

BAB II

DESKRIPSI OBJEK DAN WILAYAH PENELITIAN

Bab ini akan memaparkan mengenai obyek penelitian dan wilayah penelitian yang relevan dengan penelitian.

A. Valorant

Valorant rilis secara resmi pada Juni 2020 setelah memulai Close Beta Test (CBT) terlebih dahulu dengan memilih beberapa *streamer* dan beberapa orang umum yang dapat mengakses *game* lewat platform Twitch untuk memainkan *game* (Surbakti, 2024). Valorant merupakan sebuah *game online* tembak-menembak atau biasa disebut *game First Person Shooter* (FPS) yang dibuat oleh Riot Games. Untuk bermain Valorant, dibutuhkan 10 orang pemain dengan 5vs5 dan tim pertama yang memenangkan 13 ronde akan keluar sebagai pemenang.

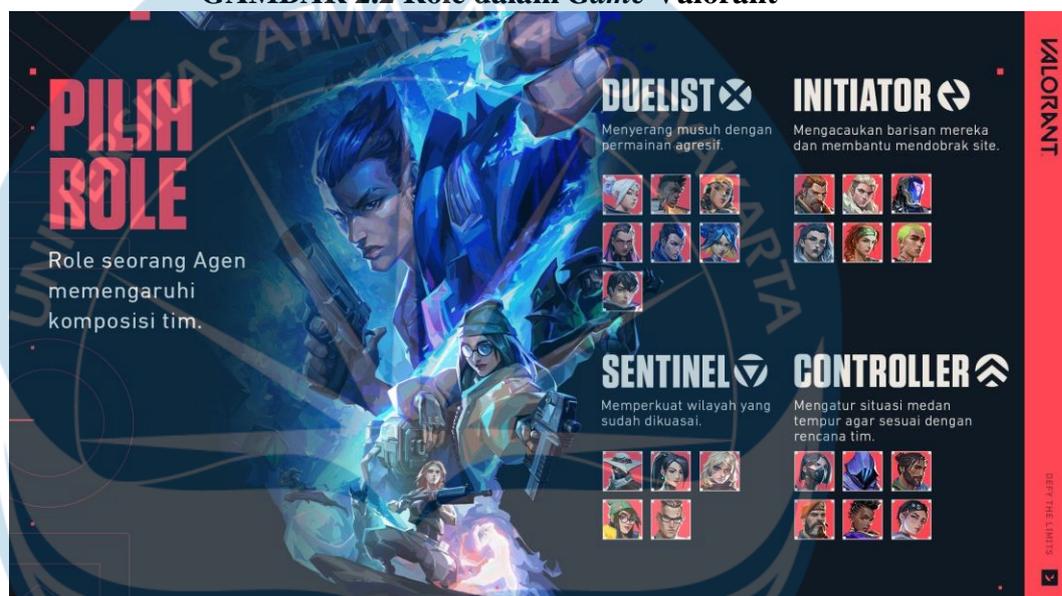
GAMBAR 2.1 Keterangan tentang Valorant



(Sumber: Riot Games:Play Valorant)

Namun, Valorant bukanlah *game* yang hanya mengandalkan kemampuan tembak-menembak karena pemain juga harus bisa menggunakan *agent* yang mereka pilih di awal *game*. Terdapat 4 *role agent* yang dapat dipilih oleh pemain, yaitu *Duelist*, *Initiator*, *Sentinel* dan *Controller* yang memiliki tugasnya masing-masing (playvalorant, 2020).

GAMBAR 2.2 Role dalam *Game Valorant*



(Sumber: Riot Games:Play Valorant)

Selain *Agent*, hal selanjutnya yang perlu diketahui oleh pemain adalah ronde dan ekonomi saat *game* berlangsung. Permainan akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu *Attacker* sebagai pihak yang bertugas untuk memasang *spike* (bom) atau mengalahkan semua *defender* dan *Defender* sebagai penjinak *spike* atau mengalahkan semua *attacker* sebelum mereka memasang *spike*, pemain akan berganti sisi setelah 12 ronde (Riot Games, 2020). Pemain akan diberikan 100 detik untuk merencanakan strategi setiap awal ronde.

Strategi yang dimaksud adalah cara untuk memanfaatkan perekonomi tim setiap ronde akan dimulai, hal ini berhubungan dengan jumlah kredit (uang) yang dimiliki setiap pemain dalam satu ronde untuk membeli senjata, *utility*, dan pelindung sebelum ronde tersebut dimulai. Lalu, Valorant menyediakan 6 jenis senjata yang dapat dipilih oleh pemain berdasarkan jumlah kredit yang dimilikinya.

GAMBAR 2.3 Senjata dalam Game Valorant



(Sumber: Riot Games:Play Valorant, 2020)

Setelah *Agent*, *Ronde*, *Ekonomi*, *Senjata*, terdapat satu hal lagi yang menjadi pengetahuan dasar mengenai *game* Valorant, yaitu *Map*. Saat ini, Valorant telah merilis 11 *Map* berbeda dengan temanya masing-masing. Nantinya *Map* ini akan dipilih oleh sistem secara acak dan pemain harus menyesuaikan *agent* apa yang cocok dan dapat digunakan pada *Map* tersebut (Riot Games, 2020). Oleh karena itu, Valorant menekankan bahwa setiap pemain dapat mengembangkan kreativitas untuk memainkan dan merancang strategi tim dalam *game* dan menjadi pemenang (Riot Games, 2020).

Kemudian, Valorant berhasil menjadi *game* populer dan menyaingi *game* CS:GO sebagai *game* dengan genre yang sama dan telah lebih dulu rilis (Herdiansyah & Napitupulu, 2023, p. 131-132). Pada jurnal “The Impact of Social Influence Factors in Acceptance Rate of Valorant *Game*” disebutkan popularitas Valorant mempengaruhi penurunan jumlah pemain *game* CS:GO dengan jumlah pemain yang mencapai 14 juta pemain pada tahun 2023 dan terus mengalami kenaikan jumlah pemain hingga saat ini. Indonesia juga menjadi salah satu negara yang tidak luput dari popularitas *game* Valorant.

Berdasarkan Imaduddin dan Jaya (2021), Valorant menjadi *game* yang berhasil mengembangkan *game personal computer* (PC) di Indonesia. Hal ini didukung oleh pernyataan Ffroody sebagai salah satu *streamer* dan *content creator game* Valorant, yaitu perkembangan Valorant melebihi *game* CS:GO dan berhasil menarik *gamers* di Indonesia yang kebanyakan hanya fokus pada *game mobile* karena sebelum Valorant, *game* seperti CS:GO dan Apex memiliki komunitas yang lebih kecil dibandingkan dengan Valorant (Fabiano, 2021). Menurut Herdiansyah & Napitupulu (2023, p.131), Indonesia diperlakukan dengan baik dan adil oleh Riot Games sebagai *developer* Valorant dengan bekerja sama dengan One Up Organize sebagai salah satu *Organizer* yang bergerak di bagian *esport* di tahun yang sama dengan rilisnya *game* Valorant. Kerja sama ini berhasil menarik antusiasme dunia *esport* Indonesia dan *gamers*, hal ini ditunjukkan dengan turnamen Valorant First Strike Indonesia yang diadakan oleh One

Up dan Riot *Games* pada akhir tahun 2020 dan berhasil mengumpulkan 86 tim yang sudah lolos seleksi dan masuk tahap kualifikasi.

Penggelaran turnamen *game* Valorant di Indonesia menjadi salah satu rangkaian kejuaraan dunia untuk *game* valorant yang dikenal sebagai Valorant Champions Tour (VCT). Lalu, untuk mendukung pasar *game* di Indonesia Valorant juga menggunakan media sosial seperti *Instagram* sebagai salah satu sumber informasi untuk pemain *game* Valorant melalui *Instagram @valorantid*. Selain membahas mengenai turnamen, *Instagram @valorantid* juga aktif mempromosikan produk dalam *game* seperti *Battle Pass*, *Limited Skin Bundle*, *Night Market*, *Merchandise*, dan *Event Offline* Valorant di Indonesia.

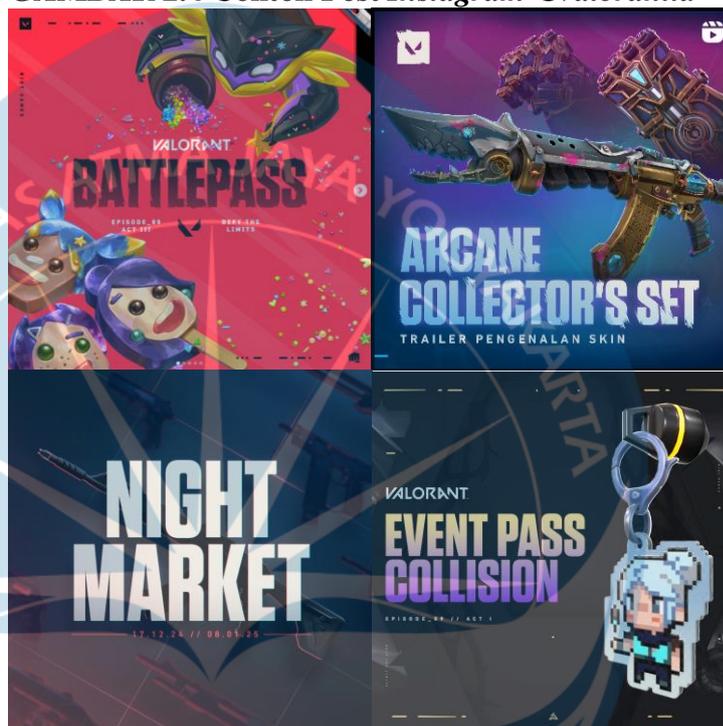
B. *Instagram @valorantid*

Valorant Indonesia memiliki beberapa media sosial yang digunakan untuk memberikan informasi dan menarik perhatian pemain *game* Valorant. Penelitian ini menggunakan *Instagram* sebagai media sosial yang akan diteliti. Hingga tanggal 12 Desember 2024, Valorant Indonesia sudah mengunggah 1.262 postingan di feeds *Instagram* dan secara rutin mengunggah konten *post feeds*, *reels*, dan *story*. Konten yang diunggah oleh Valorant Indonesia merupakan konten yang berkaitan dengan informasi *virtual item* yang akan muncul di store dalam *game*, *event* yang akan muncul dalam *game*, *event* bersama dengan *influencer game*, dan konten yang bertujuan untuk menghibur penggemar seperti video wawancara bersama *pro player game* Valorant. Jika dijabarkan konten

yang diunggah oleh Valorant Indonesia pada *Instagram* @valorantid sebagai berikut:

1. Informasi produk *virtual item*

GAMBAR 2.4 Contoh Post *Instagram* @valorantid



(Sumber: [Instagram.com/valorantid](https://www.instagram.com/valorantid))

Pada konten ini, Valorant memberikan informasi seputar produk virtual yang akan masuk ke dalam *game* dan dijual. Informasi yang terdapat pada konten ini meliputi nama dari *skin* atau produk *virtual item* dan waktu rilis dari *skin*. Kemudian, terdapat konten mengenai *Night Market* atau *event* penjualan produk *virtual item* dengan harga diskon yang dapat diakses oleh setiap pemain pada akunnya, harga diskon dan jenis *virtual item* yang akan muncul akan berbeda setiap akunnya. Lalu, ada juga informasi mengenai

virtual item yang dapat dimiliki oleh pemain Valorant dengan melakukan misi seperti bermain dalam waktu tertentu di dalam *game* Valorant, menyaksikan turnamen Valorant bersama *streamer* atau *influencer* melalui *platform streaming* seperti Twitch atau Youtube, dan *event* menghadiri *Event* atau turnamen LAN Valorant.

2. Informasi *Event game* Valorant di Indonesia

GAMBAR 2.5 Contoh Posti *Instagram* @valorantid



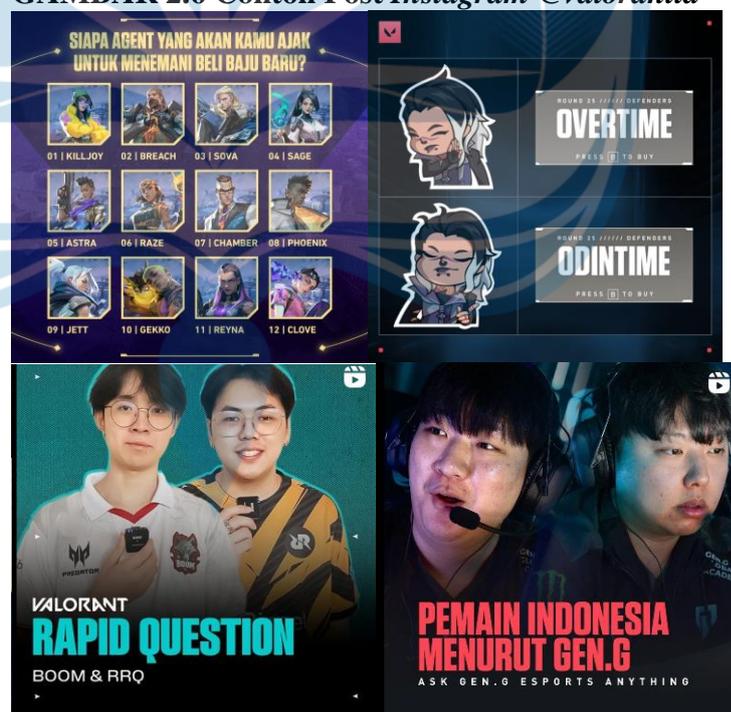
(Sumber: [Instagram.com/valorantid](https://www.instagram.com/valorantid))

Konten ini memiliki informasi berkaitan dengan *event* yang akan diadakan Valorant di Indonesia. *Event* yang diadakan pun cukup beragam, seperti *Valorant Campus Protocol Class of 2024* yang merupakan turnamen yang diperuntukkan bagi mahasiswa dari berbagai universitas di

Indonesia yang memiliki tim Valorant. Selain itu, terdapat *Event Fan Fest @SARINAH* yang merupakan *event* yang diadakan Valorant untuk fans yang ingin bertemu dengan idola mereka yang menjadi bintang tamu pada *Event* tersebut. Lalu, terdapat informasi mengenai *Event Watch Party* yang merupakan *Event* nonton bareng bersama *Influencer* dan penonton lain di berbagai daerah di Indonesia, contohnya pada 9 Agustus 2024 pernah diadakan *Event Watch Party* di Sleman City Hall, Yogyakarta.

3. Konten Entertain untuk *Followers*

GAMBAR 2.6 Contoh Post Instagram @valorantid



(Sumber: [Instagram.com/valorantid](https://www.instagram.com/valorantid))

Pada Konten ini, Valorant akan mengunggah meme yang berkaitan dengan perilaku atau kejadian lucu yang

sering terjadi di dalam *game* seperti Gambar yang dapat diartikan sebagai No untuk “OVERTIME” dan Yes untuk “ODINTIME”. Selain itu, Valorant juga membuat konten hiburan seperti wawancara bersama *pro player esport* asal Indonesia dengan tema tanya jawab cepat seputar *game* Valorant dan *esport game* Valorant. Lalu, konten lainnya wawancara mengenai *pro player esport* Indonesia bersama salah satu tim *esport* asal Korea Selatan, yaitu Gen. G yang berhasil menjadi Champion pada turnamen VCT 2024 : Masters Shanghai (Zamalea, 2024).

C. Followers Instagram @valorantid

Platform Instagram Valorant Indonesia dengan *username* @valorantid per 12 Desember 2024 sudah memiliki 109.000 *Followers*. Penggunaan *Followers* dari Instagram @valorantid sebagai objek yang tepat untuk penelitian ini, karena menjadi pihak yang terkena terpaan langsung dari konten yang diunggah pada akun Instagram @valorantid. Penelitian ini akan menggunakan 100 responden dari *Followers* @valorantid.