirkan data yang lebih natural dan otentik, karena peneliti berada dalam posisi yang sejajar dengan subjek penelitian, bukan sebagai pihak luar yang hanya mengamati. Hal ini sesuai dengan pandangan Moleong (2017) yang menekankan bahwa penelitian kualitatif harus menyelami realitas sosial secara langsung agar pemahaman yang diperoleh lebih mendalam dan utuh.

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang memberikan data atau informasi relevan terkait fenomena yang dikaji (Arikunto, 2002). Dalam penelitian ini, subjek utama adalah tim Valorant Paladin, yang terdiri dari lima anggota aktif dengan peran berbeda: Duelist, Initiator, Controller, dan Sentinel. Setiap peran memiliki kontribusi spesifik dalam pola komunikasi digital, misalnya Duelist cenderung dominan dalam komunikasi instruktif, sementara Sentinel lebih sering memberikan informasi pendukung. Berikut adalah data dari para Informan :

1. David Ricardo Santoso
David Ricardo atau yang biasa sering dipanggil David berusia 22 tahun merupakan salah satu anggota tim game online Valorant bernama Paladin dengan nickname Woogah bergabung sejak 26 September 2020 dan Sudah bermain Valorant sejak awal perilis game Valorant dan memainkan role *Duelist*. Bertempat tinggal di Banjar Wijaya Tangerang
2. Xavier Rigel
Xavier Rigel yang biasa di panggil Rigel saat ini berusia 22 tahun yang juga merupakan anggota termuda di tim Paladin karena baru bergabung pada tahun 2024. Rigel sudah bermain Valorant sejak 2024 dengan nickname RigelXRose dan saat ini sering menggunakan role *Initiator*.
3. Alven Junior
Alven Junior dengan nama panggilan Alven berusia 21 tahun seorang mahasiswa di salah satu Universitas di Tangerang bermain Valorant sejak awal perilis game tersebut di tahun 2020 dan merupakan salah satu anggota tim Paladin yang sudah bergabung sejak Agustus 2019 dengan nickname Nevalrions bermain sebagai role agent *controller/duelist*.
4. Jevandry
Jevandry atau biasa yang sering di panggil Jev saat ini berumur 22 tahun dan merupakan salah satu anggota tim Paladin yang sudah bergabung sejak September 2022 dengan nickname Kyou Mo Kawaii. Saat ini Jevandry sering memainkan *Agent Role Controller*.

5. Lukky Junior
Lukky Junior atau biasa yang sering dipanggil Lukky saat ini berumur 22 tahun dan sudah bermain Valorant Sejak 2020 dan juga termasuk kedalam tim Paladin dari tahun 2021 dengan nickname Dobby saat ini memainkan *role Sentinel*.
6. Kevin Nathaniel Wijaya
Kevin Nathaniel Wijaya atau yang lebih sering di panggil Kevin saat ini berumur 23 tahun dan sudah bermain Valorant sejak 2021 dengan nickname NinjaExtreme saat ini Kevin sering menggunakan *role Sentinel* ketika bermain.

Objek penelitian adalah latar sosial tempat fenomena komunikasi berlangsung, yaitu aktivitas komunikasi digital dalam permainan Valorant. Peneliti mengamati secara intensif percakapan dan interaksi yang muncul melalui fitur voice chat dan text chat ketika tim Paladin bertanding. Objek ini menjadi ruang analisis utama untuk melihat bagaimana pesan dikonstruksi, disebarkan, diinterpretasi, dan dimanfaatkan dalam pengambilan keputusan strategis.

Untuk memperoleh data yang valid, penelitian ini menggunakan beberapa teknik:

- **Observasi Partisipatif**

Observasi merupakan salah satu metode yang umum digunakan dalam pengumpulan data primer, khususnya dalam penelitian kualitatif. Melalui tahapan ini, peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan terkait fenomena yang diteliti. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk menangkap kondisi nyata dari suatu peristiwa sebagaimana adanya.

- **Wawancara Mendalam**

Setelah sesi permainan, peneliti melakukan wawancara dengan anggota tim untuk menggali pengalaman subjektif mereka terkait komunikasi digital. Pertanyaan mencakup persepsi tentang efektivitas komunikasi, kendala yang dihadapi, serta strategi komunikasi yang mereka anggap paling berhasil.

- **Dokumentasi Digital**

Percakapan *voice chat* direkam (dengan persetujuan partisipan) dan text chat disalin sebagai bahan analisis. Dokumentasi ini memungkinkan peneliti meninjau kembali interaksi secara detail, mengidentifikasi pola bahasa, serta menghubungkannya dengan konteks situasional dalam permainan.

Analisis data dilakukan melalui model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang mencakup:

- Reduksi Data memilah data percakapan yang relevan dengan pola komunikasi digital.
- Penyajian Data menyusun transkrip komunikasi, tabel pola komunikasi tiap peran, serta narasi kronologis ronde pertandingan.
- Penarikan Kesimpulan menginterpretasikan makna dari pola komunikasi tersebut dalam kaitannya dengan kerja sama tim dan pengambilan keputusan strategis.

Untuk menjamin validitas penelitian, digunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi dengan wawancara

anggota tim, sedangkan triangulasi metode dilakukan dengan memadukan observasi, wawancara, dan dokumentasi digital. Selain itu, peneliti juga melakukan member check, yaitu meminta konfirmasi kepada anggota tim mengenai hasil interpretasi data untuk memastikan bahwa makna yang ditangkap sesuai dengan pengalaman mereka.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tim Paladin menerapkan pola komunikasi digital yang bersifat sirkular dan multiarah. Artinya, komunikasi antar anggota tidak berhenti pada satu titik, melainkan terus berlangsung secara interaktif, dengan setiap anggota berperan aktif dalam mengirim dan menerima informasi. Pola ini tampak jelas baik melalui voice chat maupun text chat dalam game Valorant. Selama permainan, komunikasi tim terbukti menjadi fondasi utama dalam membangun strategi kolektif. Setiap anggota tim Paladin memanfaatkan *voice chat* sebagai kanal komunikasi utama. Observasi menunjukkan bahwa sebelum ronde dimulai, anggota tim biasanya melakukan perencanaan awal, seperti menentukan posisi, memilih agen yang digunakan, serta membagi peran spesifik di dalam ronde tersebut.

Misalnya, dalam salah satu sesi pertandingan, kapten tim yang berperan sebagai *Initiator* langsung memberikan arahan: "*Kita coba ambil kontrol di mid, nanti Duelist buka jalan, Sentinel jaga flank.*" Instruksi semacam ini memperlihatkan struktur komunikasi yang bersifat hierarkis namun tetap memberi ruang bagi anggota lain untuk menyampaikan pendapat. Hal ini menunjukkan adanya komunikasi sirkular di mana setiap pemain dapat memberi masukan meskipun arah awal komunikasi berasal dari satu figur pemimpin. Lebih lanjut, wawancara dengan salah satu anggota tim, Alven (Controller/Duelist), menegaskan bahwa strategi tim jarang bersifat kaku. Ia menyebutkan bahwa meskipun sudah ada rencana awal, komunikasi real-time selama permainan sering mengubah strategi sesuai situasi: "*Kadang kita udah sepakat push A, tapi kalau Sentinel lihat musuh rotasi, kita langsung ubah ke B. Jadi komunikasi di situ penting banget buat adaptasi.*"

Penggunaan *voice chat* mendominasi hampir seluruh interaksi dalam tim Paladin. Pola komunikasi verbal ini ditandai dengan penggunaan *callouts* singkat yang menggambarkan posisi musuh, kondisi area, atau kebutuhan tim. Beberapa contoh yang sering muncul adalah "*enemy spotted di mid,*" "*rotate ke B sekarang,*" atau "*heal me, low HP.*"

Pola ini sejalan dengan konsep *declarative communication* yang ditemukan Maier & Xu (2024), di mana komunikasi berupa perintah langsung terbukti meningkatkan kecepatan respons tim. Dari observasi, dapat dilihat bahwa komunikasi deklaratif dipakai terutama dalam situasi genting, seperti ketika waktu hampir habis atau saat hanya tersisa sedikit anggota tim yang bertahan.

Namun demikian, tidak semua komunikasi bersifat deklaratif. Terdapat pula pola komunikasi informatif yang lebih bersifat berbagi data, misalnya laporan jumlah musuh atau kondisi ekonomi tim. Kombinasi komunikasi deklaratif dan informatif ini membentuk keseimbangan: satu sisi memberikan arah jelas, sisi lain memastikan seluruh anggota memiliki pemahaman situasional yang sama.

Selain komunikasi verbal, pola nonverbal juga muncul melalui pemanfaatan fitur *ping system* dan gerakan dalam permainan. Fitur ini memungkinkan pemain menandai lokasi musuh, titik serangan, atau area yang perlu dijaga tanpa menggunakan kata-kata. Observasi memperlihatkan bahwa nonverbal cues digunakan terutama ketika situasi terlalu kacau untuk berbicara panjang lebar. Sebagai contoh, salah satu anggota menandai lokasi bom dengan *ping* berulang kali, meskipun tidak

ada komunikasi verbal yang menyertainya. Hal ini langsung dipahami oleh rekan setim sebagai instruksi untuk segera fokus menjaga area tersebut. Dengan demikian, pola komunikasi nonverbal berfungsi sebagai *backup system* ketika komunikasi verbal terhambat oleh kebisingan atau tumpang tindih suara.

Miskomunikasi menjadi fenomena yang tidak terhindarkan dalam interaksi digital. Observasi mencatat beberapa momen di mana instruksi tidak dipahami dengan baik, misalnya perintah untuk *rotate* terlambat diterima, sehingga dua anggota tim masih bertahan di lokasi awal ketika musuh sudah menyerang dari arah lain. Respon tim Paladin terhadap miskomunikasi cukup adaptif. Biasanya anggota tim segera memberikan klarifikasi, seperti "*Tadi maksud gue rotate full, bukan jaga site.*" Hal ini menunjukkan adanya mekanisme koreksi internal yang cepat. Meski demikian, wawancara dengan Rigel (Initiator) menekankan bahwa miskomunikasi dapat menurunkan moral tim: "*Kalau misscom terus, kita jadi agak panik, dan ujung-ujungnya strategi buyar.*"

Mekanisme adaptasi terhadap miskomunikasi inilah yang menandai pola komunikasi sirkular, di mana klarifikasi dan *feedback* menjadi bagian integral dalam mempertahankan efektivitas strategi.

Selain miskomunikasi, penelitian juga menemukan beberapa kendala lain. Pertama, adalah perbedaan gaya komunikasi antar anggota. Beberapa pemain lebih banyak bicara dengan gaya detail, sementara lainnya hanya menyampaikan informasi singkat. Perbedaan ini kadang menimbulkan tumpang tindih pesan. Kedua, terdapat fenomena komunikasi toksik. Dalam beberapa pertandingan, terutama saat bermain melawan tim luar, anggota Paladin menghadapi hinaan atau ejekan dari lawan. Meskipun tidak selalu memengaruhi fokus tim, hal ini tetap menjadi distraksi yang dapat menurunkan motivasi. Ketiga, kendala teknis seperti lag atau delay voice chat juga memengaruhi kelancaran komunikasi. Kevin (Sentinel) menyebutkan: "*Kadang suara delay 1-2 detik, itu bikin info jadi telat banget, akhirnya keputusan kita juga telat.*" Kendala teknis ini memperlihatkan bagaimana infrastruktur digital sangat menentukan efektivitas pola komunikasi.

Pengambilan keputusan strategis dalam tim Paladin berlangsung secara kolektif, tetapi dengan adanya figur pengarah utama. Biasanya, *Initiator* atau *Controller* berperan sebagai pengambil keputusan, sementara anggota lain memberikan masukan berdasarkan posisi mereka di lapangan.

1. Proses pengambilan keputusan dapat digambarkan dalam tiga tahap:
2. Identifikasi situasi misalnya laporan posisi musuh atau jumlah senjata yang tersisa.
3. Diskusi singkat berupa usulan jalur serangan atau pertahanan.
4. Eksekusi strategi dipimpin oleh satu suara dominan, namun tetap dengan dukungan tim.

Contohnya, dalam ronde krusial, Sentinel memberikan informasi tentang musuh yang melakukan *fake plant*. Controller segera mengambil keputusan untuk menahan posisi alih-alih rotasi. Keputusan ini terbukti tepat, karena musuh akhirnya melakukan serangan balik di lokasi semula. Situasi ini memperlihatkan bagaimana kecepatan komunikasi dan kesepahaman bersama berperan dalam keberhasilan taktik.

Analisis lebih jauh menunjukkan bahwa setiap role dalam *Valorant* memiliki gaya komunikasi yang khas.

- a) *Duelist*: cenderung menggunakan komunikasi singkat, penuh instruksi, karena fokus mereka ada di lini depan.
- b) *Initiator*: banyak memberi arahan strategis, sering berperan sebagai "shot caller."

- c) *Controller*: komunikasinya deskriptif, karena mereka bertugas mengatur tempo permainan.
- d) *Sentinel*: lebih banyak memberi peringatan, terutama terkait keamanan flank atau area yang perlu dijaga.

Perbedaan pola komunikasi ini justru memperlihatkan adanya pembagian kerja yang harmonis, di mana variasi gaya bicara saling melengkapi fungsi masing-masing *role*. Secara umum, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tim Paladin menerapkan pola komunikasi sirkular dan multiarah. Artinya, meskipun ada figur dominan, interaksi berlangsung dinamis dengan feedback yang terus-menerus. Pola ini mendukung terciptanya kesepahaman bersama (*shared understanding*) yang sangat penting dalam menghadapi situasi permainan yang penuh tekanan. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan dalam *Valorant* tidak hanya ditentukan oleh keterampilan individu, tetapi juga oleh kemampuan tim dalam membangun komunikasi digital yang efektif.

Komunikasi Digital sebagai Fondasi Strategi Tim

Selama pertandingan, komunikasi tim menjadi fondasi utama dalam membangun strategi kolektif. Observasi menunjukkan bahwa sebelum ronde dimulai, tim Paladin memanfaatkan voice chat sebagai kanal komunikasi utama untuk menyusun rencana awal, seperti pembagian peran, pemilihan agen, hingga antisipasi strategi lawan. Proses ini bukan hanya sebatas penyampaian instruksi, melainkan juga arena pembentukan kesepahaman kolektif (*shared understanding*) yang esensial bagi kerja sama tim.

Salah satu contoh konkret terlihat saat kapten tim yang berperan sebagai Initiator memberikan arahan: *"Kita coba ambil kontrol di mid, nanti Duelist buka jalan, Sentinel jaga flank."* Instruksi semacam ini memperlihatkan bahwa meskipun terdapat struktur komunikasi yang hierarkis, pola interaksi tetap bersifat terbuka. Anggota tim lain tetap diberi ruang untuk mengajukan masukan atau menambahkan informasi berdasarkan perspektif mereka di lapangan.

Fenomena ini mendukung temuan Darussalam et al. (2024) yang menegaskan bahwa voice chat dalam game FPS seperti *Valorant* berfungsi bukan hanya untuk instruksi, tetapi juga sebagai sarana koordinasi dinamis yang dapat berubah sesuai kondisi. Strategi awal yang telah disepakati kerap kali dimodifikasi di tengah permainan. Misalnya, sebagaimana diungkapkan Alven (*Controller/Duelist*): *"Kadang kita udah sepakat push A, tapi kalau Sentinel lihat musuh rotasi, kita langsung ubah ke B."* Hal ini memperlihatkan bahwa komunikasi digital dalam konteks esport memiliki sifat fleksibel dan respon adaptif terhadap perubahan situasi.

Jenis Komunikasi Digital: Verbal dan Nonverbal

Dalam penelitian ini ditemukan dua jenis komunikasi digital utama, yaitu **verbal** dan **nonverbal**.

1. Komunikasi verbal berlangsung terutama melalui voice chat dan, dalam kasus tertentu, text chat. Bentuk komunikasi verbal yang paling dominan adalah komunikasi deklaratif, berupa instruksi singkat dan tegas, misalnya: *"rotate ke B," "enemy spotted mid,"* atau *"heal me, low HP."* Pola komunikasi deklaratif ini sejalan dengan konsep declarative communication yang dikemukakan Maier & Xu (2024), di mana pesan berbentuk perintah langsung mampu meningkatkan kecepatan respons anggota tim.

Selain deklaratif, komunikasi verbal juga bersifat informatif, yaitu berbagi data situasional seperti jumlah musuh, kondisi ekonomi, atau status senjata. Kombinasi antara komunikasi

deklaratif dan informatif menghasilkan keseimbangan: di satu sisi memberikan arah yang jelas, di sisi lain memastikan adanya pemahaman bersama (shared situational awareness).

2. Komunikasi nonverbal muncul melalui pemanfaatan fitur ping system, gerakan karakter, serta intonasi suara. Observasi menunjukkan bahwa ketika situasi permainan terlalu kacau atau tumpang tindih suara, anggota tim menggunakan ping berulang untuk menandai lokasi bom atau jalur musuh. Pesan nonverbal ini sering kali langsung dipahami tanpa perlu penjelasan tambahan. Hal ini memperkuat pandangan Marisa & Parianto (2022) yang menyatakan bahwa komunikasi nonverbal digital mampu memperkuat pesan verbal sekaligus menyalurkan emosi atau urgensi yang tidak tersampaikan melalui kata-kata.

Struktur Pola Komunikasi Digital dalam Tim

Hasil analisis menunjukkan bahwa pola komunikasi dalam tim Paladin berbentuk multiarah. Artinya, tidak ada satu orang saja yang mendominasi jalannya komunikasi. Meskipun ada figur dominan seperti Initiator yang kerap memberi instruksi, pemain lain tetap memiliki ruang untuk memberikan masukan. Struktur pola ini mencakup arah komunikasi (multiarah), alur pesan (dinamis dan real time), peran partisipan (Initiator sebagai pengarah, Sentinel sebagai penjaga informasi flank, dll.), serta media (voice chat dan ping).

Selain itu, intensitas komunikasi paling tinggi terjadi pada fase krusial permainan, terutama saat waktu hampir habis atau ketika jumlah pemain sudah timpang (misalnya 2 vs 3). Temuan ini sejalan dengan konsep struktur pola komunikasi digital (Strauss et al., 2024), yang menekankan pentingnya arah pesan, peran partisipan, dan intensitas interaksi.

Dinamika CMC dan Kendala dalam Komunikasi

Dalam konteks teori Computer Mediated Communication (CMC), hasil penelitian memperlihatkan adanya tantangan berupa keterbatasan isyarat nonverbal. Banyak momen ketika instruksi tidak dipahami dengan baik sehingga menimbulkan miskomunikasi. Salah satu pemain menegaskan bahwa delay *voice chat* sebesar 1–2 detik bisa mengacaukan eksekusi strategi. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi digital bersifat rawan gangguan teknis, sebagaimana dikemukakan Yao & Ling (2020) bahwa CMC berbeda dengan komunikasi tatap muka karena minim ekspresi nonverbal dan bergantung pada teknologi.

Selain kendala teknis, ditemukan pula gejala *communication abuse*. Beberapa kali tim Paladin menghadapi lawan yang melakukan komunikasi toksik dengan hinaan. Hal ini sejalan dengan temuan Indrawan (2024) yang menyoroti bahwa komunikasi digital dalam game kompetitif kerap mengandung pelecehan verbal yang mengganggu psikologis pemain dan efektivitas kerja tim.

Komunikasi Kelompok dan Kohesi Tim

Sebagai sebuah kelompok kecil (*small group communication*), tim Paladin menunjukkan karakteristik kohesi yang kuat. Hasil wawancara memperlihatkan bahwa setiap anggota merasa saling bergantung satu sama lain, sehingga komunikasi bukan hanya berfungsi untuk berbagi informasi, tetapi juga membangun motivasi dan solidaritas. Hal ini sesuai dengan Deddy Mulyana (2011) yang menyebut bahwa kelompok ditandai oleh tujuan bersama, interaksi saling ketergantungan, serta identitas kolektif.

Dalam praktiknya, komunikasi kelompok berfungsi untuk: (1) menjelaskan situasi permainan, (2) menganalisis ancaman, (3) menyarankan solusi, hingga (4) memilih strategi terbaik. Proses ini sejalan dengan pandangan John Dewey (Littlejohn, 2011) mengenai fungsi komunikasi kelompok dalam pengambilan keputusan.

Mekanisme Adaptasi terhadap Miskomunikasi

Miskomunikasi merupakan fenomena yang tidak terhindarkan. Observasi menunjukkan kasus instruksi rotasi yang diterima terlambat, sehingga anggota masih bertahan di lokasi awal ketika musuh sudah menyerang. Namun, tim Paladin memperlihatkan **mekanisme koreksi internal** melalui klarifikasi cepat, misalnya: *"Tadi maksud gue rotate full, bukan jaga site."* Meskipun efektif, wawancara dengan Rigel (Initiator) menegaskan bahwa miskomunikasi yang berulang dapat menurunkan moral tim: *"Kalau missscom terus, kita jadi agak panik, dan ujung-ujungnya strategi buyar."* Kondisi ini memperlihatkan bahwa komunikasi digital bukan hanya soal akurasi informasi, tetapi juga menyangkut stabilitas psikologis tim.

Dampak Bermain Game Online terhadap Pola Komunikasi

Temuan penelitian ini juga menguatkan diskursus mengenai dampak game online terhadap perilaku komunikasi. Di satu sisi, game seperti Valorant meningkatkan kemampuan berpikir cepat, kreativitas, dan problem solving anggota tim. Para pemain terlatih mengolah informasi dalam waktu singkat dan mengubah strategi secara adaptif. Di sisi lain, intensitas permainan juga menumbuhkan kebiasaan penggunaan bahasa kasar, meskipun dalam tim Paladin hal ini lebih sering terjadi sebagai bentuk *banter* internal ketimbang hinaan serius.

Hal ini sesuai dengan temuan Indonesian Journal on *Software Engineering* (2018) bahwa dampak game online bisa positif maupun negatif tergantung konteks penggunaannya. Dalam kasus tim Paladin, manfaatnya lebih menonjol dalam hal koordinasi dan solidaritas, sedangkan dampak negatif lebih sering datang dari interaksi dengan lawan yang toksik.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pola komunikasi digital dalam tim Paladin memiliki karakteristik:

1. Sirkular dan multi-arah, dengan *feedback* yang konstan.
2. Fleksibel dan adaptif, menyesuaikan dinamika permainan.
3. Melebur verbal dan nonverbal, dengan *voice chat* sebagai kanal utama dan ping system sebagai cadangan.
4. Terintegrasi dengan role spesifik, mencerminkan pembagian kerja komunikatif sesuai peran.
5. Mengandung tantangan teknis dan psikologis, seperti lag, miskomunikasi, dan distraksi emosional.

Dengan demikian, keberhasilan tim Paladin tidak hanya ditentukan oleh keterampilan individu, tetapi lebih pada kemampuan membangun komunikasi digital yang efektif. Pola komunikasi inilah yang menjadi landasan bagi strategi kolektif, pengambilan keputusan, serta kohesi tim dalam menghadapi tekanan kompetitif di ranah *E-Sport*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan observasi partisipatif yang dilakukan terhadap tim *Valorant* Paladin, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi digital yang terbentuk tidak hanya sekadar menjadi sarana teknis pertukaran informasi, melainkan juga membangun sebuah

ekosistem komunikasi yang kompleks, sirkular, dan multi-arah. Pola ini memungkinkan seluruh anggota tim untuk berpartisipasi aktif, baik dalam bentuk penyampaian instruksi, pemberian umpan balik, maupun penyesuaian strategi secara kolektif. Dengan demikian, komunikasi digital dalam konteks tim esports tidak dapat dipandang hanya sebagai alat, tetapi lebih sebagai mekanisme sosial yang menjaga keberlangsungan interaksi, koordinasi, serta pembentukan makna bersama dalam situasi permainan yang serba dinamis.

Komunikasi digital yang muncul melalui *voice chat* dan *text chat* memperlihatkan sifatnya yang simultan, cepat, dan responsif terhadap kebutuhan permainan. Temuan ini menegaskan bahwa dalam situasi kompetitif seperti *Valorant*, efektivitas komunikasi bukan hanya bergantung pada ketepatan informasi, tetapi juga pada kecepatan, keterpaduan, dan kemampuan anggota tim untuk memahami serta menginterpretasikan pesan secara seragam.

Proses komunikasi yang terjadi dapat dikategorikan sebagai komunikasi dua arah yang berulang (sirkular), namun pada praktiknya bersifat multi-arah karena setiap anggota memiliki otoritas yang relatif setara untuk memberikan masukan. Hal ini menjadikan komunikasi dalam tim Paladin lebih cair, kolaboratif, dan mampu beradaptasi dengan perubahan situasi permainan yang berlangsung secara real time.

Kesimpulan dari penelitian ini sejalan dengan teori *Computer Mediated Communication (CMC)* yang menekankan bagaimana media digital membentuk pola interaksi baru. Komunikasi yang terjadi dalam tim Paladin memperlihatkan keterbatasan ekspresi nonverbal, namun diimbangi dengan kreativitas penggunaan simbol, kode, dan istilah teknis dalam mempercepat pertukaran informasi. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa meskipun komunikasi digital memiliki keterbatasan dibandingkan komunikasi tatap muka, efektivitasnya tetap terjamin selama tim memiliki kesepahaman simbolik dan struktur pola yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Darussalam, A., et al. (2024). *Pembentukan Strategi Melalui Audio Komunikasi dalam Aplikasi Game FPS (Valorant)*.
- Indrawan, M. (2024). *Analisis Cyberbullying pada Game Online Valorant: Studi pada Communication Abuse Antarpemain*.
- Maier, T., & Xu, J. (2024). *Talking to Win: The Impact of Communication on Performance in Esports*.
- Rusk, F., et al. (2024). *The Social Accomplishment of Seeing Together in Networked Team Play*.
- Sudiana, P., & Sari, D. (2023). *Gender Stereotypes in Online Game Communication*.
- Vinot, J., & Perez, A. (2024). *Voice Communication Analysis in Esports*.