

PEMBENTUKAN STRATEGI MELALUI AUDIO KOMUNIKASI DALAM APLIKASI GAME FPS (VALORANT)

Khaldi Darussalam¹, Ahmad Hasyeimi Syariati², Ahmad Muzakki³, Fathiyah Nopriyani⁴

1,2,3,4) Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah,
Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 15 April 2024

Revised: 26 April 2024

Accepted: 30 April 2024

ABSTRACT

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang pengaruh game *online*, khususnya game FPS Valorant, dalam kehidupan sehari-hari dan pengembangan aplikasi PC. Valorant adalah game FPS yang populer dan memiliki pengguna aktif di Indonesia. Game ini menawarkan keunikan dengan karakter agen yang memiliki keahlian khusus. Meskipun game Valorant dapat membuat para pemain kecanduan, namun game ini juga memberikan peluang untuk menghasilkan uang dan prestasi dalam dunia e-sport. Strategi juga merupakan faktor penting dalam permainan Valorant, termasuk dalam pemilihan item pembelian equipment. Komunikasi juga menjadi aspek penting dalam game ini, dengan fitur audio *communication* yang memudahkan pemain berkomunikasi dan merencanakan strategi. Penelitian ini menggunakan metode *UX Research* untuk memahami pengalaman pengguna dan menganalisis data yang diperoleh.

Kata Kunci: Game, Valorant, Komunikasi, Strategi, *UX Research* Abstract [Font:

This research discusses the influence of online games, especially the FPS game Valorant, in daily life and PC application development. Valorant is a popular FPS game and has active users in Indonesia. This game offers uniqueness with agent characters who have special skills. Although the Valorant game can make players addicted, this game also provides opportunities to make money and achievements in the world of e-sports. Strategy is also an important factor in the Valorant game, including selecting equipment purchasing items. Communication is also an important aspect in this game, with an audio communication feature that makes it easier for players to communicate and plan strategies. This research uses the UX Research method to understand user experience and analyze the data obtained.

Keywords: Game, Valorant, Communication, Strategy, *UX Research*

Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercial ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)).



Corresponding Author:

E-mail : zakiaja2019@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini banyak beredar game online sebagai media hiburan bagi masyarakat luas[1]. Perkembangan game online yang maju ini membawa dampak besar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini juga berperan dalam pengembangan aplikasi *Personal Computer* (PC). Game FPS menjadi salah satu jenis game online bernuansa menarik, lebih mudah dipahami, dan lebih mudah dimainkan orang. Game FPS memiliki 3D grafik yang mensimulasikan kehidupan nyata dengan sudut pandang orang pertama[3]. Misalnya saja game Valorant yang dikelola oleh Riot Games menjadi salah satu contoh perkembangan teknologi pada aplikasi gaming berbasis PC.

Valorant adalah game *first-person shooter* (FPS) atau permainan yang dimainkan secara menembak dan penuh dengan taktikal yang akhir-akhir ini menjadi sangat populer di kalangan gamers. Pada diawal kemunculannya pada tahun 2020, valorant langsung berhasil menempati peringkat ke 6 *top grossing platform pc* [2]. Dan Indonesia sendiri menjadi salah satu dari lima negara tertinggi yang memiliki pengguna aktif dalam bermain game Valorant[4]. Valorant memiliki keunikan yakni tiap agennya memiliki keunikan pada skill yang bisa digunakan sehingga menambah keseruan ketika bermain[5]. Faktanya game Valorant ini membuat para gamers menjadi sedikit kecanduan dan akhirnya membuat mereka menyepelekan kegiatan yang sedang mereka jalani dan lebih memilih untuk bermain game, Namun jika dilihat dari sisi positifnya dengan adanya game Valorant ini bisa menghasilkan uang dan juga prestasi dari kejuaraan maupun aplikasi streaming. Dengan didukungnya dunia e-sport pada saat ini membuat game Valorant menjadi salah satu game yang diperlombakan pada skala nasional dan internasional[8].

Strategi merupakan cara ataupun taktik yang digunakan sebuah tim untuk memenangkan pertandingan. Strategi tidak hanya digunakan dalam bidang olahraga tetapi sudah mencakup ke segala aspek. Dalam dunia modern saat ini diperlukan sebuah strategi sebelum menentukan suatu hal, seperti halnya dalam dunia game seperti Valorant ini. Salah satu strategi direncanakan dalam setiap pertandingan valorant yakni menentukan item pembelian equipment di setiap awal ronde dimulainya suatu pertandingan[9]. Dibalik semua itu, dalam permainan Valorant strategi dapat

ditentukan di dalam pertandingan dengan mempertimbangkan hal-hal yang di rasa bisa menguntukan tim dalam pertandingan tersebut.

Dalam setiap pertandingan dibutuhkan sebuah komunikasi untuk menjalankan sebuah rencana. Oleh karena itu, pada game Valorant disediakan fitur audio communication untuk memudahkan para pemain berkomunikasi serta melakukan suatu rencana atau strategi yang dapat membantu memenangkan pertandingan. Komunikasi adalah alat untuk berhubungan social dengan orang lain[6]. Fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh pemain seharusnya sesuai dengan aturan yang dibentuk oleh pihak pengembang game Valorant. Audio merupakan sebuah proses pertukaran informasi dan interaksi melalui lambang auditif (audio)[7]. Komunikasi audio merujuk pada penggunaan sinyal elektrik untuk membawa unsur bunyi.

Di dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode *UX Research* dengan melakukan observasi, pemahaman, serta melakukan analisis. *UX research* merupakan proses untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman yang berguna untuk membantu mendapatkan informasi berdasarkan pengamatan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

a. UX Research

UX research merupakan proses untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman yang berguna untuk membantu mendapatkan informasi berdasarkan pengamatan. *UX research* berfokus pada riset pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan perilaku pengguna. Tujuan dari penggunaan metode *UX research* yaitu untuk menciptakan desain yang sejalan dengan perspektif pengguna dan memberikan pengalaman yang lebih baik kepada penggunanya.

b. Studi Literatur

Melakukan dengan cara mencari jurnal-jurnal, majalah, serta artikel yang memiliki keterkaitan dengan tema tersebut. Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan studi terhadap buku-buku, jurnal, dan majalah. Studi literatur membantu mendukung eksplorasi berkelanjutan.

c. Observasi

Mengamati secara langsung penggunaan komunikasi audio pada game Valorant tersebut. Dengan mendatangi beberapa warung internet atau yang lebih dikenal dengan sebutan Warnet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan, peneliti mendapatkan hasil yang mana penggunaan audio komunikasi untuk menentukan strategi tim untuk memenangkan setiap pertempuran sangatlah penting. Peran audio komunikasi pada setiap game sangatlah berguna, karena dengan adanya audio komunikasi pemain lain akan mendapatkan informasi dari pemain di timnya untuk menentukan langkah – langkah yang akan dilakukan.

Penggunaan audio komunikasi bisa dilakukan dengan menekan tombol koma (,) pada keyboard untuk menampilkan pilihan komunikasi yang akan di pilih oleh pemain.



Gambar 1 Audio Komunikasi menekan koma

Bentuk audio komunikasi tidak hanya bisa digunakan dengan menekan tombol koma (,) pada keyboard namun juga bisa menggunakan tombol titik (.) untuk menampilkan komunikasi, dimana akan ada 4 pilihan yaitu: Pertempuran, Taktik, Sosial, dan Strategi, seperti gambar 2 dibawah.



Gambar 2 Komunikasi menekan Titik

Komunikasi didalam game valorant bisa melalui suara, dimana pemain perlu menekan tombol (V) pada keyboard untuk terhubung ke saluran obrolan tim. Setiap pemain yang ingin berbicara harus menekan tombol (V), ini hanya perlu jika pemain bermain dengan orang random sehingga memerlukan oborlan suara tim. Kelemahannya terkadang beberapa pemain mendapati teman satu tim yang berbeda bahasa sehingga sedikit kesulitan untuk saling berkomunikasi.



Gambar 3 Komunikasi menekan (V)

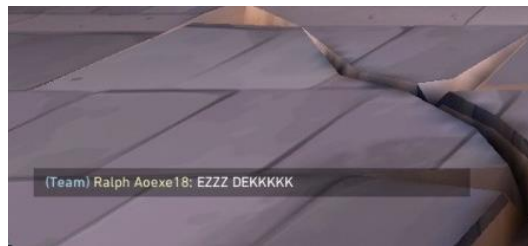
Untuk menentukan strategi para pemain valorant dapat menggunakan tombol (Z) untuk menentukan suatu arah, sayangnya penggunaan komunikasi dengan menekan tombol (Z) sangat terbatas karena skala penggunaan tombol (Z) sedikit lebih kecil. Penggunaan tombol (Z) dalam berkomunikasi hanya untuk memberi tahu teman satu tim tentang area disekitar pemain tersebut.



Gambar 4 Penggunaan tombol (Z)

Para pemain valorant dapat berkomunikasi dengan menggunakan teks pada game valorant tersebut. Penggunaan komunikasi dengan teks tersebut terkadang digunakan untuk memberi tahu teman satu tim keadaan darah lawan. Pemain hanya perlu

menekan enter lalu menuliskan pesan yang ingin disampaikan kepada teman satu timnya.



Gambar 5 Komunikasi Teks

Untuk menentukan strategi di tiap rondonya pemain valorant juga dapat menggunakan tombol (*CapsLock*) untuk menampilkan peta sehingga pada peta tersebut para pemain dapat melakukan komunikasi tentang daerah mana saja yang akan di eksploitasi. Penggunaan strategi ini hamper mirip dengan penggunaan komunikasi dengan menekan tombol (Z), bedanya skala yang bisa digunakan pada strategi ini jauh lebih besar sehingga dapat membantu Setiap tim untuk menentukan strateginya.



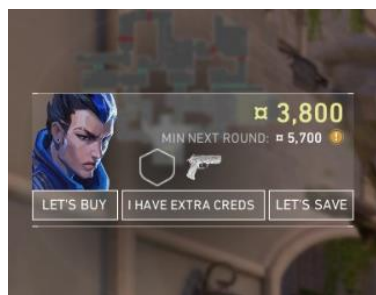
Gambar 6 Penggunaan Peta Komunikasi

Ketika ekonomi kita rendah atau point kita tidak mencukupi untuk membeli senjata maka kita bisa meminta teman se tim untuk membelikannya jika teman se tim kita mempunyai point yang lebih agar bisa memaksimalkan pertempuran dengan cara mengarahkan cursor mouse ke senjata yang ingin kita beli dan meng klik kanan sehingga kita bisa me request senjata dengan tim kita



Gambar 7 Request senjata pada teman

Strategi selanjutnya yang bisa digunakan oleh para pemain Valorant yaitu saat fase pembelian item senjata. Dimana pada tiap pemain dapat memberitahu teman satu timnya tentang keadaan ekonomi tim tersebut. Jika tim sedang dalam keadaan ekonomi yang buruk setiap pemain dapat memberitahu kepada teman se timnya untuk berhemat, Namun ketika seorang pemain di tim memiliki ekonomi yang lebih maka bisa berkomunikasi dengan memilih *"I have extra creds"* yang dimana teman satu tim yang memiliki ekonomi buruk tetap bisa membeli item senjata melalui request weapon.



Gambar 8 Fase Pembelian

4. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah komunikasi audio terhadap pembentukan strategi sangat berpengaruh terhadap game FPS Valorant. Dengan adanya komunikasi audio para pemain dapat bertukar informasi yang didapat ketika pertandingan sedang berlangsung. Selain itu, proses komunikasi yang dilakukan setiap pemain game online berupa penyampaian pesan dari sebuah ide atau gagasan dari pemain yang disampaikan melalui diantara lain ; *chatbox, voicechat, radio command, ping* dan kemudian ide tersebut diterima para pemain lain, sehingga terjadi timbal balik

berujung pada sebuah interaksi. Hal ini, menimbulkan sebuah chemistry atau koordinasi antar pemain selama penyusunan strategi.

PUSTAKA

- [1] S. Song, J. Weng, H. Su, D. Yan, H. Zou, and J. Zhu, "Playing FPS Games With Environment-Aware Hierarchical Reinforcement Learning," in Proceedings of the Twenty-Eighth International Joint Conference on Artificial Intelligence, California: International Joint Conferences on Artificial Intelligence Organization, Aug. 2019, pp. 3475–3482. doi: 10.24963/ijcai.2019/482.
- [2] A. Fernanda, A. R. Fadri Geovanni, and M. Huda, "Application of Artificial Intelligence to the Development of Playing Ability in the Valorant Game," IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov., vol. 4, no. 1, pp. 22–31, Sep. 2022, doi: 10.34306/itsdi.v4i1.566.
- [3] I. M. C. Mandira and I. D. G. W. D. Suputra, "Analisis Perilaku Konsumen Dalam Keputusan Pembelian Item Virtual Pada Game Online Valorant," 1, vol. 14, pp. 74–82, doi: 10.35724/jies.v14i1.5090.
- [4] M. F. N. Amirulloh, 'Pesan Komunikasi Virtual Tim Wise Pada Game Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Bermain Di Kota Bandung', other, Univeristas Komputer Indonesia, 2022. doi: 10/UNIKOM_41817031_MOCH%20FIKRI%20NUR%20AMIRULLOH_BAB%20IV.pdf.
- [5] W. Zhang, G. Muric, and E. Ferrara, "Individual and Collective Performance Deteriorate in a New Team: A Case Study of CS: GO Tournaments," arXiv Prepr. arXiv2205.09693, 2022.
- [6] Karyaningsih, P. (2018). Ilmu Komunikasi. Samudra
- [7] Mulyono, "Perancangan Video Tutorial Audio Visual," vol. 1, 2017.
- [8] E. Mao, "The effectiveness of event marketing in an attention economy: Findings from Twitch live-stream esports tournament events," J. Media Econ., pp. 1–18, 2022.
- [9] J. Amutha, S. Sharma, and S. K. Sharma, "Strategies based on various aspects of clustering in wireless sensor networks using classical, optimization and machine learning techniques: Review, taxonomy, research findings, challenges and future directions," Comput. Sci. Rev., vol. 40, p. 100376, 2021.