

Interaksi Melalui *Voice Chat* di Komunitas *Valorant*: Studi Netnografi tentang Pengembangan Keterampilan Komunikasi Generasi Z

Muhamad Azka Budiputra¹, Mayasari², Khairul Arief Rahman³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: 2110631190095@student.unsika.ac.id¹, mayasarikurniawan@fisip.unsika.ac.id²,
khairul.arief@fisip.unsika.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan *voice chat* dalam permainan daring *Valorant* sebagai sarana pengembangan keterampilan komunikasi pada Generasi Z yang tergabung dalam *Valorant Indonesia Community*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana komunikasi berbasis suara di lingkungan virtual dapat meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal, kepercayaan diri, dan adaptasi lintas budaya pemain. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan metode netnografi untuk menggali pengalaman subjektif pemain melalui observasi di kanal *Discord* dan wawancara mendalam terhadap lima informan aktif yang telah bermain minimal dua tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *voice chat* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan komunikasi, meliputi kemampuan berbicara jelas, menyampaikan instruksi efektif, memahami perbedaan gaya komunikasi antarbudaya, serta membangun kerja sama tim. Pemain juga mengalami peningkatan rasa percaya diri dan kemampuan beradaptasi dalam situasi sosial di luar permainan. Interaksi yang terjadi di ruang digital terbukti memiliki dampak terhadap pengembangan kemampuan komunikasi di dunia nyata, memperlihatkan bahwa game daring seperti *Valorant* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran sosial bagi Generasi Z.

Kata Kunci: *Voice chat, Valorant, Keterampilan komunikasi, Netnografi, Generasi Z.*

Interaction Through Voice Chat in the Valorant Community: A Netnography Study on the Development of Communication Skills in Generation Z

Abstract

This study explores the use of voice chat in the online game *Valorant* as a medium for developing communication skills among Generation Z members of the *Valorant Indonesia Community*. The research aims to understand how voice-based communication in virtual environments enhances interpersonal communication abilities, self-confidence, and cross-cultural adaptation. A qualitative approach using netnography was applied to examine the players' subjective experiences through *Discord* channel observations and in-depth interviews with five active players who have played for at least two years. The findings reveal that the use of voice chat significantly contributes to improving communication skills, including clear verbal expression, effective instruction delivery, understanding cross-cultural communication styles, and fostering teamwork. Players also reported increased confidence and adaptability in real-world social situations. The study concludes that digital

interactions through online games such as Valorant play an important role not only in entertainment but also in the social learning and communication development of Generation Z.

Keywords: *Voice chat, Valorant, Communication skills, Netnography, Generation Z.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan percepatan inovasi teknologi digital, aktivitas bermain *game* daring tidak lagi terbatas pada kalangan dewasa dengan perangkat berteknologi tinggi, tetapi juga telah merambah ke dunia anak-anak yang kini berinteraksi melalui ruang virtual berbasis media elektronik (Yulastika et al., 2023). Fenomena ini mencerminkan transformasi sosial di mana aktivitas bermain tidak hanya dipahami sebagai hiburan semata, melainkan bagian dari dinamika kehidupan digital yang membentuk pola komunikasi generasi masa kini.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Pergeseran dari interaksi langsung menuju komunikasi berbasis internet menjadi fenomena sosial yang semakin kuat, khususnya di kalangan generasi muda. Salah satu bentuk interaksi yang berkembang pesat adalah permainan daring berbasis tim yang memfasilitasi kolaborasi melalui fitur komunikasi digital seperti *voice chat*. Konteks di *game online* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media sosial tempat pemain dapat berinteraksi lintas wilayah dan budaya (Husen, 2023; Lestari et al., 2023). Keberadaan fitur komunikasi langsung, seperti *voice chat*, menciptakan dinamika baru dalam proses komunikasi karena mengharuskan pemain untuk berkoordinasi secara cepat, jelas, dan efektif selama permainan berlangsung. Pergeseran ini menunjukkan bahwa aktivitas digital, termasuk bermain *game*, telah menjadi arena pembelajaran sosial yang potensial bagi generasi muda.

Generasi Z sebagai generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital memiliki karakteristik komunikasi yang unik. Mereka terbiasa menggunakan teknologi informasi dan media sosial sejak dini, sehingga interaksi digital menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Konteks di permainan daring seperti Valorant menjadi wadah bagi Generasi Z untuk mengekspresikan diri, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi dalam lingkungan yang kompetitif namun fleksibel (Hastini et al., 2020). Meskipun banyak penelitian mengkhawatirkan dampak negatif dari intensitas bermain *game* terhadap kemampuan sosial, studi terkini menunjukkan bahwa interaksi virtual juga dapat melatih keterampilan komunikasi, negosiasi, dan kerja sama tim (Saepudin & Putri, 2024; Ulya et al., 2021). Karena itu, penelitian terhadap praktik komunikasi dalam *game* seperti Valorant penting untuk memahami bagaimana ruang digital dapat menjadi sarana pembentukan keterampilan sosial di dunia nyata.

Valorant, permainan *first-person shooter* (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games pada tahun 2020, menjadi salah satu platform paling populer di kalangan Generasi Z karena menggabungkan elemen strategi, koordinasi tim, dan interaksi langsung melalui *voice chat*. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi secara *real-time*, memberikan instruksi, membangun strategi, serta mengekspresikan emosi selama permainan (Ramadhan & Nurdiansyah, 2024). Komunikasi dalam Valorant bersifat fungsional sekaligus sosial, di mana keberhasilan permainan sangat bergantung pada kemampuan pemain dalam menyampaikan pesan dengan efektif kepada rekan satu tim. Tidak hanya itu, interaksi lintas budaya melalui *voice chat* juga mendorong pemain untuk beradaptasi dengan perbedaan

gaya komunikasi, terutama dalam konteks bahasa Inggris sebagai *lingua franca* di komunitas internasional (Aulia, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa fitur komunikasi dalam *game* dapat menjadi sarana informal pembelajaran komunikasi lintas budaya bagi generasi digital.

Di sisi lain, komunikasi dalam *game* daring tidak selalu berjalan mulus. Fenomena perilaku *toxic*, ujaran kebencian, dan kesalahpahaman komunikasi sering kali muncul dalam interaksi tim, terutama ketika pemain menghadapi tekanan kompetitif atau kekalahan beruntun (Napitupulu & Manalu, 2024). Meskipun interaksi tersebut terkadang bersifat negatif, proses komunikasi yang intens tetap dapat membentuk keterampilan adaptasi sosial dan kecerdasan emosional pemain. Situasi tertentu inilah yang membuat pemain dapat belajar mengendalikan emosi, memperbaiki cara menyampaikan pesan, dan berusaha memahami reaksi lawan bicara di tengah situasi permainan yang menegangkan (Evanne et al., 2021). Karena demikian, *voice chat* tidak hanya menjadi alat teknis untuk strategi permainan, tetapi juga wadah pelatihan komunikasi interpersonal yang mencerminkan dinamika sosial dan psikologis generasi muda dalam ruang digital.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan *voice chat* dalam *game* Valorant berkontribusi terhadap pengembangan keterampilan komunikasi Generasi Z, khususnya dalam komunitas Valorant Indonesia Community di *platform* Discord. Pendekatan kualitatif dengan metode netnografi digunakan untuk memahami pengalaman subjektif pemain dalam mengembangkan keterampilan komunikasi melalui interaksi virtual (Kozinets, 2015). Fokus penelitian ini terletak pada bagaimana pemain membangun kepercayaan diri, kemampuan berbicara efektif, kerja sama tim, serta kemampuan adaptasi lintas budaya melalui komunikasi berbasis suara. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori komunikasi digital dan pembelajaran sosial, sekaligus memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi permainan daring membentuk perilaku komunikasi generasi masa kini (Kartika et al., 2024; Ramadhan & Nurdiansyah, 2024).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi yang dikembangkan oleh Robert V. Kozinets (2015). Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna dan pengalaman subjektif para pemain dalam konteks interaksi virtual di komunitas *game* daring. Netnografi merupakan adaptasi dari metode etnografi tradisional yang berfokus pada komunitas daring dan perilaku sosial di ruang digital. Melalui metode ini, peneliti berupaya memahami bagaimana komunikasi melalui *voice chat* dalam permainan Valorant memengaruhi pengembangan keterampilan komunikasi, kepercayaan diri, serta kemampuan adaptasi sosial Generasi Z. Fokus utama penelitian ini adalah menggali interpretasi pemain terhadap pengalaman komunikasi mereka dalam konteks permainan dan bagaimana pengalaman tersebut dapat terbawa ke kehidupan nyata. Peneliti berperan sebagai pengamat partisipan pasif di komunitas Valorant Indonesia Community di *platform* Discord, yang memiliki lebih dari 163.000 anggota aktif. Komunitas ini dipilih karena menjadi wadah interaksi paling aktif bagi pemain Valorant di Indonesia, dengan aktivitas komunikasi yang berlangsung secara real-time melalui kanal suara dan teks.

Informan penelitian ditentukan dengan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*, di mana peneliti memilih partisipan berdasarkan kriteria tertentu, yaitu pemain

yang telah bermain Valorant selama minimal dua tahun, tergolong Generasi Z (lahir antara 1997–2012), dan aktif berkomunikasi menggunakan *voice chat* di komunitas Discord. Sebanyak lima informan dipilih dan diwawancarai secara mendalam menggunakan format semi-terstruktur agar mereka dapat menceritakan pengalaman pribadi secara bebas namun tetap terarah. Data dikumpulkan melalui wawancara daring dan observasi aktivitas komunikasi di kanal *voice chat* Discord. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, pengembangan tema, dan interpretasi hasil (Braun & Clarke, 2006). Peneliti mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul, seperti strategi komunikasi tim, ekspresi emosional, adaptasi lintas budaya, dan transfer keterampilan komunikasi ke dunia nyata. Validitas data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan member *checking* dengan informan untuk memastikan bahwa hasil analisis merepresentasikan pengalaman mereka secara akurat. Melalui pendekatan netnografi ini, penelitian berupaya memahami bagaimana ruang digital menjadi arena pembelajaran sosial yang berkontribusi terhadap pembentukan keterampilan komunikasi Generasi Z dalam ekosistem permainan daring (Asari et al., 2023; Kartika et al., 2024; Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Realisasi Komunikasi Digital

Pengalaman pemain *Valorant* menunjukkan bahwa *voice chat* menjadi medium utama dalam mewujudkan komunikasi langsung dan spontan di ruang digital. Fitur ini memungkinkan pemain untuk mengekspresikan instruksi, emosi, bahkan identitas sosial mereka secara *real-time*. Situasi di permainan yang kompetitif, komunikasi berbasis suara menuntut pemain untuk berpikir cepat dan menyesuaikan gaya bicara dengan situasi tim. Sebagaimana dijelaskan Goffman (1956) dalam konsep *dramatic realization*, individu dalam ruang sosial digital berusaha menampilkan ekspresi diri tertentu agar mampu memengaruhi cara orang lain memandang perannya. Hal ini tampak dalam kebiasaan pemain mengatur nada suara agar terdengar meyakinkan, menggunakan kata yang singkat namun jelas, serta menjaga ritme bicara agar tetap selaras dengan tempo permainan. Para pemain di *Valorant Indonesia Community* mengaku bahwa pengalaman menggunakan *voice chat* mengajarkan mereka bagaimana berbicara secara efektif di bawah tekanan waktu dan bagaimana mengendalikan respons emosional dalam koordinasi tim. Karena itu, *voice chat* berfungsi sebagai media latihan spontan bagi pemain untuk mengasah keterampilan komunikasi verbal dan nonverbal yang kontekstual dengan situasi sosial digital masa kini (Aulia, 2024; Husen, 2023).

Kepercayaan Diri dan Adaptasi Lintas Budaya

Salah satu hasil paling menonjol dari penelitian ini adalah peningkatan kepercayaan diri pemain dalam berkomunikasi, baik di lingkungan virtual maupun nyata. Sebagian besar informan, seperti Daruu dan Jiaaa, menjelaskan bahwa pada awalnya mereka merasa gugup berbicara di *voice chat*, terutama ketika harus berinteraksi dengan pemain asing yang menggunakan bahasa Inggris. Namun, seiring intensitas bermain yang meningkat, kemampuan beradaptasi terhadap perbedaan bahasa dan budaya pun berkembang. Para pemain mulai menyesuaikan gaya bicara mereka agar terdengar sopan, efisien, dan tidak menyinggung lawan bicara. Fenomena ini sejalan dengan konsep *idealization* yang

dikemukakan Goffman (1956), yaitu upaya individu untuk menampilkan perilaku yang sesuai dengan nilai sosial kelompok tempat ia berinteraksi. Dalam konteks Valorant Indonesia Community ini membuat para pemain membangun citra diri komunikatif dan adaptif dengan mengikuti norma tak tertulis, seperti menggunakan nada bicara ramah, tidak memotong pembicaraan, dan menghindari ujaran negatif. Adaptasi ini juga memperkuat kemampuan komunikasi lintas budaya (*cross-cultural communication skills*), karena pemain terbiasa menyesuaikan diri dengan perbedaan gaya bicara dan etika komunikasi internasional (Aulia, 2024; Hastini et al., 2020). Karena itu, *voice chat* menjadi ruang sosial yang efektif bagi Generasi Z untuk mengembangkan kemampuan interaksi multikultural di dunia global.

Kontrol Ekspresi dan Manajemen Emosi

Dunia permainan daring, terutama yang kompetitif seperti *Valorant* ini memiliki dinamika komunikasi yang sering kali dipengaruhi oleh emosi pemain, seperti rasa frustrasi, kegembiraan, atau kekecewaan. Melalui *voice chat*, ekspresi tersebut disampaikan secara langsung, dan inilah yang melatih pemain untuk mengontrol emosi mereka agar tidak mengganggu kinerja tim. Informan Mirai menuturkan bahwa ia sering berperan sebagai penengah saat terjadi perdebatan antarpemain, dengan menyesuaikan nada suara agar situasi tetap tenang. Fenomena ini sesuai dengan konsep *maintenance of expressive control* dari Goffman (1956), yakni kemampuan seseorang untuk menjaga konsistensi ekspresi dan perilaku agar tetap sesuai dengan peran sosialnya di depan publik. Dalam konteks digital, kemampuan mengontrol suara dan ekspresi verbal menjadi bentuk kecerdasan emosional yang penting. Pemain yang mampu menahan amarah, memilih kata yang tepat, dan mengembalikan fokus tim ke tujuan permainan dianggap memiliki *leadership skill* yang baik. Lebih jauh, pengalaman ini tidak hanya membentuk pola komunikasi dalam *game*, tetapi juga meningkatkan kemampuan pengendalian diri di dunia nyata, seperti dalam interaksi akademik, profesional, maupun sosial (Evanne et al., 2021; Napitupulu & Manalu, 2024). Oleh karena itu, *voice chat* tidak hanya menjadi medium koordinasi teknis, tetapi juga ruang pengembangan emosi dan etika komunikasi yang memperkuat kompetensi interpersonal pemain.

Transfer Keterampilan Komunikasi ke Dunia Nyata

Temuan lain yang signifikan adalah adanya transfer keterampilan komunikasi dari lingkungan permainan ke konteks kehidupan sehari-hari. Para informan, seperti PetRichor dan Volteix, mengaku bahwa keterampilan yang mereka pelajari melalui *voice chat*, seperti berbicara tegas, menyampaikan instruksi, serta menyesuaikan intonasi dan tempo bicara secara alami terbawa ke situasi nyata, seperti presentasi kuliah, rapat kerja, atau diskusi kelompok. Hal ini mengonfirmasi teori *social learning* dari Bandura (1977), yang menegaskan bahwa pembelajaran sosial dapat terjadi melalui observasi dan pengalaman langsung dalam konteks sosial tertentu. Penggunaan *voice chat* melibatkan proses pengulangan komunikasi, interaksi, dan refleksi diri, yang secara bertahap membentuk kebiasaan komunikasi positif. Demikian, fitur digital ini tidak hanya melatih kemampuan teknis berbicara, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemampuan adaptasi sosial. Tidak hanya itu, para pemain menunjukkan peningkatan kemampuan bernegosiasi dan mengelola konflik dalam

situasi sosial non-game. Artinya, *voice chat* menjadi laboratorium sosial digital yang efektif dalam membentuk pola komunikasi yang transformatif dan aplikatif bagi generasi muda (Kozinets, 2015; Ramadhan & Nurdiansyah, 2024).

Pembentukan Identitas dan Budaya Komunikasi Digital

Tidak hanya aspek keterampilan, *voice chat* juga memainkan peran penting dalam pembentukan identitas sosial dan budaya komunikasi di kalangan pemain Valorant Indonesia Community. Interaksi rutin melalui saluran suara Discord menciptakan struktur sosial digital di mana reputasi, gaya komunikasi, dan frekuensi partisipasi menentukan posisi sosial pemain dalam komunitas. Pemain yang komunikatif, empatik, dan positif biasanya dianggap sebagai sosok pemimpin informal dan lebih mudah diterima oleh anggota lain. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa dan gaya bicara telah menjadi simbol status dalam ruang digital. Sebagaimana dijelaskan oleh Rahmat Lukito et al. (2019), identitas sosial di dunia maya terbentuk melalui konsistensi perilaku komunikasi dan keterlibatan dalam komunitas daring. Dalam konteks *Valorant*, gaya komunikasi seseorang, apakah tegas, ramah, atau humoris, menjadi bagian dari citra digital yang dikenali oleh rekan setim. Di sisi lain, budaya komunikasi yang terbangun di komunitas ini juga mencerminkan nilai-nilai baru dalam masyarakat digital: inklusivitas, spontanitas, dan solidaritas berbasis suara. Oleh karena itu, *voice chat* bukan sekadar fitur teknis, tetapi juga instrumen kultural yang membentuk etika, identitas, dan solidaritas sosial dalam komunitas digital yang dinamis.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan *voice chat* dalam permainan daring Valorant memiliki peran signifikan dalam pengembangan keterampilan komunikasi Generasi Z di komunitas Valorant Indonesia Community. Melalui pendekatan kualitatif dengan metode netnografi, ditemukan bahwa interaksi berbasis suara tidak hanya berfungsi sebagai sarana koordinasi strategi permainan, tetapi juga menjadi media pembelajaran sosial yang efektif dalam membangun kepercayaan diri, kemampuan berbicara jelas, kerja sama tim, serta adaptasi terhadap perbedaan gaya komunikasi lintas budaya. Para pemain belajar menyampaikan pesan dengan singkat dan tepat, mengelola emosi dalam situasi kompetitif, serta mengembangkan empati terhadap rekan setim. Fenomena ini menunjukkan bahwa *voice chat* mampu menjembatani kesenjangan antara dunia virtual dan dunia nyata, di mana keterampilan komunikasi yang terbentuk di ruang digital dapat ditransfer dan diterapkan dalam konteks sosial sehari-hari, baik akademik maupun profesional. Dengan demikian, Valorant dan platform Discord tidak hanya berperan sebagai ruang hiburan, melainkan juga sebagai ekosistem digital yang berpotensi memperkuat kemampuan komunikasi interpersonal dan budaya kolaboratif Generasi Z di era teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. (2024). *Komunikasi Lintas Budaya Pemain Game Online dalam Penggunaan Bahasa Inggris di Komunitas Valorant Indonesia*. Jurnal Komunikasi Digital, 6(1), 45–57.
- Asari, D., Rahmawati, N., & Putra, A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Pendekatan Netnografi dalam Studi Media Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Assingkily, M. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Panduan Menulis Artikel Ilmiah dan Tugas Akhir*. Yogyakarta: K-Media.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Evanne, M., Setiawan, B., & Putri, A. (2021). *Dampak Game Online terhadap Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 9(3), 112–125.
- Hastini, T., Rahmah, L., & Indrawati, A. (2020). *Karakteristik Komunikasi Generasi Z di Era Digitalisasi*. Jurnal Komunikasi dan Sosial Humaniora, 12(2), 134–147.
- Husen, R. (2023). *Perkembangan Game Online dan Dampaknya terhadap Pola Interaksi Generasi Muda*. Jurnal Teknologi dan Komunikasi, 5(1), 1–12.
- Kartika, T., Noviyani, F., Juliansyah, M. A., Faisal, I. A., & Rafly, M. (2024). *Netnografi Komunikasi pada Komunitas Gaming Online di Discord*. Jurnal Media dan Masyarakat Digital, 4(2), 56–73.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined (2nd ed.)*. London: Sage Publications.
- Lestari, N., Rahman, D., & Nurdin, F. (2023). *Game Online sebagai Media Sosial Baru di Kalangan Remaja*. Jurnal Ilmu Komunikasi, 8(1), 22–33.
- Napitupulu, E. A. P., & Manalu, S. R. (2024). *Fenomena Agresi Verbal dalam Interaksi Antar Pemain Game Online Valorant*. Jurnal Komunikasi Sosial, 5(2), 98–110.
- Rahmat Lukito, A., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2019). *Pola Komunikasi Komunitas Game Online Forza Horizon 4 di Discord*. Jurnal Etnografi Virtual, 2(1), 50–65.
- Ramadhan, N. S., & Nurdiansyah, D. (2024). *Komunikasi Virtual dalam Penyusunan Strategi di Game Online Valorant (Studi pada Komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila)*. Jurnal Komunikasi dan Media Digital, 7(1), 88–102.
- Saepudin, A., & Putri, D. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Sosialisasi Generasi Z*. Jurnal Psikologi dan Komunikasi, 10(1), 33–47.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulya, F., Santoso, A., & Rahman, T. (2023). *Game Online sebagai Media Pengembangan Kemampuan Kognitif Generasi Z*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 4(3), 89–100.
- Yuliastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. F. (2023). *Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9(9), 364–371.