

**ANALISIS KONTROL DIRI DALAM PERILAKU BERMAIN
GAME ONLINE “VALORANT”**



Diajukan Oleh

DAFFA ARDIAN HAFID

21321020

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain Game Online “Valorant”

Disusun oleh
DAFFA ARDIAN HAFID

21321020

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk diujikan dan dipertahankan di hadapan tim Penguji Skripsi

Tanggal: **22 Mei 2025**

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.

NIDN.0509118601

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi

Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain Game Online “Valorant”

Disusun oleh
DAFFA ARDIAN HAFID

21321020

Telah Diuji dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia Tanggal : 5 Juni 2025

Dosen Penguji :

Ketua : Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A.

NIDN.0509118601

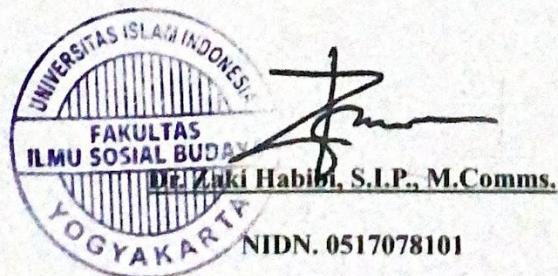
Anggota : Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D

NIDN. 0506038201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Daffa Ardian Hafid

Nomor Mahasiswa : 21321020

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia.
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini, saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Daffa Ardian Hafid_21321020)

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan segala kelancaran dan kesehatan sehingga penulis dapat dengan lancar mengerjakan skripsi hingga selesai.
2. Kedua orang tua penulis, untuk bapak dan ibu yang selalu mensupport penulis dari bentuk materi hingga non materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar. Kedua orang tua yang selalu mendoakan penulis agar selalu diberi kelancaran dalam menyelesaikan tugas skripsi.
3. Kepada Dosen Pembimbing Skripsi yaitu ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A. yang telah memberikan support serta bimbingannya selama penulis mengerjakan skripsi dari awal pembuatan hingga selesai. Selain bimbingan dan support, ibu Ratna juga selalu memberikan ilmu-ilmu serta pandangan baru yang selalu diberikan kepada mahasiswanya.
4. Tempat penulis menuntut ilmu, Universitas Islam Indonesia sebagai tempat penulis dalam menggapai ilmu-ilmu yang bermanfaat, serta menyongsong kegiatan mahasiswa terutama dalam mengerjakan skripsi dengan menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung pengerjaan skripsi ini
5. Kepada seluruh mahasiswa, penerus masa depan negri yang masih berjuang dalam menuntut ilmu, semoga penelitian skripsi ini dapat membantu teman-teman semua dalam mencapai tingkatan ilmu yang lebih tinggi nantinya, sehingga diharapkan skripsi yang saya buat dapat bermanfaat bagi para generasi muda, masyarakat, serta negara.

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra'd : 11)

ABSTRAK

Hafid, Daffa Ardian. 21321020. Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain Game Online Valorant. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri perilaku pemain game online dalam bermain game Valorant. Game online merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet untuk terhubung secara realtime dengan orang lain. Kontrol diri merupakan kondisi dimana seseorang memiliki kemampuan untuk mengatur perilaku serta emosi pada suatu kondisi. Kontrol diri dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek waktu, aspek interaksi dan komunikasi, serta aspek finansial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri pemain game online Valorant pada ketiga aspek. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dengan wawancara sebagai teknik pengumpulan data. Sampel pada penelitian ini yaitu tiga orang pemain game online yang aktif hingga sekarang. Seluruh hasil informasi dan data yang telah terkumpul akan dijelaskan secara naratif dengan pembagian beberapa sub bab agar lebih jelas. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pada aspek waktu, terbukti memiliki kontrol diri yang cukup baik dimana informan mampu menurunkan waktu bermain yang sebelumnya diatas tiga jam per hari hingga 2 sampai 3 jam per hari. Kemudian pada aspek interaksi dan komunikasi memiliki kontrol diri yang baik terhadap teman, namun memiliki kontrol diri yang tidak baik terhadap publik, dimana terdapat perbedaan cara meluapkan emosi untuk teman dan untuk publik. Yang terakhir pada aspek finansial memiliki kontrol diri yang cukup baik dimana informan dapat menahan diri untuk tidak membeli skin atau item dalam game Valorant dan menggunakan uangnya untuk kebutuhan lainnya.

Kata Kunci: Kontrol Diri, Game Online, Valorant

ABSTRACT

Hafid, Daffa Ardian. 21321020. Self-Control Analysis in Valorant Online Gaming Behavior. Bachelor's Thesis. Departement of Communication, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia, 2025.

This study aims to determine how self-control of online game player behavior in playing the Valorant game. Online games are games that use the internet network to connect in realtime with other people. Self-control is a condition where a person has the ability to regulate behavior and emotions in a condition. Self-control in this study is divided into three aspects, namely aspects of time, aspects of interaction and communication, and financial aspects. This study aims to determine how the self-control of Valorant online game players in the three aspects. The research approach used is using qualitative research methods with interviews as a data collection technique. The samples in this study are three online game players who are active until now. All the results of the information and data that have been collected will be explained in a narrative with the division of several sub-chapters for clarity. The conclusion in this study shows that in the aspect of time, it is proven to have quite good self-control where the informant is able to reduce the playing time which was previously above three hours per day to 2 to 3 hours per day. Then in the aspect of interaction and communication, they have good self-control towards friends, but have poor self-control towards the public, where there are differences in how to express emotions for friends and for the public. Finally, the financial aspect has quite good self-control where informants can refrain from buying skins or items in the Valorant game and use their money for other needs.

Keywords: Self Control, Online Game, Valorant

KATA PENGANTAR

Bismillahi rahmanirrahim,

Segala puji bagi Allah SWT atas Ridho dan Rahmat-Nya yang telah memberikan segala kenikmatan, kesehatan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan lancar. Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain Game Online Valorant”. Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami bagaimana kontrol diri seorang pemain game online terutama pada game Valorant yang saat ini sedang ramai dikalangan para pemain game online. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pengambilan informasi menggunakan sistem wawancara.

Skripsi ini disusun sebagai syarat utama dalam memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. Dibalik proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak sangat berpengaruh dalam kelancaran penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuan, doa, dan bimbingan kepada :

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan support, doa, bantuan materi maupun non materi. Skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya support dari kedua orang tua.
2. Penulis juga berterimakasih kepada dosen pembimbing skripsi Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom, M.A. yang selalu memberikan bimbingannya serta ilmunya untuk penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Zaki Habibi, S.I.P., M.Comms. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi, terimakasih atas seluruh arahan dan bantuan kepada penulis selama menjalani perkuliahan di Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Indonesia
4. Kepada seluruh staff program studi Ilmu Komunikasi, terimakasih telah membantu mengurus segala fasilitas dari penulis memasuki masa perkuliahan, hingga dapat menyusun skripsi ini.

5. Fakultas Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia sebagai tempat penulis dalam menyusun skripsi. Terimakasih telah memberikan segala fasilitas yang baik untuk menyongsong penyusunan skripsi penulis.
6. Seluruh informan penelitian yaitu Tyo, Iqbal, dan Enbe yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan segala data yang dibutuhkan penulis dalam menyusun skripsi ini. Tanpa adanya mereka, data yang diperoleh dalam skripsi ini tidak akan berjalan seperti semestinya.
7. Kepada pemilik NIM 21321012 yang bernama Syarifah Nasya Syabania Putri, perempuan yang selalu mendukung dan menemani penulis dalam mengerjakan tugas akhir.
8. Seluruh keluarga dan saudara yang penulis cintai, terimakasih atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa segala isi dari Skripsi ini masih memiliki banyak sekali kekurangan dan belum dapat dikatakan sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun penulis sebagai pembelajaran di masa yang akan datang. Semoga Skripsi yang telah dibuat ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan manfaat bagi pembaca, khususnya dalam memahami kontrol diri dalam bermain game Valorant.

Yogyakarta, 2 Juni 2025



Daffa Ardian Hafid

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | I |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | II |
| PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK | III |
| HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO | IV |
| ABSTRAK | V |
| ABSTRACT..... | VI |
| KATA PENGANTAR..... | VII |
| DAFTAR GAMBAR..... | XI |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. LATAR BELAKANG | 1 |
| B. RUMUSAN MASALAH | 6 |
| C. TUJUAN PENELITIAN | 6 |
| D. MANFAAT PENELITIAN | 6 |
| E. TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| A. <i>Penelitian Terdahulu</i> | 7 |
| B. <i>Kerangka Teori</i> | 11 |
| F. METODOLOGI PENELITIAN | 17 |
| 1. <i>Pendekatan Penelitian</i> | 17 |
| 2. <i>Waktu dan Lokasi Penelitian</i> | 17 |
| 3. <i>Informan Penelitian</i> | 18 |
| 4. <i>Pengumpulan Data</i> | 18 |
| 5. <i>Analisis Data</i> | 19 |
| BAB II GAMBARAN UMUM PENELITIAN | 21 |
| A. GAME VALORANT..... | 21 |
| B. DATA INFORMAN..... | 31 |
| BAB III TEMUAN DATA | 34 |
| 1. ALASAN BERMAIN VALORANT..... | 37 |
| 2. KONTROL DIRI BERDASARKAN WAKTU..... | 38 |
| 3. TINGKAT PRIORITAS KEGIATAN | 40 |
| 4. KONTROL DIRI BERDASARKAN PRIORITAS KONDISI FISIK | 41 |
| 5. KONTROL DIRI BERDASARKAN PREFERENSI..... | 42 |
| 6. KONTROL DIRI BERDASARKAN REAKSI..... | 43 |
| 7. KONTROL DIRI BERDASARKAN ASPEK FINANSIAL..... | 47 |
| BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN..... | 52 |
| A. ANALISIS DATA | 53 |
| 1. <i>Aspek Kontrol Diri</i> | 53 |
| 2. <i>Faktor Kontrol Diri</i> | 56 |
| B. PEMBAHASAN | 58 |
| BAB V PENUTUP..... | 64 |

| | |
|---|-----------|
| A. KESIMPULAN | 64 |
| B. KETERBATASAN PENELITIAN | 65 |
| C. SARAN | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| LAMPIRAN..... | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Diagram Data Pemain Game Tahun 2015 hingga 2025 | 1 |
| Gambar 1. 2 Data Pemain Game Aktif Berdasarkan Benua | 2 |
| Gambar 1. 3 Contoh perilaku toxic melalui voice chat..... | 4 |
| Gambar 1. 4 Contoh perilaku toxic melalui fitur chat | 4 |
| | |
| Gambar 2. 1 Game Valorant dari Riot Games..... | 21 |
| Gambar 2. 2 Riot Games selaku publisher game Valorant..... | 22 |
| Gambar 2. 3 Game yang diterbitkan oleh Riot Games | 22 |
| Gambar 2. 4 Gameplay Valorant..... | 23 |
| Gambar 2. 5 Halaman website download Valorant..... | 25 |
| Gambar 2. 6 Halaman daftar akun melalui website Riot Games | 25 |
| Gambar 2. 7 Halaman login akun pada aplikasi Valorant..... | 26 |
| Gambar 2. 8 Menu Utama dalam game Valorant..... | 27 |
| Gambar 2. 9 Halaman lobby pada game Valorant..... | 27 |
| Gambar 2. 10 Halaman agents pada game Valorant | 28 |
| Gambar 2. 11 Halaman career dan history match pada game Valorant..... | 29 |
| Gambar 2. 12 Halaman shop pada game Valorant | 29 |
| Gambar 2. 13 Halaman collection skin pada game Valorant | 30 |
| Gambar 2. 14 Halaman setting pada game Valorant..... | 30 |
| Gambar 2. 15 Foto Tyo sebagai informan satu | 31 |
| Gambar 2. 16 Setup meja Tyo yang digunakan untuk bermain Valorant..... | 32 |
| Gambar 2. 17 Foto Iqbal sebagai informan kedua | 32 |
| Gambar 2. 18 Foto Enbe yang sedang bermain Valorant di kamar kosnya | 33 |
| Gambar 2. 19 Setup meja Enbe yang digunakan untuk bermain Valorant..... | 33 |
| | |
| Gambar 3. 1 Inventory milik Iqbal..... | 48 |
| Gambar 3. 2 Inventory milik Enbe..... | 48 |
| Gambar 3. 3 inventory milik Tyo..... | 49 |

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digitalisasi menciptakan inovasi media hiburan salah satunya dalam dunia *game*. *Game* memiliki 2 jenis yaitu *game offline* yang dapat dimainkan sendiri tanpa menggunakan *internet*, dan *game online* yang dapat dimainkan bersama orang lain secara *real time* menggunakan *internet*. *Game offline* merupakan *game* yang dapat dimainkan tanpa jaringan *internet* sehingga *game* tersebut tidak dapat dimainkan bersama orang lain secara *realtime* dan hanya dapat dimainkan sendirian saja. Menurut data yang dikutip dari (Duarte, 2025) bahwa pada tahun 2024 terdapat sekitar 3,32 miliar pemain video *game* aktif, dengan benua tertinggi dengan pemain *game* ditempati oleh benua asia yang menyentuh angka hampir 1,5 miliar pemain *game* aktif. Menurut data, kenaikan jumlah pemain *game* di dunia meningkat lebih dari 100 juta per tahun, dan peningkatan 1 miliar pemain dalam kurun waktu 9 tahun dihitung sejak tahun 2015 hingga 2024.

| Year | Number of Gamers | Increase Over Previous Year | Increase Over Previous Year (%) |
|------|------------------|-----------------------------|---------------------------------|
| 2015 | 2.03 billion | - | - |
| 2016 | 2.17 billion | 140 million | ↑ 6.9% |
| 2017 | 2.33 billion | 160 million | ↑ 7.37% |
| 2018 | 2.49 billion | 160 million | ↑ 6.87% |
| 2019 | 2.64 billion | 150 million | ↑ 6.02% |
| 2020 | 2.81 billion | 170 million | ↑ 6.44% |
| 2021 | 2.96 billion | 150 million | ↑ 5.34% |
| 2022 | 3.09 billion | 130 million | ↑ 4.39% |
| 2023 | 3.22 billion | 130 million | ↑ 4.21% |
| 2024 | 3.32 billion | 100 million | ↑ 3.11% |

Gambar 1. 1 Diagram Data Pemain Game Tahun 2015 hingga 2025

(Sumber : Exploding Topics)

Data diagram diatas menunjukkan bahwa terdapat kenaikan sekitar 100 juta hingga 170 juta pemain *game* dari tahun 2015 hingga 2025 atau jika dipresentasikan sekitar 3% hingga 7%. Pada tahun terakhir yaitu 2024, menyentuh angka 3,32 miliar pemain *game* aktif di seluruh dunia, dengan benua Asia yang memiliki jumlah tertinggi pemain *game* aktif dari benua lainnya. Menurut data, benua Asia memiliki dua kali lipat jumlah pemain *game* aktif dibanding gabungan jumlah pemain *game* di keseluruhan benua Eropa, Amerika Latin, dan Amerika utara

| Region | Number of Gamers |
|---------------------|------------------|
| Asia | 1.48 billion |
| Europe | 715 million |
| Latin America | 420 million |
| North America | 285 million |
| MENA | 168 million |
| Sub-Saharan African | 144 million |
| Oceania | 32 million |

Gambar 1. 2 Data Pemain Game Aktif Berdasarkan Benua

(Sumber : Exploding Topics)

Diagram diatas menunjukkan urutan pemain game aktif dari berbagai benua dengan Asia yang menduduki peringkat pertama dengan 1,48 miliar pemain game aktif. Sedangkan gabungan dari benua Eropa, Amerika Latin, dan Amerika Utara dengan keseluruhan pemain game aktif sekitar 1,42 miliar dan jika digabung masih belum mencapai keseluruhan pemain game aktif dari benua Asia.

Permainan digital atau game juga dapat dimainkan secara online atau daring. Dikutip dari Fauziah (2013) dalam (Setiawati & Setyowati, 2021) menjelaskan bahwa *game online* merupakan jenis permainan *computer* atau *handphone* yang memanfaatkan jaringan *internet* serta menggunakan teknologi saat ini seperti modem dan koneksi kabel. Banyaknya inovasi *game* yang hadir di dunia *digital* saat ini membuat antusias masyarakat terutama anak muda untuk mencoba berbagai macam *game* yang ada.

Salah satu *game online* yang sedang ramai yaitu Valorant. Valorant mulai ramai dimainkan oleh seluruh pecinta game *First Person Shooter* (FPS) karena *gameplay* yang menyerupai *game* kompetitor lainnya seperti Counter-Strike. *Game* yang membawakan tema tembak-tembakan ini semakin diminati oleh banyak orang dikarenakan memberikan sebuah inovasi game *First Person Shooter* (FPS) yang baru seperti menggunakan karakter dalam bermain dimana karakter tersebut memiliki *skill* dan fungsi yang berbeda-beda. Hadirnya *game* Valorant juga menambah ajang *tournament* yang diselenggarakan dalam skala *international*, salah satu *tournament* yang ramai di kalangan pemain Valorant yaitu VCT (*Valorant Championship Tour*). VCT merupakan *tournament* Valorant yang diikuti oleh beberapa tim dari seluruh dunia dengan total hadiah hingga jutaan *US Dollar*. Hal tersebut membuat *game* Valorant semakin banyak diminati oleh para pemain *game* di seluruh dunia. Dikutip dari (Ayu, 2023) alasan yang membuat Valorant ramai dimainkan oleh kalangan *gamers* yaitu mudahnya akses dalam bermain *game* Valorant.

Valorant memiliki kualitas grafik dan *gameplay* yang memukau, namun dapat dimainkan dengan spesifikasi komputer atau laptop yang tidak terlalu tinggi. Selain itu *gameplay* kompetitif dan unik menambah minat para *gamers* untuk mencicipi *game* Valorant.

Banyaknya pemain Valorant saat ini membuat pasar dari *game* Valorant itu sendiri menjadi semakin luas. Dikutip dari (Surbakti, 2024) tercatat pada bulan Februari 2024, pemain Valorant mencapai angka 25,4 juta pemain aktif. Sedangkan pemain Valorant pada 30 hari terakhir yaitu mencapai 23,9 juta pemain aktif (14 Januari – 14 Februari 2024) dengan *user* aktif per harinya mencapai 650.892 *user*. Ramainya peminat *game* Valorant juga diimbangi dengan hadirnya berbagai fitur baru yang terus di *update* oleh *developer* Valorant itu sendiri yaitu Riot Games. Hadirnya berbagai *bundle skin* tiap bulannya membuat para *player* semakin antusias dalam bermain dan membelanjakan uang mereka untuk keperluan *skin-skin* dalam *game* Valorant.

Gameplay kompetitif yang dihadirkan oleh Valorant membuat para pemain harus serius dalam bermain agar dapat meningkatkan *ranking* dalam *game* tersebut. Aumann dalam (Prasetya, Haryanto, & Virgio, 2022) menyebutkan bahwa kompetitif merupakan permainan dua orang atau lebih yang diharuskan untuk bersaing dengan orang-orang yang memainkan *game* tersebut. Selain itu *game* kompetitif memiliki pihak kalah dan menang sehingga pemain harus bersaing untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan. Valorant memiliki beberapa *ranking* yang dapat dicapai seperti *iron* hingga *radiant*. Sistem *ranking* tersebut menciptakan aturan dimana ketika memenangkan pertandingan akan mendapatkan *point* untuk naik ke *rank* selanjutnya, sebaliknya jika kita kalah akan ada konsekuensi dimana menurunnya *point rank*. *Gameplay* kompetitif ini lah yang menimbulkan perilaku *player* Valorant yang selalu serius dan ingin menang. *Player* diharuskan untuk berkomunikasi terhadap teman satu tim untuk dapat memenangkan pertandingan. Dalam komunikasi, tentu saja pasti ada beberapa perilaku emosional yang dikeluarkan oleh beberapa *player*, seperti ketika mereka menang akan saling memuji, namun sebaliknya ketika kalah beberapa dari mereka ada yang emosi dan menyalahkan satu sama lain. Hal tersebut terbilang wajar dalam sebuah permainan. Dalam *game* Valorant memberikan fitur komunikasi seperti teks *chat* dan *voice chat* dimana fitur tersebut dapat digunakan para *player* untuk berbagi informasi dan strategi dalam bermain Valorant. Adanya fitur tersebut juga dapat meningkatkan interaksi sosial sesama *player* karena adanya *voice chat*, komunikasi antar *player* akan terasa semakin dekat.

Sebuah kontrol diri yang rendah salah satunya mengakibatkan sebuah emosi yang tidak dapat diatur, sehingga emosi yang dirasakan oleh suatu individu akan mudah meluap tanpa melihat

kondisi dan lingkungan sekitar. Salah satu contoh tindakan kontrol diri yang kurang baik yaitu terdapat pada komunikasi yaitu perkataan yang toxic ketika bermain game. Game Valorant dengan permainan yang kompetitif membuat emosi para pemain diuji ketika bermain game Valorant. Pemain game Valorant melakukan tindakan toxicity melalui fitur chat dan fitur voice chat.



Gambar 1. 3 Contoh perilaku toxic melalui voice chat



Gambar 1. 4 Contoh perilaku toxic melalui fitur chat

(Sumber : Tiktok iShawshanks)

Salah satu contoh kontrol diri terutama dalam permasalahan toxicity yaitu pada kasus yang pernah terjadi pada tahun 2023. Pada tahun 2023 terdapat sebuah kasus dimana seorang atlet pemain game Valorant profesional asal Indonesia bernama Bani atau dengan sapaan F11pzjder dari tim RRQ, terkena tindakan rasis oleh atlet profesional yang asal Korea Selatan dengan sebutan TenTen dari tim NORTHEPTION. Pada kasus tersebut, TenTen melontarkan kalimat kasar dengan menyatakan bahwa Bani merupakan warga India, padahal sudah jelas bahwa Bani merupakan warga Indonesia. Yang pada akhirnya manajemen tim NORTHEPTION dengan tegas dan cepat mengeluarkan atlet mereka yaitu TenTen dari tim sebagai sanksi atas perbuatannya.

Valorant memberikan pengalaman bermain game *First Person Shooter* (FPS) dalam estimasi setiap pertandingan sekitar 30-40 menit. Beberapa *player* valorant rela menghabiskan waktu per harinya hanya untuk bermain dan meningkatkan *point rank* di Valorant. Hal tersebut merupakan perilaku yang cukup tidak baik dalam hal bermain *game*, melihat estimasi waktu bermain di tiap pertandingannya sekitar 30-40 menit. Rata-rata pemain valorant mencapai 3-4 pertandingan atau *match* dalam sehari, hal tersebut terbilang cukup menghabiskan waktu. Namun dengan lama *match* tersebut, masih banyak antusias para *player* untuk bermain *game* Valorant selama seharian penuh. Banyak *streamer* pada *platform* Youtube, Twitch, Tiktok bermain *game* Valorant sepanjang hari. Biasanya mereka melakukan *live streaming* pada *platform streaming* dan bermain Valorant hingga beberapa *match*.

Permainan Valorant yang terbilang lama untuk setiap pertandingannya, membuat para pemain terkadang lupa dalam mengatur waktu bermainnya. Dalam hal ini harus diperhatikan mengenai kontrol diri dalam bermain *game* Valorant. Pentingnya kontrol diri dalam bermain sebuah *game online* dapat berpengaruh dalam kehidupan sosial, seperti jika kita terlalu sering meluapkan emosi dan terlalu serius bermain *game* akan berdampak pada kehidupan nyata. Contohnya ketika kita berinteraksi kepada orang lain, kita akan mudah terpancing emosi. Bermain *game* terlalu lama juga merupakan dampak kurangnya mengontrol diri. Ghuman & Griffiths (2012) dalam (Novrialdi, 2019) menjelaskan bahwa dampak yang terjadi akibat terlalu banyak bermain *game online* yaitu menjadi kurangnya peduli terhadap hal sekitar, kurangnya kontrol waktu, finansial, kesehatan dan sebagainya. Menurut (Fitri, Putri, & Yulanda, 2021) jika pemain *game online* memiliki kontrol diri yang terbilang cukup tinggi tidak menjamin pemain tersebut untuk berhenti bermain *game online*, namun bagaimana pemain tersebut dapat mengontrol dirinya bermain *game online* dalam segi waktu, konsumtif, emosi, dan sebagainya.

Analisis kontrol diri tidak hanya meliputi aspek bagaimana seseorang dapat mengontrol dirinya ketika bermain *game*. Menurut (Setiawati & Setyowati, 2021) analisis kontrol diri meliputi aspek bagaimana para pemain mengatur emosi ketika bermain *game online*, bagaimana komunikasi antar pemain dalam permainan Valorant, serta bagaimana pemain dapat mengatur waktu bermain *game online* Valorant. Kontrol diri dalam bermain *game online* seperti Valorant memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pemain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang akan dikategorikan sebagai berikut :

1. Fokus Masalah

Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana kontrol diri pada pemain *game online* Valorant. Melihat saat ini banyak sekali orang yang senang bermain *game online* terutama Valorant. Para *player game online* Valorant tentu saya memiliki kontrol diri yang berbeda-beda, mulai dari cara interaksi, komunikasi, aktifitas, dan sebagainya. Melihat hal itu penelitian ini akan berfokus pada bagaimana para *player* mengontrol dirinya dalam bermain *game online* Valorant.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka telah ditentukan mengenai rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kontrol diri dalam perilaku pemain *game online* “Valorant”?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kontrol diri dalam perilaku seorang pemain *game online* terutama Valorant.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan serta perspektif baru untuk mengenal lebih jauh mengenai kontrol diri seorang pemain *game online*, serta menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kontrol diri dalam bermain *game online*.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai pentingnya kontrol diri dalam bermain game online sehingga dapat lebih bijak dalam mengatur diri untuk kedepannya.

E. Tinjauan Pustaka

A. Penelitian Terdahulu

- 1.) Pada penelitian pertama, saya mengambil artikel jurnal ilmiah sebagai penelitian yang berjudul “Persoalan Toxicity Pemain *Game* Valorant Dalam Etika Komunikasi” yang disusun oleh Billy Cahyo Santoso, Brian Mikhael Tanrio, Christoper Jordan Lipaw, Phance Karyadi, Stephen Winata, Universitas Pradita, (Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, & Winata, 2022). Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian campuran atau *mixed methods*. Metode campuran yang peneliti terapkan yaitu metode kualitatif dengan melakukan sebuah observasi berupa pengamatan empiris dan metode kuantitatif berupa survei dengan membagikan kuesioner kepada pemain *game* Valorant. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain *game* Valorant di dominasi dengan pemain yang melakukan tindakan *toxic* atau berkomunikasi secara kasar, dalam penelitian tersebut menyimpulkan bahwa sebagian besar pemain *game* Valorant gagal menerapkan etika komunikasi dalam bermain *game* Valorant. Persamaan penelitian diatas dengan yang peneliti teliti yaitu pembahasan mengenai cara berkomunikasi para pemain *game* valorant, dimana penelitian ini membahas mengenai kontrol diri para pemain dalam bermain *game online* Valorant. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu dalam metode penelitian. Penelitian diatas menggunakan metode penelitian campuran atau *mixed methods*, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik wawancara secara langsung kepada pemain *game online* Valorant.
- 2.) Pada penelitian kedua saya mengambil artikel jurnal ilmiah sebagai penelitian terdahulu dengan judul “*The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits*” yang disusun oleh Eun Joo Kim, Kee Namkoong, Taeyun Ku, dan Se Joo Kim (Kim, Namkoong, Ku, & Kim, 2007). Penelitian ini menggunakan metode penelitian

kuantitatif dengan sistem kuesioner yang dibagikan kepada 1471 pengguna atau pemain *game online* yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Responden tersebut diminta untuk menyelesaikan beberapa laporan diri dengan metode *respons online* atau pengisian kuesioner. Dari 1471 responden yang telah mengisi, telah dikategorikan dalam penelitian tersebut bahwa 82,7% responden yang bermain *game online* merupakan laki-laki, sedangkan 17,3% merupakan perempuan. Seluruh responden tersebut memiliki rerata usia sekitar 21 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sifat agresi serta kepribadian narsistik berkorelasi positif dengan kecanduan *game online*, sedangkan kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecanduan *game online*. Selain itu, tingkat kecanduan *game online* juga dapat diukur dengan sifat kepribadian narsistik, agresi, kontrol diri, hubungan *interpersonal*, serta status pekerjaan seseorang. Sehingga dapat disimpulkan dari penelitian terhadulu ini yaitu adanya pengaruh sifat kepribadian narsistik, agresi, dan kontrol diri yang memiliki pengaruh terhadap kecanduan *game online*. Sehingga penelitian tersebut memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian “Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain *Game Online* Valorant” dimana penelitian terhadulu pertama membahas mengenai korelasi antara kontrol diri dan kecanduan *game online*, hal ini juga sama dengan penelitian ini dimana akan membahas mengenai bagaimana kontrol diri dalam berperilaku bermain *game online* Valorant. Namun, yang membedakan dari penelitian terhadulu dengan penelitian ini yaitu penelitian dengan judul “*The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits*” membahas mengenai kesinambungan antara pengguna *game online* yang kecanduan bermain *game* dengan sifat kontrol diri, agresi, dan narsistik. Sementara penelitian ini berfokus pada bagaimana seorang pemain *game online* terutama *game* Valorant melakukan kontrol diri dalam bermain *game online* Valorant.

- 3.) Pada penelitian ketiga saya mengambil skripsi (Tugas Akhir Sarjana Strata 1) sebagai penelitian yang berjudul “Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar *Game Online* di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo” yang disusun oleh Elsa Marista (Marista, 2022). Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan mengenai dampak-dampak bermain *game online*, diantaranya disebutkan bahwa perilaku remaja

penggemar *game online* adalah suka menunda pekerjaan, kurang berminat untuk bersosialisasi, dan sebagainya. Selain itu penelitian diatas juga menyimpulkan bahwa jenis kontrol diri yang dilakukan remaja penggemar *game online* adalah *appropriate control* yaitu kontrol atau pengendalian diri ketika ada *stimulus* yang kurang baik dan langsung berusaha memperbaiki secara tepat dan tidak berlebihan. Aspek kontrol diri yang dilakukan remaja adalah kontrol *kognitif* dan kontrol perilaku. Persamaan penelitian diatas dengan yang peneliti teliti yaitu pembahasan mengenai dampak yang ditimbulkan oleh pemain *game online* terutama Valorant, dimana penelitian ini membahas mengenai bagaimana dampak pemain *game* Valorant yang dapat mengontrol dirinya dan yang tidak dapat mengontrol dirinya. Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu fokus pembahasan. Penelitian diatas membahas cukup luas yaitu dalam dunia *game online*, sementara penelitian ini memiliki fokus tertentu yaitu pada pemain *game online* Valorant.

- 4.) Pada penelitian keempat saya mengambil skripsi (Tugas Akhir Sarjana Strata 1) sebagai penelitian terdahulu dengan judul “Kontrol Diri Pada Mantan Adiksi *Game Online*” yang disusun oleh Muhammad Ricky Darusman (Darusman, 2020). Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya faktor *eksternal* dimana ketiga subjek pada penelitian tersebut memiliki dorongan dari orang tua, teman, serta orang-orang disekitarnya. Ketiga narasumber yang awalnya memiliki kontrol diri yang buruk, mendapat dukungan dari teman, orangtua, dan teman-temannya, sehingga membuat ketiga informan menjadi sadar akan pentingnya menghilangkan kecanduan bermain game. Kemudian pada *internal*, yang mempengaruhi *individu* dalam keluar dari adiksi *game online* terdapat pada kesadaran diri yaitu mengenai pemahaman ketiga subjek terhadap adanya dampak-dampak negatif dan positif yang akan ditimbulkan dari kecanduan bermain game online. Sehingga ketiga subjek dapat menggunakan pemahaman tersebut untuk terbebas dari kecanduan game online.. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara dan tujuan penelitian dimana penelitian diatas bertujuan untuk mengambil informasi mengenai kontrol diri seorang pemain *game online*. Perbedaan penelitian diatas

dengan penelitian ini terletak pada pengambilan *sample*. Penelitian diatas menggunakan objek seorang mantan pemain *game online* yang sekarang sudah tidak kecanduan *game online*, sementara penelitian ini berfokus pada objek yang sedang atau sering bermain *game online*.

- 5.) Pada penelitian kelima, peneliti mengambil artikel jurnal ilmiah sebagai penelitian terdahulu dengan judul “Kontrol Diri terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna *Game Online*” yang disusun oleh Galih Vian Suwari dan Muhammad Sahrul (Suwari & Sahrul, 2021). Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kualitatif dengan sistem pengumpulan data berupa observasi dan wawancara. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa adanya faktor-faktor yang menyebabkan informan menjadi kecanduan bermain *game*. Para remaja biasanya menjadi kecanduan bermain *game* karena faktor *eksternal*, seperti ajakan teman yang mengajak bermain *game* setiap saat. Sementara kontrol diri pada remaja adiksi *game online* terbilang tidak terlalu baik karena dibuktikan dengan hasil wawancara oleh informan bahwa mereka mengaku sering merasakan emosi yang tidak stabil sehingga terjadi perilaku yang melanggar norma masyarakat seperti berkata kasar dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor *eksternal* kurangnya kontrol diri pada remaja adiksi *game online* dapat dipicu melalui lingkungan sekitar, namun kontrol diri yang baik juga dapat ditimbulkan dari faktor *eksternal* juga seperti didikan orang tua, kerabat, keluarga, dan sebagainya.

- 6.) Pada penelitian keenam, peneliti mengambil artikel jurnal ilmiah sebagai penelitian terdahulu milik Annisa Amalia Fajrianti, Muh. Nur Hidayat Nurdin, dan Perdana Kusuma dengan judul “Kontrol Diri dan *Trash-talk* pada Pemain *Game Online*” (Fajrianti, Nurdin, & Kusuma, 2024). Penelitian ini membahas mengenai bagaimana seorang pemain *game online* dalam mengontrol perkataannya terutama ketika mengalami sifat emosi saat bermain *game*. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik *accidental sampling* dalam pengambilan sampel. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan *trash-talk*, dimana semakin rendah kontrol diri seorang pemain *game online*, maka semakin tinggi juga tingkatan *trash-talk* yang dikeluarkan pemain ketika

mengalami sifat emosi dalam bermain *game online*. Sebaliknya semakin tinggi tingkat kontrol diri seorang pemain *game online*, maka semakin rendah juga tingkat *trash-talk* yang dikeluarkan ketika bermain *game online*.

B. Kerangka Teori

1. Kontrol Diri sebagai Perilaku dalam Bermain Game

a.) Pengertian Kontrol Diri

pengertian kontrol diri merupakan sebuah upaya seorang manusia dalam mengatur segala emosi, perilaku dan perkataan. Menurut Colhoun dan Acocella dalam (Marsela & Supriatna, 2019) kontrol diri adalah pengaturan proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang. Dapat dikatakan kontrol diri merupakan sebuah proses dalam membentuk dirinya sendiri. Pengertian tersebut menekankan pada kemampuan dalam mengolah yang perlu diberikan sebagai bekal untuk membentuk pola perilaku pada individu yang mencakup dari keseluruhan proses yang membentuk dalam diri individu yang berupa pengaturan fisik, psikologis, dan perilaku. Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri merupakan sebuah kemampuan untuk menyusun dan mengarahkan kepada konsekuensi yang akan ditimbulkan oleh setiap individu. Sehingga perilaku kontrol diri setiap individu merupakan sikap yang harus dikendalikan, salah satunya dalam bermain game *offline* maupun *online*. Seperti contoh ketika bermain *game*, pemain terkadang lupa akan waktu ketika sedang asik bermain. Namun, dengan kontrol diri yang baik, individu dapat lebih memanfaatkan waktu yang tadinya dihabiskan untuk bermain *game*, kemudian dapat dialihkan untuk melakukan hal yang lebih bermanfaat.

b.) Kontrol Diri dalam Bermain Game Online

Game merupakan sebuah permainan digital yang dapat dimainkan melalui handphone, laptop, komputer, atau console. Setiap game memiliki peraturan dan gaya permainan yang berbeda-beda tergantung genre yang dihadirkan dalam game tersebut. Penelitian ini membahas mengenai game terutama pada game Valorant. Kontrol diri merupakan sebuah perilaku yang harus dimiliki oleh tiap individu. Ketika bermain game online, individu diharuskan untuk mengatur berbagai aspek seperti aspek waktu, aspek interaksi dan komunikasi, serta aspek finansial.

Dengan hadirnya game atau permainan digital yang modern dan lebih kompetitif, pemain diharuskan untuk dapat mengontrol diri mereka agar tidak menghabiskan terlalu banyak waktu bermain, mengatur emosi dan perilaku, serta mengatur finansial.

c.) Aspek Kontrol Diri

Setiap individu sudah seharusnya dapat mengontrol diri sendiri. Dalam hal ini kontrol diri berperan penting pada bagaimana konsekuensi dan respon sekitar terhadap diri kita nantinya. Menurut Ghufron dan Risnawati dalam (Nurhaini, 2018) menyebutkan bahwa ada 3 aspek dalam mengontrol diri yaitu :

1.) Kontrol Kognitif (*Cognitive Control*)

Kontrol kognitif merupakan kemampuan individu dalam menerima informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai, atau menghubungkan sebuah kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai cara untuk adaptasi psikologis atau mengurangi tekanan.

2.) Kontrol Perilaku (*Behaviour control*)

Kontrol perilaku merupakan sebuah keadaan dimana bagaimana respon seorang individu dalam menghadapi sebuah keadaan yang sebenarnya tidak menyenangkan, namun individu tersebut dapat mengubah perasaan dirinya menjadi menyenangkan dan menerima keadaan yang sedang terjadi.

3.) Mengontrol Keputusan (*decesional control*)

Sesuai dengan namanya, mengontrol keputusan merupakan sebuah usaha dimana individu memilih keputusan yang akan diambil dari suatu peristiwa yang sedang terjadi. Keputusan tersebut akan berdampak pada bagaimana lingkungan sekitar akan merespon tindakan kita.

d.) Faktor Kontrol Diri

Dalam mengontrol diri kita terutama ketika bermain sebuah *game online*, pastinya memiliki faktor yang memicu untuk bergerak dalam mengatur perilaku kita. Menurut (Rohman, 2020) ada beberapa faktor pada kontrol diri seseorang yaitu :

1.) Faktor *Internal*

Salah satu faktor *internal* yang mempengaruhi kontrol diri yaitu usia yang semakin dewasa. Semakin bertambahnya usia dan semakin dewasa seseorang, maka orang tersebut dapat mengontrol dirinya sendiri. Seperti contoh seseorang yang di masa perkuliahan masih memiliki waktu yang banyak untuk bermain *game*, namun seiring bertambahnya usia dengan tanggung jawab yang semakin banyak seperti menjadi kepala keluarga, bekerja, dan sebagainya membuat individu dapat memahami waktu yang harus diutamakan. Sehingga individu dapat memiliki kontrol diri yang lebih baik

2.) Faktor *Eksternal*

Seperti namanya, faktor *eksternal* terpicu karena efek dari luar diri kita sendiri atau lingkungan sekitar seperti keluarga, teman, lingkungan grup *game online*, dan sebagainya. Kontrol diri yang baik dalam bermain *game online* dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar kita. Seperti contoh ketika teman yang semakin lama semakin berkurang karena fokus pada karir masing masing, membuat suatu individu menjadi jarang bermain *game* bersama teman-temannya. Hingga pada akhirnya individu tersebut sudah terbiasa tidak terlalu sering bermain *game* sehingga meningkatkan kontrol diri yang baik. Namun faktor *eksternal* juga dapat berpengaruh pada kontrol diri yang buruk, dimana keberadaan teman yang memang mendukung untuk selalu bermain *game*, dapat mempengaruhi diri sendiri untuk ikut bermain *game* bersama teman.

2. Aspek Kontrol Diri dalam Bermain Game Online

Di era digital saat ini, game online menjadi salah satu hiburan yang cukup banyak digemari oleh masyarakat terutama anak muda. Salah satu game online yang populer saat ini yaitu Valorant, sebuah permainan yang bertemakan first person shooter dengan berbagai fitur yang menarik. Valorant dirilis oleh Riot Games pada tahun 2020, tepat saat pandemi Covid-19 melanda, sehingga banyak anak muda yang mengharuskan tetap dirumah. Kondisi yang mengharuskan tetap dirumah tersebut menimbulkan titik jenuh bagi masyarakat, sehingga muncul lah game online buatan Riot Games itu yang memberikan hiburan baru bagi masyarakat terutama pemain game online. Adanya daya tarik yang besar membuat banyak sekali pemain game

online yang menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game Valorant. Dibalik keseruan dalam bermain game Valorant, ada beberapa aspek kontrol diri yang perlu diperhatikan dalam mengendalikan diri ketika bermain game Valorant. Tanpa adanya kontrol diri yang baik, aktivitas bermain sebuah game online terutama Valorant, membuat pemain menjadi kecanduan, emosi yang tidak stabil, serta management finansial yang kurang baik.

Sehingga pada penelitian ini, peneliti menggambarkan beberapa aspek kontrol diri yang telah dikategorikan menjadi tiga aspek yaitu kontrol diri dalam aspek waktu, aspek interaksi dan komunikasi, serta finansial. Penjelasan singkat ketiga aspek sebagai berikut :

a.) Aspek Waktu

Kontrol diri dalam aspek waktu merupakan sebuah aspek mengenai bagaimana individu dapat mengatur waktunya dalam bermain game online terutama Valorant. Seperti contoh bagaimana seseorang dapat menentukan waktu bermain game Valorant per hari agar tidak mengganggu aktivitas penting lainnya. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam aspek waktu yaitu kecenderungan atau kecanduan bermain game yang terlalu lama, mengutamakan bermain game dibanding kegiatan lainnya, mengabaikan kondisi fisik, dan sebagainya. Sehingga kriteria kontrol diri dalam aspek waktu yang sehat yaitu terlihat dari individu yang dapat mengatur waktu bermain sehingga tidak mengganggu produktifitasnya, mengutamakan kegiatan wajib dibanding bermain game Valorant, serta tidak mengabaikan kesehatan fisik diri sendiri.

b.) Aspek Interaksi dan Komunikasi

Valorant sebagai permainan yang kompetitif dan bergantung pada strategi tim untuk mencapai kemenangan, interaksi antar pemain menjadi sangat penting dalam sebuah tim untuk memenangkan pertandingan. Kontrol diri pada aspek ini lah yang menentukan bagaimana individu dapat mengatur emosi, perkataan, dan perilaku mereka ketika melakukan interaksi dan komunikasi terhadap sesama pemain game Valorant. Kontrol diri dalam aspek interaksi dan komunikasi yang kurang baik membuat individu lebih mudah untuk

berkata kasar, melakukan tindakan toxic behaviour, serta terikat secara emosional terhadap kemenangan atau kekalahan. Sehingga individu harus berusaha untuk mengontrol diri mereka agar menjadi individu yang dapat menjaga etika komunikasi meskipun sedang mengalami emosi, menghindari konflik yang tidak perlu, serta mampu mengendalikan emosi dengan tidak meluapkan emosi kepada orang lain.

c.) Aspek Finansial

Valorant merupakan permainan yang dapat dimainkan gratis tanpa dipungut biaya, namun Valorant menggunakan sistem in-game purchase untuk membeli skin senjata, battlepass, dan item lainnya. Item tersebut dapat dibeli menggunakan Valorant point yang dapat dibeli melalui toko point dalam game Valorant atau melalui toko online dari luar game Valorant. Sehingga dengan banyaknya item yang dijual dengan berbagai efek-efek menarik, mengharuskan individu untuk dapat mengatur dan mengontrol dirinya untuk tidak mengeluarkan uang secara berlebihan. Kontrol diri dalam aspek finansial yang buruk akan membuat individu memiliki karakter yang impulsif, menghabiskan uang hanya untuk game, dan sebagainya, Sehingga diharapkan dengan adanya kontrol diri pada aspek finansial yang baik, individu dapat lebih membatasi pengeluaran dalam game sesuai dengan finansial yang ada tanpa memaksakan serta memikirkan ulang apakah membeli item merupakan hal yang perlu atau tidak,

3. Game Sebagai Media Hiburan

a.) Pengertian *Game*

Game merupakan sebuah permainan digital yang dapat dimainkan melalui berbagai *platform* seperti *handphone* atau *computer*. Menurut (Atqia, 2023) *game* merupakan aktifitas yang sama dengan bermain, sehingga konteks *game* dan bermain memiliki aktifitas yang kompleks. Dalam sebuah permainan pasti memiliki sebuah peraturan dan gaya bermain, begitu juga *game* yang memiliki peraturan dan gaya bermain yang berbeda-beda. Sebuah

permainan ditujukan untuk mendapatkan sensasi kesenangan, hal tersebut sama dengan tujuan dari *game* itu dibuat.

b.) Pengertian *Game Online*

Game online merupakan sebuah permainan yang dapat dimainkan bersama orang lain secara *real time*. Permainan tersebut menggunakan sistem berupa jaringan atau *internet* yang nantinya akan menghubungkan seluruh pemain yang bermain *game online*. Menurut (Atqia, 2023) *game online* merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan internet sebagai media penghubung seperti *Local Area Network* (LAN) atau *Wireless Fidelity* (WIFI). *Game online* dapat dimainkan menggunakan *laptop*, *handphone*, *computer*, hingga sebuah alat yang dikhususkan untuk bermain game yaitu *PlayStation*, *Xbox*, *Nintendo*, dan sebagainya. Sehingga *game* Valorant yang dibahas pada penelitian ini termasuk kepada *game online* dengan sistem bermain bersama orang lain secara real-time menggunakan jaringan internet sebagai media penghubung dalam bermain *game* Valorant.

c.) *Game* Valorant

Valorant merupakan sebuah *game* dengan genre *tactical shooter* dan *first person shooter*. Dikutip dari (Diass, Jonemaro, & Afirianto, 2022) Valorant dipublikasi dan dibuat oleh perusahaan Riot Games pada 2 Juni 2020. Valorant memberikan sebuah gaya bermain dan elemen yang bermacam-macam, seperti tembak-tembakan serta mengatur strategi untuk menang, dipadukan dengan *character* yang memiliki kekuatan masing-masing. *Game* Valorant memiliki peraturan dimana akan dibagi menjadi 2 tim yaitu *attacker* dan *defender*. *Attacker* akan berfungsi untuk menanam *bomb* pada area A atau B, sedangkan *defender* harus berusaha untuk menghalau tim *attacker* untuk menanam *bomb* atau mereka harus menginjakkan *bomb* ketika *bomb* sudah terpasang oleh tim *attacker*. Secara keseluruhan, Valorant merupakan sebuah *game* tembak-menembak dengan dipadukan berbagai elemen unik yang menarik perhatian para *player game online* di dunia.

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penulisan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara kepada informan. Dikutip dari (Fajri, 2021), penelitian kualitatif merupakan sebuah metode penelitian dengan cara mempelajari berbagai teori dari sumber literatur yang berhubungan dengan penelitian. Selain itu, penelitian kualitatif juga berguna untuk mempelajari fenomena sosial yang terjadi, untuk digambarkan dalam kata-kata yang kompleks dan menyeluruh. Metode penelitian kualitatif sangat berguna dalam hal pengembangan pengetahuan mengenai kondisi sosial, budaya, dan permasalahan sosial lainnya yang sedang terjadi di sekitar. Penelitian kualitatif juga bertujuan sebagai panduan dalam mendapatkan sebuah pemahaman yang mendalam terkait permasalahan sosial yang diangkat. Metode penelitian kualitatif memiliki perbedaan dengan metode penelitian kuantitatif, dimana metode penelitian kuantitatif lebih berfokus dengan banyak informan dalam mencari informasi, sedangkan metode penelitian kualitatif berfokus dalam menggali sedalam-dalamnya informasi dari informan yang ditentukan. Menurut (Fajri, 2021), penelitian menggunakan metode kualitatif bertujuan untuk mengungkap sebuah fenomena secara mendalam dari informan yang ada, selain itu data yang diperoleh sangat mendasar karena segala data yang diambil dari informan berdasarkan realita yang ada. Penelitian kualitatif termasuk dalam metode yang meneliti sebuah hubungan pada situasi atau fenomena yang ada. Dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif lebih berfokus pada deskripsi holistik, yang menjelaskan seberapa detail situasi atau fenomena yang sedang diangkat.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan penelitian ini akan berlangsung selama kurang lebih 4-6 bulan yaitu bulan September 2024 hingga Maret 2025, jangka waktu tersebut dapat berubah mengikuti kondisi yang akan datang.

3. Informan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan sampel *Purposive Sampling*. Menurut (Lenaini, 2021) *Purposive Sampling* merupakan sebuah teknik pengambilan sampel dengan informan yang sudah ditentukan, dimana target informan sudah ditentukan identitas yang sesuai dengan kriteria penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan hasil data yang lebih maksimal dalam sebuah penelitian. Dalam mengambil informasi untuk penelitian ini, peneliti akan mengambil informan atau informan berdasarkan kriteria yang ditentukan seperti :

- 1.) Bermain *game online* “Valorant”
- 2.) Pernah terlibat dalam aktifitas interaksi atau komunikasi kepada sesama pemain
- 3.) Berusia 19 hingga 30 Tahun.

Penelitian ini akan mengambil informasi dari 5 informan dengan sistem wawancara secara luring, sesuai dengan kriteria yang disebutkan oleh peneliti. Penentuan kelima informan dan kriteria yang diambil bertujuan untuk mendapatkan informasi yang sedalam-dalamnya dari para informan, sehingga peneliti akan lebih mudah dalam mengetahui permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

4. Pengumpulan Data

Pada proses penelitian ini, membutuhkan berbagai sumber data yang terbagi menjadi data *primer* dan data *sekunder*. Data tersebut yang akan menjadi sumber informasi yang faktual untuk mendukung penelitian ini. Teknik pengumpulan informasi atau data melalui informan akan dilakukan melalui sistem wawancara.

1. **Data *Primer*** : Sebagai sumber pengambilan data yang utama, data primer mengambil hasil wawancara dari informan, yang kemudian dimasukkan kedalam penelitian ini terutama pada bagian temuan dan pembahasan. Hasil wawancara telah dikategorikan oleh peneliti guna menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah yaitu bagaimana kontrol diri dalam bermain *game online* “Valorant”?. Selain itu, dilakukan pengambilan informasi secara observasi. Pengambilan data secara observasi merupakan sebuah pengambilan data dimana seorang peneliti mencatat atau menyaksikan langsung kejadian yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini juga melihat perilaku informan yang nantinya akan bermain *game online* Valorant bersama peneliti untuk melihat langsung aktifitas dan perilaku informan selama bermain *game online* Valorant.

2. **Data Sekunder** : Sumber data kedua akan mengambil informasi melalui buku, jurnal, artikel, dan berbagai media informasi yang tersedia dan membahas mengenai kontrol diri dalam bermain *game online*, guna membantu melengkapi informasi yang akan diambil. Selain itu, penelitian terdahulu juga akan dijadikan data *sekunder* guna menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian ini guna membahas mengenai perilaku kontrol diri dalam bermain *game online* Valorant

5. Analisis Data

Pada bagian analisis data, penelitian ini akan menggunakan teknik pengambilan data berupa wawancara yang nantinya akan diperoleh dari data *primer* dan *sekunder*. Tahapan analisis data juga berguna untuk meningkatkan pemahaman peneliti mengenai permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu bagaimana perilaku kontrol diri pada pemain *game online* terutama *game* Valorant. Pada analisis data ini, akan menggunakan teknik oleh Miles dan Huberman. Menurut (Miles & Huberman, 1992) proses analisis data terbagi menjadi 3 tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Secara lebih detailnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah proses pemilihan, pengkategorian dan mensesederhanakan hasil data kasar yang diperoleh dari sumber-sumber penelitian. Tahap ini akan berlangsung selama penelitian masih terus mencari data yang cukup untuk menjawab rumusan masalah yang ditentukan. Pada bagian reduksi data setelah melakukan sesi wawancara, peneliti mengkategorikan aspek-aspek bermain *game online* menjadi tiga aspek yaitu kontrol diri pada aspek waktu, aspek interaksi dan komunikasi, serta aspek finansial. Sehingga menjadikan pembahasan yang lebih rinci dan lebih jelas dengan adanya pengkategorian yang telah ditentukan

2. Penyajian Data

Pada tahap ini, peneliti memberikan atau menampilkan data yang telah dikategorikan menjadi ketiga aspek yaitu aspek waktu, interaksi dan komunikasi serta aspek finansial. Sehingga pada bab analisis data dan pembahasan dapat mempermudah dalam pemahaman serta pembahasan terkait analisis kontrol diri dalam bermain *game online* Valorant

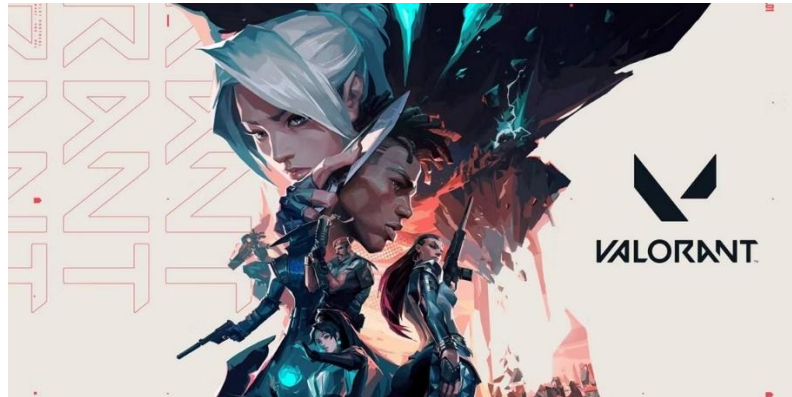
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Sesuai dengan namanya, pada tahap ini akan berisi mengenai seluruh kesimpulan data yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu aspek waktu, interaksi dan komunikasi, serta finansial yang telah diambil dan dikategorikan. Tahap ini juga sebagai verifikasi untuk rumusan masalah yaitu bagaimana kontrol diri dalam perilaku bermain game online Valorant, agar dapat terjawab dengan maksimal.

BAB II

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

A. Game Valorant



Gambar 2. 1 Game Valorant dari Riot Games

(Sumber: Valorant, 2025)

Era digitalisasi saat ini memiliki banyak sekali keunggulan di berbagai aspek. Mulai dari aspek teknologi, ekonomi, hingga media hiburan seperti game. Game mulai ditemukan pertama kali pada tahun 1958 oleh seorang fisikawan Amerika bernama William Higinbotham. Game tersebut bernama *Tennis For Two* merupakan game pertama yang dibuat secara grafik. Seiring berjalannya waktu, dunia game berkembang sangat pesat dimana saat ini cukup banyak game game yang muncul dengan grafis dan *gameplay* yang bermacam- macam. Salah satu contoh genre game yang saat ini ramai yaitu *RPG, FPS, Adventure, Open World*, dan sebagainya. Hal tersebut membuat para *gamers* semakin antusias untuk memainkan berbagai *game* yang saat ini mulai ramai muncul. *Game* memiliki 2 jenis yaitu *game offline* yang dapat dimainkan sendiri tanpa menggunakan internet, dan *game online* yang dapat dimainkan bersama orang lain secara *realtime* menggunakan internet. Fauziah (2013) dalam (Setiawati & Setyowati, 2021) menjelaskan bahwa *game online* merupakan jenis permainan komputer atau *handphone* yang memanfaatkan jaringan internet serta menggunakan teknologi saat ini seperti modem dan koneksi kabel. Saat ini banyak sekali *game* yang mengungsung tema *multiplayer* salah satunya yaitu Valorant. Valorant merupakan *game* dengan genre *FPS, Multiplayer, Hero Shooter dan Tactical Shooter*. Secara singkatnya Valorant merupakan *game* tembak-tembakan. Valorant mulai hadir pada tanggal 2 Juni 2020 oleh Developer RIOT Games.



Gambar 2. 2 Riot Games selaku publisher game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

Riot Games merupakan sebuah platform atau developer game yang membuat Valorant dan beberapa *game* lain seperti League of Legends, Legends of Runeterra, League of Legends Wild Rift, dan sebagainya. Riot Games berdiri pada tahun 2006 di Los Angeles oleh Brandon Beck dan Marc Merrill. *Game* pertama yang mereka buat yaitu League of Legends pada tahun 2009. League of Legends merupakan *game* bertemakan *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikonsept dengan menarik sehingga menjadikan *game* ini ramai dikalangan *gamers* seluruh dunia. *Game* ini yang menginisiasi Riot Game untuk menciptakan berbagai *game-game* menarik lainnya.



Gambar 2. 3 Game yang diterbitkan oleh Riot Games

(Sumber: Riot Games, 2025)

Valorant sendiri dibuat pada tahun 2020, 11 tahun setelah perilisan *game* pertamanya yaitu League of Legends. Dikutip dari (Ward, 2024) pada tahun 2014, muncul rumor di kantor Riot Games mengenai *game* yang diberi nama “Project A”. Direktur *game* bernama Joe Ziegler memiliki ide untuk membuat dan mengembangkan Project A bersama David Nottingham, Trevor Romleski, Moby Francke dan Salvatore Garrozo selaku mantan *pro player* dan desainer peta dari *game* Counter-Strike: Global

Offensive. Mereka bekerja secara diam-diam untuk mengembangkan *game* Project A hingga *project* tersebut dapat dikatakan sempurna. Pada bulan Oktober 2019, Riot Games mencoba untuk membuka periode *closed beta* dengan akses terbatas untuk mencoba dan melihat *project* yang mereka buat sudah sampai di titik sempurna atau tidak. Pada tanggal 2 Juni 2020, Riot Game resmi merilis *game* mereka yang diberi nama Valorant, dimana sebelumnya *game* tersebut diberi nama Project A.

Valorant merupakan *game* yang bertemakan Shooter, FPS dengan beberapa *mode game* yaitu *Deathmatch*, *Spike Rush*, dan yang paling sering dimainkan yaitu *mode Plant and Defuse*. Teknisnya *match* akan dibagi menjadi 2 *team* yaitu *attacker* dan *defender*. *Attacker* memiliki tugas sebagai pembawa bom yang nantinya harus bekerjasama dengan timnya untuk memasang bom tersebut di salah satu dari dua lokasi yang ada di peta. Sedangkan *defender* berusaha untuk menghalangi *attacker* dalam memasang bom di lokasi yang sudah ditentukan. Valorant memiliki jumlah round hingga 13, dalam artian jika salah satu tim telah mencapai point tersebut maka tim tersebutlah yang menang. Para pemain harus secara cepat mengatur strategi dalam setiap *round*, karena tiap *round* diberikan waktu 100 detik atau 1 menit 40 detik.



Gambar 2. 4 Gameplay Valorant

(Sumber: GameSpot.com)

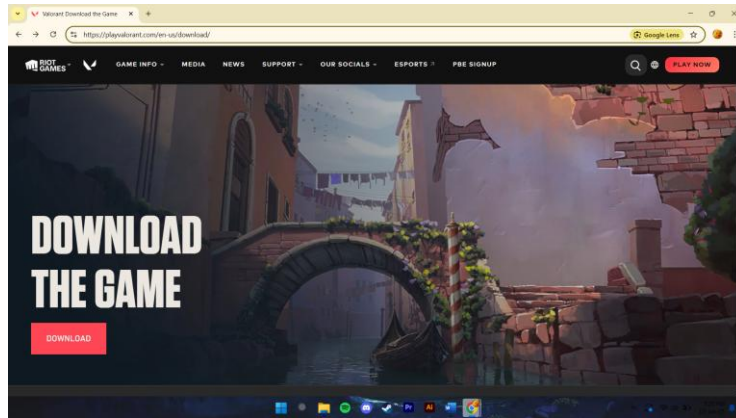
Valorant juga memiliki sistem *rank* yang terdiri dari *rank* paling rendah yaitu *iron*, *bronze*, *silver*, *gold*, *platinum*, *diamond*, *ascendant*, *immortal*, dan *rank* paling tinggi yaitu *radiant*. *Rank* tersebut dihitung berdasarkan poin yang didapat dari kemenangan dalam setiap *game*. Namun, poin tersebut dapat berkurang ketika seseorang mengalami kekalahan dalam *game* tersebut. Sistem *rank* ini yang membuat para *player* Valorant menjadi semakin antusias dalam berlomba-lomba mencapai *rank* tertinggi. Sistem *rank* ini juga menentukan kualitas pemain dalam sebuah pertandingan.

Ketika seorang *player* dengan *rank* paling rendah yaitu *iron* bermain dalam sebuah *match*, maka *match* tersebut juga berisi *player* lain dengan *rank* yang sama. Sebaliknya jika seorang *player* dengan *rank* tinggi seperti *immortal* atau *radiant*, maka dalam *game* tersebut berisikan pemain-pemain dengan *rank* tinggi juga. Hal tersebut dibentuk dengan tujuan meningkatkan gaya bermain *game* yang semakin kompetitif, dimana semakin tinggi *rank* maka semakin tinggi juga gaya bermain kompetitif yang harus diberikan.

Selain adanya sistem *rank*, dalam *game* Valorant juga memberikan fitur untuk menggunakan berbagai *skin* senjata yang dapat dibeli maupun didapatkan secara gratis dari *game* tersebut. Valorant menyediakan fitur *shop* dimana pada halaman tersebut, pemain dapat membeli senjata yang sedang dijual pada hari itu. Halaman *shop* dalam Valorant memiliki sistem yang nantinya dapat mengacak etalase toko setiap harinya. Ada juga sistem *bundle limited* dimana Valorant akan mengeluarkan *skin* untuk beberapa senjata dengan efek yang sangat mewah, sehingga pemain dapat membeli *skin* tersebut secara *bundle* dengan harga yang cukup tinggi. Berikut beberapa fitur pada menu game Valorant :

1. Halaman *Download Website* Riot Client

Pada langkah pertama sebelum memainkan *game* valorant tentu dengan mengunduh *game* itu sendiri. *Game* Valorant dapat diunduh melalui situs resmi Valorant yaitu <https://playvalorant.com/en-us/download/>. Selain itu, website tersebut juga memberikan berbagai informasi terkait *game online* Valorant melalui link <https://playvalorant.com/en-us/>. Valorant memiliki *minimum recruitments* atau spesifikasi komputer minimal untuk menjalankan *game* Valorant. *Game* Valorant mengharuskan kita untuk mengunduh sekitar 40 *Gigabyte* yang berisi keseluruhan file tersebut.

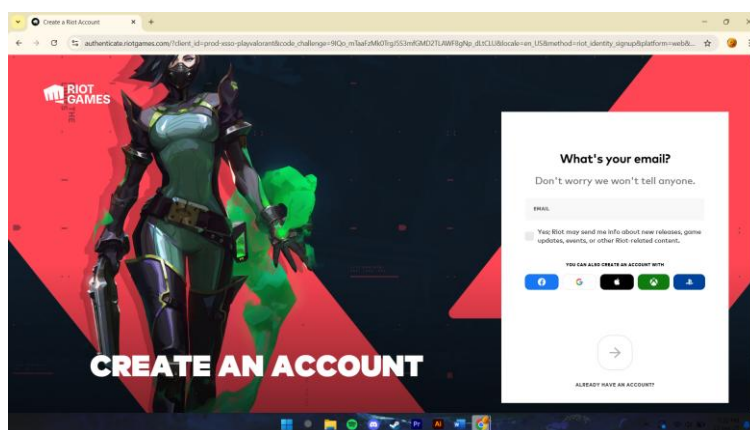


Gambar 2. 5 Halaman website download Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

2. Halaman Daftar Akun

Sebelum memulai permainan *game* Valorant, setiap *player* diwajibkan memiliki sebuah akun. Akun ini yang nantinya akan menyimpan segala *progress* kita mulai dari *point rank*, *stats* KDA (*Kill/Death/Assist*), *Skin* yang telah dibeli dan sebagainya. Akun dapat dibuat sesuai keinginan kita mulai dari nama yang ingin kita gunakan, *email* yang ingin kita sangkutkan atau nomer telfon yang ingin kita sangkutkan juga. Nama dalam Valorant dapat kita ubah-ubah sesuai keinginan kita kedepannya, namun perubahan nama hanya dapat dilakukan setiap 1 bulan sekali.

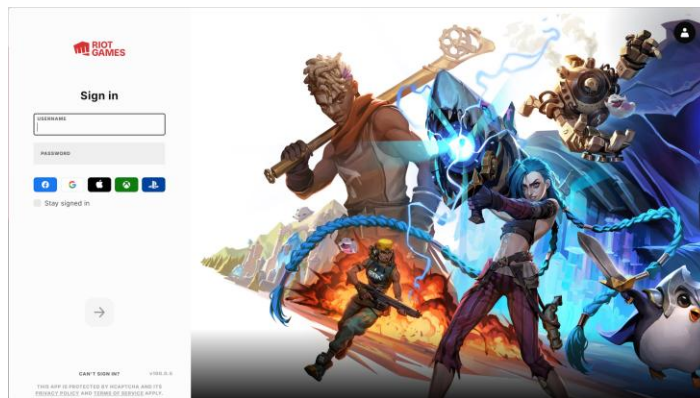


Gambar 2. 6 Halaman daftar akun melalui website Riot Games

(Sumber: Valorant, 2025)

3. Halaman *Login*

Saat kita menjalankan *game* Valorant, kita diharuskan untuk login ke akun yang telah kita buat. Informasi *login* ini harus diisi sesuai informasi akun ketika mendaftar akun. Untuk melakukan *login* ke *game* Valorant, dapat menggunakan fitur mengisi *username* dan *password* yang telah dibuat. Namun ada cara lain untuk lebih cepat untuk *login* yaitu dengan menekan logo *google* dimana nantinya dapat melakukan *login* dengan akun *google* yang dikaitkan oleh akun Valorant.



Gambar 2. 7 Halaman login akun pada aplikasi Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

4. Menu Utama atau Halaman *Home*

Tampilan pertama yang akan ditemui ketika memulai *game* Valorant tentunya yaitu menu utama atau halaman *home*. Di menu utama ini pemain dapat menggunakan segala fitur-fitur yang diberikan oleh Valorant, seperti mencoba mode-mode, fitur *shop*, fitur *friendlist*, *Carrer* dan masih banyak lagi. Menu ini juga memiliki animasi bergerak yang menarik.

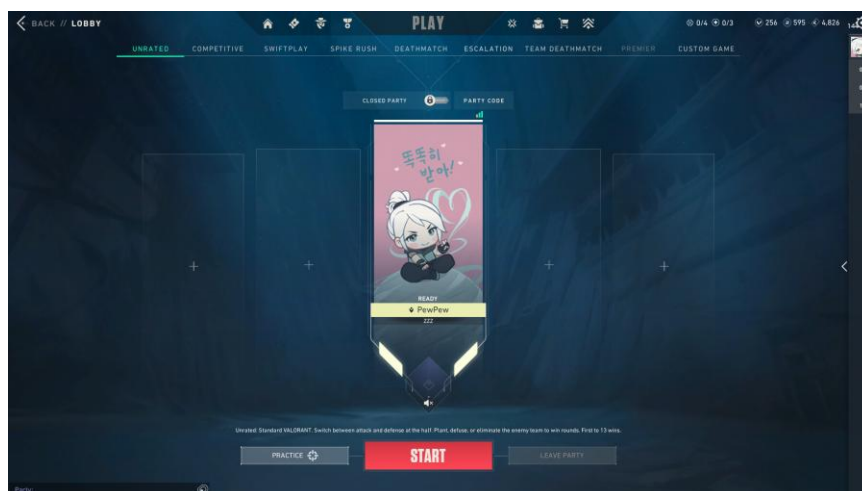


Gambar 2. 8 Menu Utama dalam game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

5. Halaman lobby

Ketika akan memulai *match* atau pertandingan pada *game* Valorant, *player* akan memasuki halaman dengan tampilan pilihan *game mode* dan beberapa *slot* pemain untuk bermain bersama teman. Pemain dapat bermain dengan 4 teman lainnya dengan cara *add friend* terlebih dahulu teman yang akan kita undang dengan *ID* mereka, kemudian pilih menu *invite to lobby*. Sebelum memulai pertandingan, pemain dapat memilih mode-mode yang akan dimainkan seperti *deathmatch*, *unrated*, *competitive* atau *ranked*, *spikerush*, *practice*, dan sebagainya.

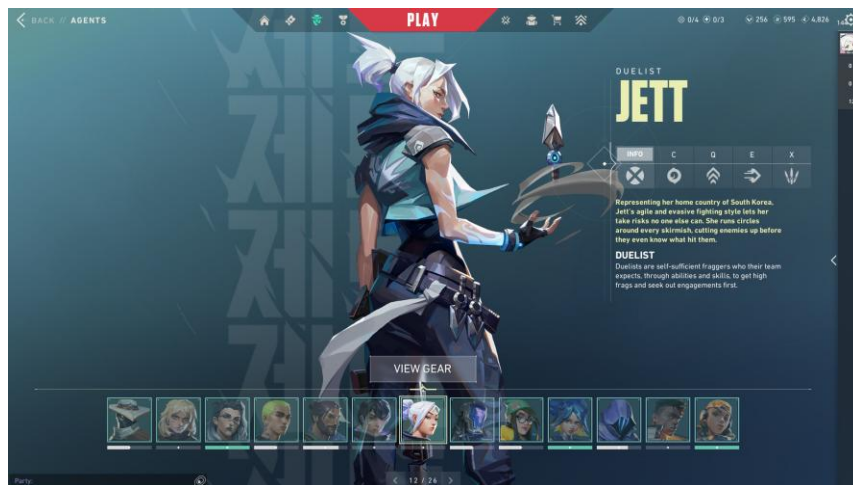


Gambar 2. 9 Halaman lobby pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

6. Halaman Agents

Agents merupakan sebutan karakter yang dapat digunakan dalam permainan *game* Valorant. *Agents* memiliki *skill* unik masing-masing serta memiliki *role* nya masing-masing. Seperti contoh *role* pada *agents* di *game* Valorant ada 4 yaitu *duelist* sebagai *role* penyerang, *controller* sebagai *role* penguasaan area, *initiator* sebagai *role* pembuka pertempuran, dan *sentinel* sebagai *role support*. *Role* tersebut diikuti dengan *skill-skill* setiap *agent* yang berbeda beda seperti karakter bernama “Sage” pada *role sentinel* memiliki *skill heal* untuk memberikan support *heal* kepada rekan tim.



Gambar 2. 10 Halaman agents pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

7. Halaman Career

Seluruh *history* pertandingan dalam beberapa *match* yang telah dilakukan sudah tercatat pada menu *career*. Menu ini berisi mengenai stats pertandingan pada beberapa *match* sebelumnya. Selain itu menu *career* juga menunjukkan *rank* yang kita dapatkan serta memperlihatkan berapa poin yang kita butuhkan untuk mencapai *rank* selanjutnya. Selain itu menu ini juga dapat menunjukkan beberapa statistik player *top* dengan *rank* tertinggi di dunia.

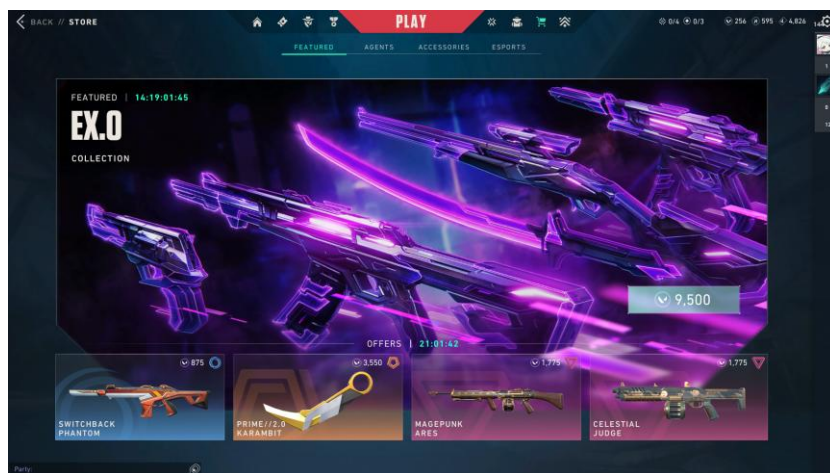


Gambar 2. 11 Halaman career dan history match pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

8. Halaman Shop

Halaman ini menjadi salah satu daya tarik para pemain game Valorant, dimana menu ini menawarkan berbagai skin senjata yang cukup terjangkau antara lain terdapat skin knife, skin senjata, banner, dan sebagainya. Selain itu Valorant juga mengadakan event “Night Market” setiap 2 bulan sekali dimana Valorant akan mengacak setiap akun untuk mendapatkan skin-skin pilihan dengan diskon yang cukup tinggi. Hal tersebut juga menjadi strategi Valorant untuk menarik perhatian para pemain game online di dunia.

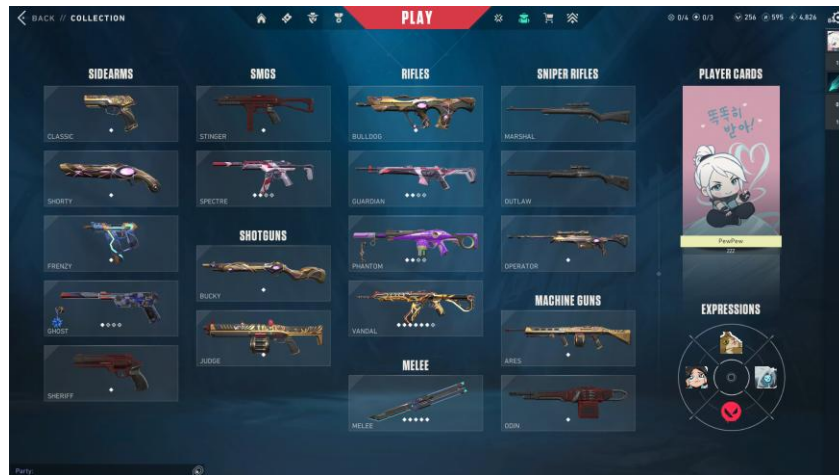


Gambar 2. 12 Halaman shop pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

9. Halaman *Collection*

Pada halaman ini, pemain dapat melihat *skin-skin* yang telah dimiliki. Pemain juga dapat mengatur *skin* apa saja yang akan digunakan, serta akan digunakan pada senjata yang mana saja. Pemain juga dapat menggunakan fitur grafiti yang telah dimiliki.

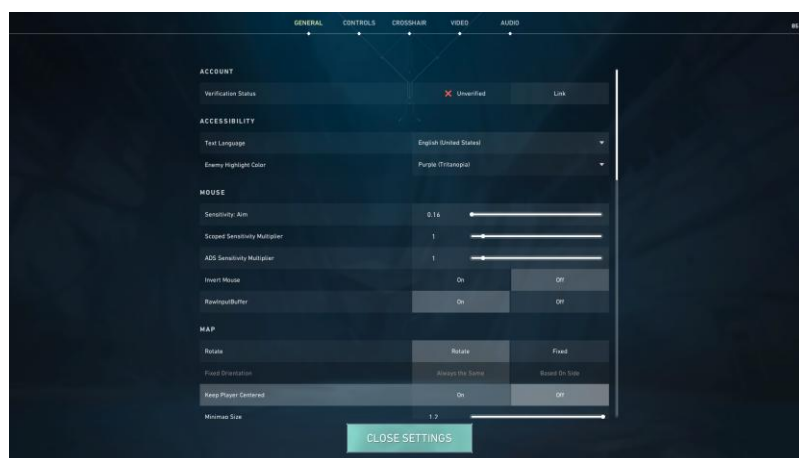


Gambar 2. 13 Halaman collection skin pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

10. Halaman *Setting*

Halaman ini pasti ada di setiap *game online*. Pada halaman ini, pemain dapat mengatur seperti grafik, *sound*, *shortkey*, dan sebagainya. Setelah menyesuaikan pengaturan yang diinginkan, jangan lupa untuk tekan *apply* atau *save setting* agar peraturan yang telah kita sesuaikan tidak terulang lagi.



Gambar 2. 14 Halaman setting pada game Valorant

(Sumber: Valorant, 2025)

B. Data Informan

1. Informan 1



Gambar 2. 15 Foto Tyo sebagai informan satu

Pada informan pertama yaitu Adhitya Dharmawan atau biasa dipanggil Tyo. Tyo merupakan seorang mahasiswa yang berkuliah di Universitas Sebelas November (UNS) di Solo. Tyo yang berasal dari Bekasi memutuskan untuk merantau berkuliah di kampus impiannya UNS di program studi Manajemen. Tyo memiliki keseharian bermain *game* sebagai bentuk *refreshingnya*. Peneliti melakukan kegiatan wawancara bersama Tyo pada tanggal 11 Desember 2024 di Café Eighteen Ground Solo pada pukul 13.00 WIB.

Tyo bermain Valorant sejak 2020 ketika pandemi Covid-19 melanda. Sejak 2020, setiap hari Tyo bermain game Valorant dengan teman-temannya karena menurutnya Valorant merupakan permainan yang unik, mirip dengan permainan yang Tyo pernah mainkan sebelumnya yaitu Counter-Strike Global Offensive. Sehingga melihat inovasi baru dalam dunia game seperti Valorant, membuat Tyo menjadi tertarik untuk bermain Valorant. Melihat setup meja Tyo yang dibuat nyaman mungkin, dapat menggambarkan bahwa Tyo memang sangat meminati bermain game terutama Valorant sehingga membuat tempat atau meja bermain yang cukup nyaman.



Gambar 2. 16 Setup meja Tyo yang digunakan untuk bermain Valorant

2. Informan 2



Gambar 2. 17 Foto Iqbal sebagai informan kedua

Pada informan ketiga yaitu Muhammad Iqbal Nur Hakim atau biasa dipanggil Iqbal berusia 21 tahun. Iqbal berasal dari Kalimantan yang saat ini menempuh pendidikan di Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta jurusan Ilmu Komunikasi. Wawancara ini telah berlangsung pada tanggal 19 Desember 2024 berlokasi di Sendiko Kopi Yogyakarta pukul 12.00 WIB

Iqbal memutuskan untuk bermain Valorant pada tahun 2022 dimana sebelumnya Iqbal juga bermain game namun dengan genre yang berbeda. Iqbal bermain karena ajakan dari teman-temannya yang bermain Valorant, sehingga sampai sekarang Iqbal selalu bermain game Valorant bersama teman-temannya.

3. Informan 3



Gambar 2. 18 Foto Enbe yang sedang bermain Valorant di kamar kosnya

Pada informan kedua yaitu Nur Bagus Armianto atau biasa dipanggil NB (Enbe) berusia 21 tahun. NB berasal dari Tegal yang saat ini sedang menempuh pendidikan di Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta jurusan Ilmu Komunikasi. Kegiatan wawancara bersama NB telah dilakukan pada tanggal 19 Desember 2024 berlokasi di Sendiko Kopi Yogyakarta pukul 13.00 WIB. Sama seperti Iqbal, Enbe mulai bermain game Valorant karena melihat teman-temannya bermain Valorant. Enbe dan Iqbal merupakan teman kuliah sekaligus teman bermain game. Sehingga sampai sekarang Enbe dan Iqbal masih sering bermain game Valorant bersama.



Gambar 2. 19 Setup meja Enbe yang digunakan untuk bermain Valorant

BAB III

TEMUAN DATA

Pada bab 3 penelitian ini akan dipaparkan mengenai hasil temuan dan wawancara penelitian yang dilakukan mengenai Analisis Kontrol Diri pada Pemain Game Online Valorant. Pada bab ini menjadi sangat penting karena nantinya akan menjadi fondasi penting dalam membahas mengenai bagaimana kontrol diri para pemain game online Valorant. Melalui pendekatan kualitatif dengan sistem wawancara, penulis berusaha untuk mengidentifikasi perilaku serta dinamika kontrol diri dalam bermain game online Valorant mulai dari menahan untuk tidak bermain secara berlebihan, tekanan kompetisi yang sengit dalam game sehingga menimbulkan kontrol diri dalam interaksi dan komunikasi, serta perilaku management dalam hal membagi waktu bermain dengan kewajiban sehari-hari. Sehingga setelah melakukan sesi wawancara bersama ketiga informan serta menganalisis jawaban-jawaban yang disampaikan oleh ketiga informan, dapat ditentukan pada penelitian ini akan mengambil tiga aspek kontrol diri yaitu aspek waktu, interaksi dan komunikasi serta finansial.

A. Kontrol Diri dalam Aspek Waktu

Tingginya minat bermain *game* Valorant di Indonesia, membuat masyarakat menjadi semakin tertarik dan mencoba bermain *game online* Valorant. Hal tersebut membuat para pemain menjadi semakin kompetitif melihat jumlah pemain di Indonesia yang semakin meningkat. Keadaan tersebut yang nantinya dapat berdampak pada bagaimana masyarakat Indonesia dalam mengatur waktu untuk bermain *game online*. Seperti contoh ketika melihat mahasiswa yang menghabiskan waktu bermain *game online* selama lima jam sehari termasuk hal yang wajar. Namun, ketika melihat kondisi dimana seorang kepala keluarga yang dapat dikatakan seorang ayah yang sudah berkeluarga dengan seorang orang anak bermain *game online* selama lima jam sehari, dapat dikatakan hal tersebut tidak efisien. Karena melihat kondisi seorang ayah yang harus menghidupi keluarganya, menemani istri dan anaknya justru menghabiskan waktu untuk bermain *game*. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek waktu dalam perilaku pemain *game online* berpengaruh pada status seorang pemain tersebut.

B. Kontrol Diri dalam Aspek Interaksi dan Komunikasi

Game Online merupakan permainan yang dapat dimainkan bersama orang lain secara *real-time*. Permainan ini dapat dimainkan bersama seluruh orang diseluruh

dunia menggunakan jaringan internet. Permainan *online* terutama permainan yang memiliki *genre strategy* pasti membutuhkan komunikasi antar *player* untuk mencapai kemenangan yang diinginkan. Komunikasi dalam *game online* penting karena beberapa alasan, antara lain:

1. Kerjasama tim : beberapa *game online* dengan *genre strategy* pasti membutuhkan komunikasi untuk bermain. Dimana antar pemain diwajibkan untuk mengkomunikasikan apa yang harus dilakukan untuk mencapai kemenangan. Dengan komunikasi yang baik, pemain dapat saling bertukar informasi, pesan, dan bekerjasama untuk menang.
2. Meningkatkan pengalaman bermain : Dengan komunikasi yang baik antar sesama pemain, dapat membuat permainan tersebut menjadi lebih seru dimana *game* biasanya dimainkan secara sendirian, namun dengan adanya komunikasi dapat dimainkan bersama orang lain atau teman sehingga membuat permainan semakin asik
3. Meningkatkan Keterampilan Sosial : Interaksi dan komunikasi merupakan sebuah aktifitas yang pasti dilakukan setiap hari. Manusia tidak bisa hidup tanpa adanya interaksi dan komunikasi, oleh karena itu dengan adanya fitur komunikasi dalam permainan *game online*, akan menambah keterampilan sosial dimana dalam *game* akan melakukan berbagai aktifitas interaksi sosial seperti mendengarkan, bekerja dalam *team*, berbicara dengan jelas kepada sesama pemain, memimpin sebuah tim, dan sebagainya.

Beberapa hal diatas merupakan hal positif yang bisa didapatkan dari komunikasi yang baik dalam bermain *game online*. Namun sebaliknya, jika suatu pemain tidak memiliki kontrol diri dalam aspek interaksi dan komunikasi yang baik, maka pemain tersebut hanya akan mendapatkan sisi negatifnya dimana nantinya mereka akan mengeluarkan emosi dalam diri mereka sehingga memunculkan sifat marah, emosi, dan mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan melihat bagaimana kontrol diri interaksi dan komunikasi pemain *game Valorant*, apakah mereka memiliki kontrol diri yang baik atau buruk.

C. Kontrol Diri dalam Aspek Finansial

Selanjutnya yaitu merupakan kontrol diri dalam aspek finansial. Pada penelitian ini, peneliti juga akan melihat bagaimana kontrol diri pemain *game online* Valorant dalam mengeluarkan uang untuk bermain *game online* Valorant. Seperti yang sudah dijelaskan, Valorant memiliki sistem membeli *skin* senjata dalam *game* untuk dipakai ketika bermain. Pada aspek finansial akan memperlihatkan beberapa pemain yang mungkin saja terlalu berlebih dalam mengeluarkan uang atau tidak. Sama seperti kontrol diri dalam aspek waktu, aspek finansial juga melihat kondisi status dari pemain *game online* tersebut. Seperti contohnya ketika mahasiswa dengan uang jajan dari orang tua dua juta perbulan, dibanding seorang kepala keluarga dengan penghasilan dua juta perbulan, melihat mahasiswa masih tergantung pada orang tua tanpa memiliki tanggung jawab seperti seorang kepala keluarga, sedangkan kepala keluarga sendiri masih harus menghidupi dan membiayai seorang istri dan anak. Hal tersebut dapat menjadi perspektif yang berbeda dari setiap pemain *game online* Valorant dalam mengeluarkan uang untuk membelanjakan *skin* di dalam *game*.

Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk menganalisis dan mendalami bagaimana kontrol diri dapat berpengaruh dan berperan dalam aspek-aspek seperti waktu, interaksi, komunikasi dan finansial pada pemain *game online* Valorant. Temuan ini diperoleh dengan menggali informasi dari narasumber 4 orang pemain *game* Valorant aktif yaitu Tyo (21 tahun), Iqbal (21 tahun), dan Enbe (21 tahun). Hasil wawancara ini akan memberikan gambaran mengenai pola perilaku dan kontrol diri dalam bermain *game online* Valorant. Jawaban dari narasumber tersebut yang nantinya akan dikaitkan dengan teori-teori kontrol diri, serta disangkutkkan dengan dampak terhadap kehidupan sehari-hari pemain *game* Valorant.

Selama wawancara berlangsung, data yang didapatkan dari narasumber memberikan wawasan yang bervariasi mengenai kontrol diri dari masing-masing narasumber dalam aspek mengelola waktu, interaksi dengan pemain lain, cara berkomunikasi, serta pengeluaran finansial pada *game online* Valorant. Hasil temuan ini juga nantinya akan disajikan dengan memperhatikan pengaruh positif dan negatif yang muncul dari pengelolaan kontrol diri tersebut. Pembahasan ini bertujuan untuk mencari jawaban dan menggali lebih dalam terkait apakah kontrol diri pada seseorang pemain *game online* Valorant yang baik dapat meminimalisir dampak negatif yang mungkin ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan, atau justru sebaliknya.

Penting untuk dicatat, meskipun kontrol diri merupakan faktor utama yang menjadi kunci untuk menjaga keseimbangan antar aktivitas bermain *game* dan kehidupan nyata, hasil penelitian ini menunjukkan variasi yang signifikan mengenai bagaimana kontrol diri diterapkan oleh setiap pemain. Beberapa narasumber yang sudah diwawancarai, dapat mengelola waktu dengan cukup efektif, sementara narasumber lain masih terbilang kurang untuk mengatur kontrol diri, sehingga mengurangi efektifitas waktu dalam mengerjakan kegiatan wajib sehari-hari mereka. Dalam hal itu, pada bab 3 temuan penelitian ini akan membahas mengenai kontrol diri pada masing-masing aspek yang telah ditentukan untuk memberikan hasil analisis yang mendalam pada setiap aspek yang mempengaruhi.

Dalam sub-bab penelitian, penulis akan memaparkan terkait hasil wawancara pada empat narasumber yang telah diwawancarai. Setelah melakukan wawancara, penulis menyimpulkan bahwa setiap jawaban pada keempat narasumber bervariasi. Peneliti telah mengkategorikan jawaban narasumber pada empat aspek yaitu waktu, interaksi & komunikasi, dan finansial. Pengambilan narasumber yang diwawancarai didasari pada keaktifan ketiga narasumber dalam bermain Valorant. Ketiga narasumber terbilang cukup aktif dalam bermain Valorant sehingga memiliki kebiasaan dalam bermain yang berbeda-beda. Dalam temuan ini akan mengetahui bagaimana aktifitas pemain *game online* Valorant dari ketiga narasumber yang telah diwawancarai untuk mengetahui bagaimana cara narasumber dalam mengontrol diri untuk bermain *game online* Valorant.

1. Alasan Bermain Valorant

Seluruh informan menunjukkan bahwa jawaban ketiga narasumber merupakan jawaban yang cukup antusias dimana seluruh informan merupakan pemain aktif *game online* Valorant. Hal ini disampaikan oleh informan Aditya Dharmawan yang sudah memainkan *game online* Valorant;

“Pernah sih, malah sampe sekarang masih aktif dan hampir setiap hari” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Melihat keaktifan Tyo dalam bermain Valorant hampir setiap hari, membuktikan bahwa Valorant cukup menarik bagi Tyo untuk dimainkan dalam mengisi waktu luangnya. Dibalik keaktifannya dalam bermain *game online*, salah satu informan bernama Iqbal dalam wawancara mengatakan bahwa ia telah memainkan *game* Valorant sejak 2021, dimana terhitung telah bermain sekitar empat tahun hingga penelitian ini dibuat;

“Karena awal-awal pas SMA itu aku ga punya laptop, jadi main game cuma game-game mobile gitu kan. Terus setidaknya kalau mau main game Valorant harus ke Warnet.

Awalnya aku gatau game Valorant, jadi dulu main game Cuma Point-blank sama Counter-Strike. Setelah itu muncul game Valorant yang menurutku beda dari game FPS lainnya di tahun 2022. Mulai dari situlah aku tertarik buat main game Valorant hingga saat ini” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Minat Iqbal dalam bermain *game* bertemakan tembak-tembakan membuat Iqbal penasaran untuk memainkan *game* Valorant. Melihat jawaban Iqbal dimana sebelum bermain *game* Valorant, ia telah mencoba beberapa *game* yang serupa seperti Point Blank dan Counter-Strike. Tidak beda jauh dengan informan Tyo yang juga memainkan *game* serupa sebelum terjun untuk bermain *game* Valorant;

“Kalau dulu kan sebelum ada Valorant itu ada game Counter-Strike, dan dari awal aku udah suka banget main game genre FPS. Jadi pas muncul game Valorant aku langsung tertarik buat main karena genre yang sama yaitu FPS.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Dalam pernyataan Tyo dan Iqbal menunjukkan bahwa mereka memang minat bermain *game* dengan teman *First Person Shooter* (FPS), hal tersebut menjadi pemicu kedua informan tersebut untuk mencoba *game* baru yaitu Valorant. Disisi lain, informan bernama Enbe memiliki alasan bermain *game* Valorant yang cukup berbeda dari informan lainnya. Dimana Enbe mencoba *game* Valorant karena mengikuti teman-temannya yang juga bermain *game* Valorant;

“Aku memutuskan buat main Valorant itu karena menurutku seru aja dan beberapa temenku juga Mainnya Valorant, jadi aku Ikutin temen sih. Kalau gameplay menurutku Ya basicnya FPS kan sama aja cuman kalau di Valorant mungkin lebih uniknya karena Pakai utility atau skill ya, mungkin disitu sih keunikannya” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

2. Kontrol Diri Berdasarkan Waktu

a. Rata-Rata Waktu Bermain

Rasa penasaran dalam bermain *game online* Valorant membuat ketiga informan cukup sering dalam bermain *game* Valorant, dimana ketiga informan memiliki hari dan waktu yang berbeda-beda dalam bermain *game* Valorant, namun dengan intensitas bermain yang terbilang sama. Seperti yang dikatakan oleh informan Tyo;

“Pas awal main tahun 2021-2022 bisa main 5 sampe 8 jam sehari. Tapi sekarang karena mulai banyak kesibukan, jadi kalau weekdays sekitar 2 sampai 3 jam, sekitar jam setengah 7 malam sampai jam setengah 9 hingga jam 9 malam. Kalau weekend sekitar jam 12 siang terus lanjut lagi malam dari jam 7 malam sampai 9 malam” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Melihat jawaban Tyo, waktu yang digunakan Tyo untuk bermain Valorant terbilang cukup sering dimana waktu malam yang dimiliki Tyo digunakan untuk bermain Valorant. Namun waktu yang digunakan Tyo dalam bermain Valorant tidak sampai menunjukkan lebih dari pukul 12 malam. Hal ini berbanding terbalik dengan informan Iqbal dan Enbe dimana waktu mereka dalam bermain Valorant terbilang melebihi pukul 12 malam.

“Aku main biasanya dari jam 9 malem sampe jam 2 malem, Tapi kalau akhir-akhir ini mungkin cuma 3 jam Dari jam 9 malem sampe jam 12 malem doang Atau ga sampe jam 1 malem mentoknya” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Melihat jawaban tersebut, intensitas bermain Tyo dan Iqbal terbilang hampir sama, hanya berbeda waktu bermainnya, Dimana Tyo masih bisa mengontrol waktu bermain untuk tidak melebihi jam larut malam, namun Iqbal masih belum bisa mengontrol intensitas bermainnya dimana hal tersebut ditunjukkan dengan jawaban Iqbal yang bermain *game* Valorant hingga pukul 1 malam. Disisi lain, Informan Enbe juga memiliki intensitas bermain yang hampir sama dengan Iqbal;

“Rata-rata Seringnya sih tiga jam ya, karena biasanya main 3 match dengan 1 match sekitar 45 menit. Di jam berapanya itu Random sih, kadang Dari sore jam 3 Sampai maghrib, kalau nggak Malam jam 10 an Sampai jam 2 malem atau jam 1 malem” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Jawaban tersebut menunjukkan bahwa Enbe terkadang masih bermain di jam-jam yang tidak terlalu larut seperti jam 3 sore hingga maghrib. Namun ada masanya juga Enbe bermain hingga larut malam sampai jam 2 malam menurut jawaban yang telah diutarakan oleh Enbe.

b. Penambahan Durasi Bermain

Keinginan untuk bermain *game* tidak hanya sekedar mengikuti teman saja, namun beberapa informan mengaku keinginan untuk bermain *game* Valorant secara terus menerus juga melihat dari kalah atau menangnya mereka saat bermain *game*. Maksudnya ketika mereka memenangkan pertandingan, keinginan mereka untuk bermain lagi semakin besar. Sebaliknya, jika mereka mengalami beberapa kekalahan, keinginan mereka untuk bermain lagi juga berkurang.

“Tergantung juga sih Kadang kita main tuh kalau lagi memang terus terusan ya kita lanjut terus. Tapi kalau emang lagi kalah 2 atau 3 kali ya cari game lain atau kalau dah pada cape kalah terus ya udahan mainnya terus cuma ngobrol-ngobrol aja lewat aplikasi Discord.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Berbeda dengan Tyo yang tidak mepedulikan menang atau kalah. Tyo lebih berpendapat jika ia akan terus bermain *game* Valorant walaupun mengalami kekalahan berkali-kali, karena prinsipnya Tyo hanya mencari kesenangan tidak mengejar *rank*.

“Aku pribadi sih kalau main game tuh sekarang udah gak yang terlalu kompetitif. Jadi kalau misal emang kalah berkali-kali terus temen masih mau main, ya main terus karena dari aku pribadi emang udah gak ngeliat rank-nya sih Jadi kayak lebih ke have fun-nya aja.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Pendapat Tyo hampir sama dengan yang disampaikan oleh Enbe, dimana kekalahan dalam bermain tidak mempengaruhi Enbe untuk bermain Valorant. Karena dasarnya Enbe sudah menentukan untuk sehari hanya 3 *match* saja sehingga walaupun Enbe menang beruntun, ia akan istirahat jika sudah mencapai batas 3 *match* per hari.

“Kalau aku lagi menang terus ga terlalu menggebu-gebu untuk lanjut main terus sih. Soalnya satu match Valorant bisa dibilang lumayan lama. Jadi aku tetep menentukan misal sehari 3 match aja itu dah cukup. Jadi mau 3 match itu kalah semua atau menang semua tetep udah stop mainnya karena udah 3 match.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

3. Tingkat Prioritas Kegiatan

Keinginan dalam bermain Valorant membuat ketiga informan memiliki intensitas bermain *game* Valorant yang cukup tinggi. Namun, masing masing informan memiliki gairah bermain *game* online Valorant yang berbeda-beda serta tingkat prioritas dalam bermain *game* Valorant yang berbeda juga. Seperti yang diutarakan oleh Tyo;

“Karena aku bisa dibilang udah kecanduan ya, jadi tiap hari tuh rasanya harus main. Bahkan kalau lg diluar ga dirumah itu bela belain pulang kerumah buat main Valorant. Karena game Valorant jadi penghilang stress soalnya main bareng temen-temen juga” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Tingkat kecanduan bermain game Valorant yang tinggi, membuat Tyo selalu ingin bermain *game* Valorant bahkan setiap hari. Tingkat prioritas yang Tyo tunjukkan memperlihatkan bahwa Tyo lebih mementingkan untuk bermain *game* Valorant dibanding kepentingan lainnya.

Hal ini sama dengan Enbe yang terbilang cukup sering dengan bermain game Valorant setiap hari. Namun, Enbe hanya ingin bermain bersama teman dimana ia bermain game Valorant setiap hari, namun ia juga melihat apakah teman-temannya mau untuk diajak bermain atau tidak.

“aku biasanya main setiap hari, tapi juga ngeliat temen juga. Aku mastiin dulu temen-temen pada main semua atau engga. Jadi klo misal ada tugas dan temen-temen semua lagi pada main, aku pilih main dulu dan ngerjain tugasnya nanti. Tapi kalau ada deadline tugas

yang mepet banget, aku pasti mentingin tugas yang deadline mepet dulu dibanding main game.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Jawaban diatas menunjukkan bahwa kata “setiap hari” yang diucapkan oleh Enbe juga bergantung pada keinginan teman-temannya untuk bermain atau tidak. Hal ini juga memiliki pendapat yang sama oleh Iqbal dimana ia lebih bergantung pada teman-temannya dalam bermain game Valorant.

“Aku kalau main di waktu luang aja, jadi kalau gada tugas ya aku memutuskan buat main Valorant. Tapi liat teman-teman juga, kalau pada main rame-rame ya aku ikut main. Jadi sewaktu-waktu kita pengen main aja sih ga ada netapin harus jam berapa mainnya.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

4. Kontrol Diri berdasarkan Prioritas Kondisi Fisik

Kontrol diri yang dimiliki oleh ketiga informan sangat berpengaruh terhadap kondisi fisik mereka. Kontrol diri yang buruk akan mempengaruhi aktifitas keseharian dimana waktu yang seharusnya dipakai untuk keperluan primer, namun digunakan untuk hal sekunder seperti bermain *game*. Kontrol diri sangat diperlukan untuk menjaga produktifitas dalam aktifitas sehari-hari. Melihat keaktifan ketiga informan, salah satu informan bernama Tyo menyatakan;

“Aku lebih lihat kondisi fisik diri sendiri dulu sih. Kalau cuman sekedar pegel dan capek biasa, ya aku masi mau main Valorant dengan catatan banyak temen yang main juga. Karena kita juga mainnya nyantai ga serius banget jadi masih enjoy main walaupun ngerasa pegel atau capek. Tapi kalau badan udah ngerasa sakit banget, ya lebih milih istirahat walaupun diajakin temen main game.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Seperti yang sudah disampaikan oleh Tyo diawal, tahapan Tyo dalam bermain *game* Valorant sudah mencapai tahap kecanduan. Hal tersebut mengakibatkan Tyo menjadi kurang waspada terhadap dirinya dimana ia tetap memaksakan untuk bermain *game* Valorant walaupun kondisi fisiknya sedang lelah. Hal ini juga serupa disampaikan oleh Iqbal;

“Misal aku lagi capek karena tugas atau kerjaan tetep main Valorant sih. Karena menurut aku Valorant jadi tempat refreshing juga dari banyaknya pikiran tentang tugas atau kerjaan. Tapi kalau lagi main Valorant dan inget ada tugas yang penting, ya aku tetep mentingin tugas dulu. Jadi tergantung kondisi aja sih kalau pengen main ya main, kalau pengen istirahat ya istirahat.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Menurut Iqbal, bermain *game* justru malah menjadi alat *refreshing* untuk menghilangkan lelah dari aktifitasnya sehari-hari. Namun Iqbal juga masih mementingkan tugasnya, dimana ia akan mengutamakan tugas untuk diselesaikan terlebih dahulu dibanding bermain *game* Valorant. Hal ini cukup berbeda dengan yang disampaikan oleh Enbe. Enbe lebih beranggapan jika ia dihadapkan dengan kondisi yang sedang drop atau sakit, ia akan memilih untuk tetap

bermain dengan catatan seluruh temannya juga ikut bermain atau dapat dikatakan “*full team*”. Karena menurut Enbe, untuk mengajak semua temannya secara komplit bermain game Valorant cukup sulit, melihat kesibukan mereka masing-masing. Sehingga Enbe mengambil kesempatan bermain game bersama teman-temannya walaupun ia sedang merasa tidak enak badan.

“Kalau dalam situasi sakit gitu, aku mikir dulu. Kalau misalkan temen-temenku nih Pada pengennya main dan kebetulan full team, itu aku bakal milih main. soalnya Beberapa temenku tuh susah buat diajak full team. Jadi kayak pas full team, ya ayo deh main. soalnya waktu itu pernah pas aku baru balik dari Tegal kan motoran ke Jogja. Sampe sini sore sekitar jam 5. Pas itu kondisi lagi capek tuh, harusnya istirahat kan. Tapi ternyata temen-temen ngajakin warnet dan full team. Jadi yaudah lah ayo Kalau misalnya full team gas kita main. Tapi kalau cuma 3 orang atau 2 orang, mending gak main sih.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

5. Kontrol Diri berdasarkan Preferensi

Tyo, Iqbal dan Enbe menyebutkan bahwa mereka bermain Valorant tidak terlalu mementingkan *rank* namun lebih mementingkan kebersamaan bermain bersama teman. Karena menurut mereka, bermain bersama teman lebih terasa seru dibanding bermain sendirian.

“Aku lebih suka main sama temen sih. Kalau sendiri kadang-kadang aja. Kalau main sama temen tuh seru aja. Kalau main sendirian tu paling cuma 1 atau 2 game lah. Nah aku mutusin buat main sendiri tu kalau di kondisi yang emg pengen banget main game Valorant, tapi temen-temen ga ada yang mau main. Jadi yaudah aku main sendirian.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Enbe beranggapan bahwa bermain bersama teman lebih terasa menyenangkan dibanding bermain sendiri, namun ia juga terkadang bermain sendiri jika teman-temannya memang sedang tidak bisa dan tidak ingin bermain Valorant.

“Bisa dibbilang 95% lah Pasti sama temen, dan 5% tuh sendiri. Jadi kalau misal lagi bosan banget pengen main Valorant, tapi saat itu ga ada yang mau main, yaudah main sendiri aja gitu.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Bermain *game* Valorant menurut Enbe lebih seru jika dimainkan bersama teman, hal ini sependapat dengan Tyo dimana hampir setiap kali Tyo bermain, ia selalu bermain Valorant bersama teman-temannya. Melihat perbandingan yang Tyo sebutkan sekitar 95% bermain bersama teman dan 5% bermain sendiri.

“Seringnya sama temen, tapi pernah main sendirian itu iseng doang, dan paling iseng segame doang karena bosan” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Iqbal juga memiliki kebiasaan untuk bermain *game* bersama teman. Mereka juga memiliki alasan yang sama dimana ketiga informan bermain sendiri hanya ketika tidak ada teman yang

bisa diajak bermain atau ketika memang sedang merasa bosan dan sangat ingin bermain namun tidak ada teman yang saat itu ingin bermain Valorant. Ketiga informan tersebut juga memiliki alasan mengapa mereka lebih suka bermain bersama teman dibanding bermain sendirian.

“Dibanding main sendiri ya, kalau main sendiri kan kayak berasa sepi banget. Tapi kalau sama temen-temen pasti lebih seru, karena bisa ngobrol segala macam jadi ga sepi-sepi banget kalau lagi main. Kalau mainnya sendiri kan kayak sepi lah, nggak ada yang ngajak ngomong. Paling ngajak ngomong sama orang public, itu pun nggak leluasa. Nah kalau misalnya sama temen-temen bisa lebih seneng ketawa-ketawa. Hal kek gitu kadang juga bisa ngilangin stres aja sih.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Iqbal juga menambahkan jika bermain bersama publik terkadang banyak pemain publik yang tidak berkomunikasi di *game* sehingga membuat *game* tersebut menjadi membosankan karena tidak ada interaksi didalamnya.

“Main sendirian tu bosen sih, karena gak ada temen ngobrol. Kalau public juga kadang gak terlalu banyak yang ngomong gitu. Jadi kayak hening aja gamenya dan bikin gak seru permainannya gitu” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Enbe juga memiliki kesamaan alasan yang sama mengapa ia tidak suka bermain sendiri dengan orang public;

“Kalau sendiri itu Kayak kurang seru sih. Kadang tuh ketemu orang yang gak komunikatif, jadi kayak ya mainnya diam-diaman gak ada informasi. Tapi kalau sama temen kan Kadang ada aja hal yang diomongin walaupun out of topic dari gamenya. Jadi lebih seru sama temen.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Kebersamaan dalam bermain *game* Valorant juga tak lepas dari interaksi mereka dalam bermain *game* Valorant. Interaksi sangat perlu dalam bermain *game* seperti Valorant untuk mencapai tujuan kemenangan dengan lebih mudah.

6. Kontrol Diri berdasarkan Reaksi

a. Reaksi Kemenangan

Game Valorant merupakan *game tactical shooter* dimana komunikasi dan strategi sangat dibutuhkan untuk mencapai kemenangan dalam *game* Valorant. Komunikasi yang tepat dan informatif kepada sesama tim membuat permainan menjadi semakin asik dan juga membuat tingkat kemenangan menjadi lebih tinggi. Ketika memenangkan pertandingan, memiliki perasaan yang berbeda-beda pada setiap pemain, seperti yang dikatakan oleh Tyo dalam wawancara;

“Seneng sih kalau menang, cuma lebih ke yaudah gitu. Karena balik lagi Aku main Valorant tuh gak yang terlalu ngincer menangnya gitu. Jadi kayak kalau menang yaudah, kalau kalah juga yaudah. Mungkin bakal rada kesel dikit kalau misalnya emang pointnya tuh udah mau naik ke rank berikutnya gitu. Dalam artian nanggung gitu. Itu

baru kadang merasa kayak aduh gemes banget dikit lagi naik rank. Cuma gak selalu yang dibawa stress. Ya mungkin kayak cuma kesel 5-10 menit, abis itu udah hilang keselnya” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Menurut Tyo, kemenangan dalam *game* Valorant tidak begitu memuaskan karena pada dasarnya Tyo bermain Valorant dengan tujuan *have fun* dan tidak terlalu mengejar *rank*. Namun ia terkadang juga kesal jika *point* yang ia dapatkan mepet untuk mencapai *rank* selanjutnya. Pernyataan tersebut hampir sama dengan pernyataan yang disampaikan Iqbal dimana Iqbal akan merasa sangat puas ketika ia memenangkan pertandingan yang menurutnya cukup sengit. Menurut Iqbal, sengit yang dia maksud yaitu ketika *point* tim Iqbal dan tim musuh memiliki jarak yang sangat dekat sehingga *game* tersebut menjadi sangat menegangkan.

“Kalau menang sih biasa aja ya karena emang mainnya cuma have fun. Tapi misalnya kita lagi main dan tim musuh ada yang ngebacot misal ngata-ngatain dan di akhir match kita yang menangin, itu seneng banget. Karena kita bisa menang secara kompetitif. Apalagi kalau dapet musuh yang jago dan bisa over time dengan point round kejar-kejaran, nah itu lumayan dapet rasa puas kalau menang.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Pernyataan Iqbal memiliki kesamaan dengan pernyataan Enbe, dimana Enbe juga memiliki pendapat jika kemenangan akan menjadi sangat memuaskan ketika permainan tersebut menjadi sengit dari kedua tim.

“Tergantung situasi sih. Kalau misalkan kita menangnya jauh gitu kayak point kita 12 sementara musuh 2 atau kita 12 point sementara musuh 4 poin, itu jadi biasa aja. Tapi kalau menangnya kejar-kejaran poin dan akhirnya kita menang, itu baru ngerasain menang yang bangga karena pointnya sempet kejar-kejaran atau sengit.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

b. Reaksi Kekalahan

Kemenangan merupakan sebuah situasi yang dicari oleh kebanyakan pemain *game online* Valorant. Namun, setiap permainan pasti memiliki kekalahan. Ketiga narasumber juga memiliki reaksi yang berbeda ketika mengalami kekalahan dalam sebuah pertandingan Valorant, seperti yang disampaikan oleh Tyo;

“Kalau kalah gitu mungkin gak mau maksa temen sih. Kayak misal mereka emang udah gak bisa atau capek main yaudah ga dipaksain. Cuma kalau aku sih ngerasanya biasa aja. Cuma kadang kalau udah lose streak atau kalah sampai berkali-kali tuh baru kayak kesel gitu. Tapi kalau misalnya baru kalah sekali atau dua kali yaudalah biasa aja” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Tyo merasakan hal yang biasa jika ia mengalami kekalahan sekali atau dua kali. Namun, ketika Tyo mengalami kekalahan berkali kali, ia akan mulai kesal dengan kondisi tersebut.

Namun dibalik kekalahan tersebut, Tyo tidak memaksa teman-teman mereka untuk terus melanjutkan permainan hingga mendapatkan kemenangan, karena menurut Tyo kekalahan merupakan hal yang biasa saja tanpa harus memaksakan kemenangan. Jawaban Tyo sedikit berbeda dengan yang disampaikan Iqbal;

“Kalah juga biasa, bodoamat juga karena mau nyari fun nya aja sih. Mau turun bodoamat mau naik yaudah” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Iqbal sangat tidak mementingkan kemenangan dalam bermain Valorant. Menurutnya, kenaikan dan penurunan point rank dalam Valorant tidak terlalu penting untuk dikejar. Pernyataan Tyo dan Iqbal sedikit berbeda dimana sifat Tyo sedikit memperlihatkan kekesalan ketika mengalami kekalahan beruntun, namun kekesalan tersebut dalam batas yang biasa tanpa mengeluarkan emosi yang berlebih. Hal ini berbanding terbalik dengan Enbe;

“Nah itu juga tergantung kondisi. Kalau misalkan kalahnya mepet, itu pasti kesel banget. Kadang sampai keceplosan ngatain temen. Tapi kalau misalkan kalahnya jauh, biasanya aku nyerah kayak udah lah surrender aja, males gitu. Ya karena kejar pointnya lumayan jauh kan” (Wawancara Enhe, 19 Desember 2024)

c. Reaksi Emosi terhadap Publik dan Teman

Kekesalan merupakan reaksi yang wajar ketika mengalami sebuah kekalahan dalam bermain *game* Valorant. Namun, yang terpenting ialah bagaimana kita dapat mengontrol emosi serta tindakan kita ketika mengalami kekalahan. Dalam wawancara bersama Tyo, Tyo mengatakan bahwa ketika mengalami kekalahan dan disebabkan oleh teman sendiri, ia sering mengejek teman-temannya. Namun, dalam hal bercandaan dan tidak serius. Beberapa temannya justru menganggap candaan tersebut menjadi serius, sehingga terkadang mereka menjadi berselisih.

“Ya paling ngejek-ngejek doang. Tapi kadang suka kelewatan, nanti ada beberapa yang baper dan marah. Tapi ya akhirnya ketawa-ketawa lagi.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Iqbal juga menyampaikan bahwa ketika ia bermain bersama temannya dan teman tersebut menyebabkan kekalahan pada sebuah pertandingan, ia akan memberi tahu kepada temannya bagaimana yang sebaiknya dilakukan sehingga tidak mengulang kesalahan yang sama, namun Iqbal justru melakukan hal sebaliknya ketika publik yang menyebabkan kekalahan.

“Kalau temen kita yang nyebabin kalah ya mungkin kita kasih tau. Misal jangan gitu, harusnya kayak gini. Ditunjukin yang bener gimana. Tapi kalau publik atau orang lain yang nyebabin kalah ya kita kata-katain.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Perlakuan Iqbal kepada temannya memperlihatkan bahwa ia tidak ingin membuat temannya sakit hati karena emosinya. Hal tersebut dikarenakan ketika temannya yang menyebabkan kekalahan dalam suatu pertandingan, Iqbal tidak ingin merusak pertemanan hanya karena Iqbal tidak bisa mengontrol emosinya.

“Kalau rekan tim publik biasanya aku katain, contoh ngatainnya misal tolol atau goblok gitu. Cuman itu spontan aja. Misal posisi kita lagi gendong atau kita paling berkontribusi dalam tim nih, trus ngeliat publik posisinya minim kontribusi sehingga nyebabin kalah, otomatis kesel lah jadi ngatain” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Jawaban Enbe lebih menunjukkan sisi arogannya, dimana ia akan mengejek rekan publiknya ketika mengalami kekalahan dan disebabkan oleh publik itu sendiri. Namun Enbe tidak menyebutkan bagaimana reaksi Enbe ketika temannya sendiri yang menyebabkan kekalahan tersebut.

d. Reaksi dalam Mengontrol Emosi

Kontrol diri pada seseorang dalam bermain *game* Valorant terbilang sulit, dimana kebanyakan orang pasti mengincar kemenangan yang kemudian akan memicu emosi ketika mengalami kekalahan. Emosi kekesalan dalam permainan memang sulit untuk dihilangkan, namun kekesalan tersebut dapat dikurangi dengan adanya kontrol diri yang baik pada setiap orang. Menurut Tyo, kekalahan dalam sebuah permainan memang menjadi hal yang wajar. Namun, menurutnya kekalahan yang disebabkan oleh teman tim yang *trolling* atau tidak serius dalam bermain, justru membuat Tyo menjadi kesal ketika mengalami kekalahan. *Trolling* merupakan sebuah tindakan oleh seseorang ketika bermain dalam sebuah permainan, dimana orang tersebut dengan sadar dan sengaja melakukan hal yang merugikan tim seperti sengaja membunuh diri sendiri dalam game, merusuh teman sendiri, atau sengaja tidak bergerak agar tim tidak mendapatkan kemenangan. Menurut Tyo, walaupun kita mengalami kekalahan, tetapi kita bermain dengan serius itu lebih baik dibanding mengalami kekalahan namun teman satu tim melakukan *trolling* atau tidak serius dalam bermain. Hal tersebut artinya Tyo lebih menyukai usaha yang dibangun dibanding kekalahan tanpa usaha.

“Kalau masalah kalah tuh biasa aja ya, Cuma kesel kalau temen ada yang nge-troll sih. Karena ya setidaknya kalau emang gak mau main serius, gak usah nge-troll gitu. Karena kan juga walaupun have fun, cuman tetap ada tujuan menang gitu, walaupun sedikit. Tapi ya jangan sampai nge-troll tim sendiri lah. Yang penting main kayak biasa aja, gak

perlu serius-serius banget cuman ya jangan nge-troll juga gitu.” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Pernyataan yang disampaikan oleh Tyo memiliki sedikit perbedaan dengan jawaban yang dilontarkan oleh Iqbal. Iqbal menyebutkan bahwa dirinya juga tidak terlalu kesal ketika mengalami kekalahan dengan point yang tertinggal jauh. Namun ia merasakan kekesalan yang berlebih ketika ia mengalami Comeback. Comeback merupakan fase dimana suatu tim mengalami kemenangan telak pada pertandingan awal, namun ia mengalami kekalahan di akhir-akhir pertandingan atau dapat dikatakan point tim direbut oleh point musuh sehingga pada akhirnya tim musuh yang memenangkan pertandingan.

“Emosinya sih gak terlalu. Mungkin misalnya udah mimpin banget di awal pertandingan dan butuh 1 round kemenangan lagi untuk menang dalam pertandingan tersebut, tapi pada akhirnya musuh yang mencapai point kemenangan terlebih dahulu, sehingga tim kita gajadi menang padahal tinggal sedikit lagi menang. Untuk mengatasi kesalnya Mungkin main game yang agak lebih santai. Maksudnya tetep main Valorant tapi beda modenya. Kan ada beberapa mode di Valorant kayak rank, unrated, spike rush, deathmatch gitu. Kita main mode yang fun kayak main deathmatch yang sekali mati bisa langsung hidup, atau mode mode yang emang ga terlalu kompetitif buat cari mood main lagi.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Kontrol diri yang baik diperlihatkan oleh Iqbal dimana ia berusaha untuk mengembalikan moodnya dengan cara tetap bermain game Valorant namun dengan mode yang berbeda seperti deathmatch, Spike Rush, dan sebagainya untuk meningkatkan mood bermain lagi.

“Biasanya sih kalau lagi main bareng-bareng temen, paling ya mikir, kalau diluapin juga ngapain. Tapi sebenarnya mendam perasaan pengen ngatain temen karena emosi. Sebenarnya pengen ngatain, cuman yaudah lah kan kapasitas orang beda-beda kan. Kalau luapin emosinya mungkin dengan cara mute voice chat dulu biar temen ga denger, terus teriak ngata-ngatain temen kayak anjing lah, tolol lah. Setelah emosinya udah tersalurkan, baru unmute lagi. Jadi emosiku tersalurkan tanpa menyakiti hati teman sendiri.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

Enbe lebih menunjukkan kepedulian dengan temannya dengan cara tidak meluapkan emosi didepan teman-temannya. Ia memilih untuk meluapkan emosinya sendiri dengan melakukan mute pada aplikasi voice chat lalu berteriak untuk melepaskan kekesalannya.

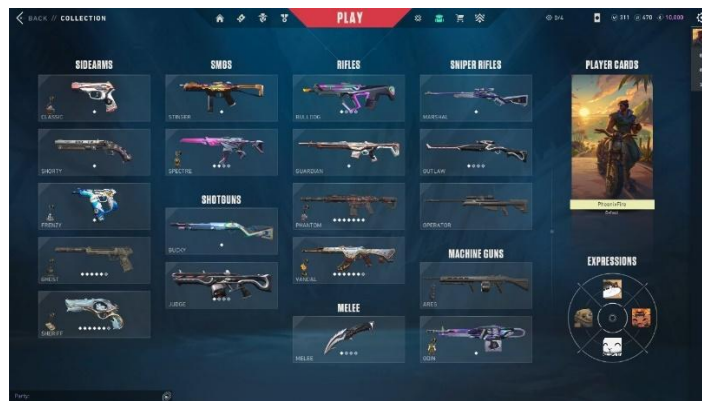
7. Kontrol Diri berdasarkan Aspek Finansial

a. Alasan Membeli Item di Valorant

Valorant memiliki teknik strategi *marketing* yang cukup baik untuk menarik perhatian para pemain *game* Valorant untuk membeli *item* dalam *game* Valorant. Valorant menyediakan berbagai *skin* senjata yang terbilang keren untuk digunakan dalam

permainan. Alasan dari ketiga informan pun berbeda-beda, ada yang membeli hanya karena suka *skin* tersebut, ada juga yang beralasan jika bermain tanpa *skin* kurang greget dan biasa saja. Seperti yang diutarakan Iqbal, ia merasakan hal yang kurang greget jika tidak memiliki *skin* dalam *game* Valorant;

“Karena awal aku main game kayak game-game Mobile Legends, AOV itu ga terlalu tergiur sama skinnya. Tapi di kalau di game Valorant dan gak punya skin sendiri itu rasanya kurang greget. Kalau ngambil senjata orang pas pertandingan kan efeknya bagus-bagus, dan kalau ngekill musuh terakhir kadang ada efek khususnya. Nah itu yang aku suka, yang ngebuat aku pengen beli gitu.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

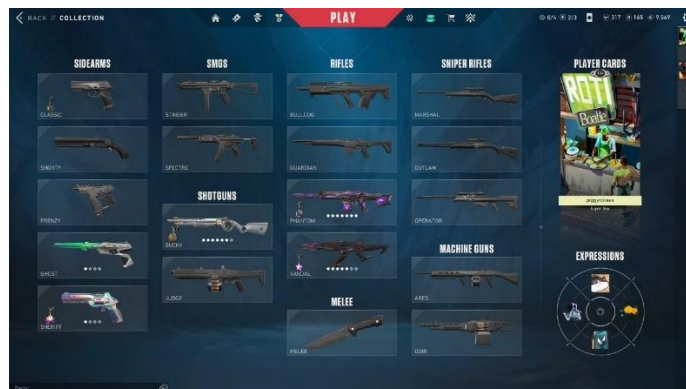


Gambar 3. 1 Inventory milik Iqbal

(Sumber: Screenshot inventory akun milik Iqbal)

Enbe juga memiliki pendapat yang sama, ia menganggap bahwa *skin* dalam *game* Valorant akan membuatnya lebih jago ketika bermain. Sehingga ia memutuskan membeli *skin* untuk meningkatkan *mood* bermain.

“Waktu itu karena pengen aja sih. Soalnya kayak menarik nih, biasalah kita nganggepnya pay to win, jadi skin yang bagus juga bisa ningkatin skill kita. Jadi ya pengen punya lah setidaknya satu buat koleksi.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

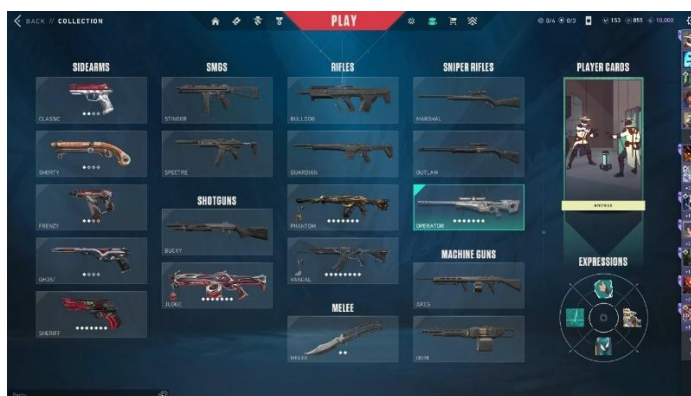


Gambar 3. 2 Inventory milik Enbe

(Sumber: Screenshot inventory akun milik Enbe)

Tyo dalam menjawab pertanyaannya juga menyebutkan bahwa ketika ia membeli *skin* pertamanya, ia beralasan karena sangat menyukai *skin* tersebut. Saat ini pun ia memiliki *skin* incaran yang ingin ia beli, namun ia merasa sayang terhadap uang yang ia miliki jika hanya untuk membeli *skin* di Valorant.

“Karena pas waktu itu ada *skin* yang disukai ya, dan sekarang pun juga ada sih *skin* incaran. Cuman kayak sayang aja ngeluarin duit sekitar seratus tujuh puluh sampai dua ratus ribu buat beli satu *skin* dan itu pun kalo kedepannya mau beli pasti bakal mikir berkali-kali dulu” (Wawancara Tyo, 19 Desember 2024)



Gambar 3. 3 inventory milik Tyo

(Sumber: Valorant, 2025)

b. Tingkat Intensitas

Ketiga informan penelitian yaitu Tyo, Iqbal dan Enbe merupakan seorang mahasiswa dengan angkatan yang sama. Dapat dikatakan mereka tidak memiliki penghasilan tetap dari bekerja dan hanya mendapatkan uang saku dari orang tua. Hal ini yang nantinya akan mempengaruhi aspek kontrol diri dalam bermain *game* Valorant.

“Aku pernah sih top up untuk beli *skin* dan itu kalau dari duit pribadi tuh baru sekali sih. Karena kebanyakan *skin* yang aku punya karena dikasih oleh temen dari hasil giveaway. Atau biasanya ada temen yang ngechallenge seperti aku berhasil membunuh semua musuh nanti dikasih satu *skin*. Selain itu dapet dari hasil undian Valorant point dari temen yang lagi ulang tahun. Valorant point itu yang nantinya aku belikan *skin* dalam game Valorant” (Wawancara Tyo, 11 Desember 2024)

Iqbal menyatakan bahwa ia sering dalam melakukan pembelian *skin* di Valorant. Bahkan setiap perilsan *skin* baru dan *skin* tersebut diminati olehnya, ia akan membelinya saat itu juga. Kontrol diri yang dilakukan Iqbal justru tidak terlalu baik melihat dirinya cukup banyak mengeluarkan uang dalam *game* Valorant.

“Kalau dibilang sering atau engga ya sesering itu. Apalagi tiap minggu ada skin yang muncul di shop. Kalau ada skin yang kuincer muncul setidaknya satu skin, ya aku beli. Kalau Valorant kan sistem shopnya itu kayak random gitu tiap seminggu direset. Kalau misalnya keluar dan itu menarik banget ya aku beli. Tapi itu kan nunggunya lama bisa 2 minggu atau 3 mingguan. Nah selama skin yang aku incar ga keluar, ya ga aku beli. Kalau bundle gapernah, pernahnya beli battlepass.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Pengeluaran uang untuk membeli *skin* dalam Valorant juga tidak dilakukan dalam setiap waktu. Ia memiliki jangka waktu sekitar 2 sampai 3 minggu untuk membeli *skin* yang terbaru. Namun dapat disimpulkan Iqbal merupakan orang yang cukup sering dan banyak dalam mengeluarkan uang untuk membeli *skin* di Valorant. Pernyataan Iqbal agak berbeda dengan yang disampaikan Enbe, dimana Enbe tidak terlalu sering membeli *skin*. Enbe hanya membeli *skin* yang ia sukai, namun minat Enbe dalam membeli sebuah *skin* juga terbilang cukup jarang sehingga tidak menentu Enbe mengeluarkan uang untuk membeli *skin* di *game* Valorant.

“Pernah beberapa kali beli skin, kalau misalkan ada skin yang kebetulan emang aku suka banget, baru aku beli. Gak nentu juga kaya sebulan sekali atau enggak selama sebulan ga beli sama sekali gitu.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

c. Skala Prioritas Pengeluaran dengan Kebutuhan Lain

Skin dalam *game* Valorant memang terbilang cukup beragam, sehingga membuat minat para pemain *game* Valorant untuk membelinya. Kontrol diri yang baik pada seseorang yang baik membuat dirinya mampu untuk mengontrol berbagai pengeluaran terutama pengeluaran dalam *game* Valorant. Tyo merupakan seorang mahasiswa yang dapat dikatakan masih bergantung pada uang saku dari orang tuanya. Menurutnya, pengeluaran dalam *game* Valorant tidaklah terlalu penting. Tyo akan melihat kondisi finansial terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk melakukan pembelian di *game* Valorant.

“Aku tetep ngeliat kondisi finansial dulu sih. Karena aku kan merantau di Jogja dan itu pasti nunggu uang bulanan ya dari orang tua. Jadi harus dihemat-hemat pengeluarannya. Soalnya kalau baru tengah bulan banget itu kan masih banyak kebutuhan sampai nanti di transfer lagi. Itu kadang aku relain untuk gak beli skin walaupun ada skin yang aku incar banget. Tapi kalau ngeliat finansial dan dihitung-hitung masih cukup buat akhir bulan ya kadang aku beli skin sih.” (Wawancara Iqbal, 19 Desember 2024)

Iqbal memiliki kebiasaan untuk melihat kondisi finansialnya terlebih dahulu sebelum membeli *skin*, terlebih karena ia belum memiliki penghasilan tetap yang cukup banyak,

sehingga ia harus menahan diri untuk membeli sebuah *skin*. Terlebih Iqbal merupakan mahasiswa perantau yang berasal dari Kalimantan untuk berkuliah di Jogja.

Pernyataan Iqbal memiliki garis besar yang sama dengan Enbe. Enbe juga akan mempertimbangkan banyak hal dalam memutuskan untuk melakukan pembelian *skin* dalam *game* Valorant. Menurutnya, keperluan wajib Enbe lebih penting dibanding harus mengeluarkan uang untuk *skin* yang ia inginkan.

“Aku liat finansial dulu sih. Karena kan posisinya aku juga belum kerja, belum ngehasilin duit sendiri. Itu aku mikirin finansial dulu, misal kalau aku beli skin ini cukup gak duitnya. Soalnya kan skin Valorant menurutku Lumayan agak mahal ya. Skin yang aku pengen pun harganya lumayan mahal. Selama ini tetep nahan terus kaya liat finansial dulu. Kalau misalkan cukup ya beli, kalau gak cukup ya ditahan jangan beli dulu.” (Wawancara Enbe, 19 Desember 2024)

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai analisis data serta pembahasan terkait hasil penelitian dengan judul Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain *Game Online* “Valorant” yang telah diperoleh penulis dari temuan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode wawancara sebagai metode utama atau pokok. Setelah menjalani proses metode wawancara, telah diperoleh beberapa jawaban terkait kontrol diri ketiga informan dalam aspek waktu, interaksi dan komunikasi, serta finansial yang nantinya akan dibahas dalam beberapa bagian untuk mempermudah memahami hasil pembahasan. Analisis data akan dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana jumlah dari informan bukan menjadi fokus utama melainkan hasil dari jawaban wawancara dari ketiga informan yang telah diwawancarai. Hasil wawancara tersebut yang akan dipahami lebih dalam pada bab 4 analisis data dan pembahasan. Masing-masing aspek yang dikaji akan dianalisis berdasarkan pola yang muncul dari hasil wawancara, serta dikaitkan dengan teori kontrol diri yang menjadi dasar penelitian ini.

Penjelasan analisis data dan pembahasan pada bab ini akan dibagi menjadi beberapa sub bagian untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi dari pembahasan penelitian ini. Setiap sub bagian atau sub bab akan berfokus pada masing-masing aspek kontrol diri yaitu aspek waktu, interaksi dan komunikasi serta finansial yang menjadi pokok utama untuk mengetahui seberapa jauh kontrol diri pemain *game online* Valorant dalam mengontrol diri mereka. Pada setiap bagian pembahasan aspek, akan diuraikan bagaimana perilaku setiap informan dalam bermain *game* Valorant, dimana nantinya akan dikaitkan dengan teori kontrol diri dan konsep kontrol diri serta bagaimana hal tersebut berdampak pada keseharian mereka baik dari segi sosial, akademik, dan psikologis. Selain itu pada bagian pembahasan akan dijelaskan dan dibandingkan terkait temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini guna memberikan pandangan tambahan yang lebih luas serta memperkuat hasil data dalam penelitian ini. Hal tersebut diharapkan agar penelitian ini lebih memberikan informasi yang deskriptif terhadap informan, serta juga diharapkan dapat memberikan pemahaman teoritis mengenai bagaimana kontrol diri dalam praktik nyata, khususnya pada fenomena *game online* yang sedang marak terjadi di era digital saat ini.

Seluruh jawaban dari informan akan dibahas dalam bab ini, sehingga bab analisis data dan pembahasan akan menjadi bagian penting dalam menjawab rumusan masalah yang telah

ditentukan oleh peneliti, serta akan menjadi sebuah kesimpulan dan saran pada bab berikutnya. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang bersangkutan seperti orang tua dan pendidik dalam memahami dan mengajarkan bagaimana kontrol diri yang baik sehingga diharapkan seluruh pemain *game online* dapat lebih bijak dalam bermain game online.

A. Analisis Data

1. Aspek Kontrol Diri

a. Aspek Waktu

Pada aspek waktu, ketiga informan telah menjelaskan mengenai bagaimana mereka mengontrol waktu bermain mereka. Ketiga informan memiliki waktu bermain yang hampir sama, dimana mereka bermain dengan rata-rata tiga jam per hari. Penentuan bermain selama tiga jam dikarenakan ketiga informan memiliki kesibukan masing-masing yang dimana mengharuskan mereka untuk memotong atau mengurangi jam bermain mereka. Pernyataan tersebut selaras dengan teori kontrol diri yaitu *Cognitive Control*, dimana mereka mengetahui bahwa kesibukan mereka selain bermain game dianggap lebih penting dibanding bermain *game Valorant*. Sehingga mereka sadar akan keharusan dari mengontrol waktu bermain. Kemudian pernyataan diatas juga selaras dengan teori *Behaviour Control*, dimana ketiga informan juga merasakan bahwa di masa sekarang, mereka semakin memiliki kesibukan yang cukup banyak sehingga tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain *game*. Selanjutnya pernyataan ketiga informan juga berkesinambungan dengan teori ketiga yaitu *Decesional Control*, dimana ketiga informan memutuskan untuk membatasi waktu bermain yaitu tiga jam per hari.

Hal tersebut menunjukkan bahwa ketiga informan memiliki kontrol diri pada aspek waktu yang cukup baik, melihat ketiga informan mengetahui bahwa mereka memiliki kesibukan (*Cognitive Control*), merasakan bahwa harus mengurangi jam bermain *game* untuk menjalankan aktifitas lainnya (*Behaviour Control*), dan mereka pun memutuskan untuk membatasi waktu bermain tiga jam per hari agar dapat melakukan kesibukan lainnya (*Decesional Control*)

b. Aspek Interaksi dan Komunikasi

1. Interaksi dan Komunikasi terhadap teman

Ketiga informan memiliki kebiasaan untuk bermain bersama teman-temannya. Mereka menganggap bahwa bermain bersama *public* akan membuat *game* mereka menjadi membosankan, karena ketiga informan merasa orang lain atau *public* tidak dapat berkomunikasi yang baik seperti teman-temannya. Dari jawaban Tyo, Iqbal, dan Enbe, mereka juga beralasan bahwa bermain bersama teman menjadikan permainan mereka menjadi seru dengan diselingi oleh candaan-candaan sesama teman. Mereka mengaku bahwa ketiga informan tidak mengutamakan *rank* dan kemenangan dalam setiap permainan Valorant, sehingga permainan mereka dipenuhi oleh canda dan tawa. Namun, terkadang dari mereka bercanda terlalu melewati batas, sehingga sedikit menyakiti hati teman-temannya. Namun hal tersebut tidak menjadikan mereka untuk tidak berteman lagi. Ketiga informan juga menjelaskan bahwa ketika teman-temannya melakukan kesalahan, Tyo, Iqbal, dan Enbe merasakan emosi kekesalan. Namun, ketiga informan mengaku bahwa mereka tidak meluapkan emosi di depan teman-temannya, seperti contoh mereka akan mematikan *mic* atau *mute* terlebih dahulu, kemudian mereka akan berteriak sehingga temannya tidak akan mendengarkan teriakan ketiga informan. Hal ini dikarenakan ketiga informan tidak ingin merusak pertemanan hanya karena bermain *game* saja.

Berdasarkan jawaban diatas, perilaku kontrol diri ketiga informan berkesinambungan dengan teori kontrol diri. Pertama mereka mengetahui bahwa mereka sedang bermain *game* bersama teman-temannya (*Cognitive Control*), yang kemudian secara tidak sengaja teman-temannya melakukan kesalahan sehingga menimbulkan rasa kekesalan ketiga informan (*Behaviour Control*), pada akhirnya ketiga informan memutuskan untuk menahan emosi atau mencari cara untuk meluapkan emosi agar tidak terdengar teman-temannya (*Decesional Control*).

2. Interaksi dan Komunikasi terhadap pemain lain (public)

Seperti yang sudah disebutkan diatas, informan Tyo, Iqbal dan Enbe lebih sering bermain *game* Valorant bersama teman-temannya dibanding bermain sendiri dengan *public*. Hal tersebut karena mereka tidak bisa berkomunikasi

secara leluasa oleh orang lain dibanding dengan teman temannya. Mereka mengaku bahwa *public* biasanya memiliki sifat yang tidak ingin berkomunikasi, sehingga mereka merasa bahwa saat bermain hanya ketiga informan saja yang memberikan informasi dalam *game*, tanpa ada timbal balik dari *public* itu sendiri. Ketiga pemain lain atau *public* melakukan kesalahan, ketiga informan justru memaki-maki atau mengatakan hal yang buruk kepada *public* seperti kata “tolol, goblok” dan sebagainya langsung kepada *public* tersebut. Perlakuan ketiga informan terhadap *public* memiliki alasan karena mereka tidak mengenal satu sama lain sehingga Tyo, Iqbal dan Enbe leluasa untuk meluapkan emosi kepada pemain lain atau *public*.

Perilaku ketiga informan memiliki keselarasan dengan teori kontrol diri. Pertama Tyo, Iqbal dan Enbe mengetahui bahwa mereka sedang bermain bersama player lain atau *public* (*Cognitive Control*), yang kemudian mereka menjadi emosi oleh *player* lain atau *public* karena kesalahan *public* itu sendiri (*Behaviour Control*), pada akhirnya mereka meluapkan emosi tersebut didepan *public*, karena mereka tahu bahwa *public* tersebut bukan bagian dari temannya sehingga tidak peduli walaupun mereka akan menyakiti hati *public* itu sendiri.

c. Aspek Finansial

Informan Tyo, Iqbal, dan Enbe memiliki kesamaan dimana mereka tidak terlalu focus untuk membeli *skin* dalam *game* Valorant. Menurut mereka, jumlah uang yang harus dikeluarkan untuk sebuah *skin* dalam *game* Valorant terbilang cukup mahal. Sehingga mereka berfikir untuk menyimpan uang mereka demi kebutuhan yang lebih penting lainnya. Melihat ketiga informan merupakan mahasiswa perantauan yang jauh dari rumah asalnya, sehingga mereka harus berusaha untuk menyisihkan uang untuk keperluan kos dan sebagainya. Bahkan ketika mereka sangat ingin membeli sebuah *skin limited* yang cukup mahal, mereka tetap akan melihat kondisi finansial terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk membeli *skin* atau tidak.

Perilaku ketiga informan memiliki kesamaan dengan teori kontrol diri yaitu *Cognitive Control* dimana mereka melihat dan sangat menginginkan *skin* yang dijual di *shop game* Valorant. Keinginan tersebut hanya sebatas keinginan saja karena ketiga narasumber harus memikirkan bagaimana mereka mengatur

keuangan mereka ketika akan membeli *skin*. Sehingga perilaku tersebut akan berhubungan dengan teori *Behaviour Control* dimana ketiga informan merasakan bahwa mengeluarkan uang untuk *skin* dalam *game* tidaklah terlalu penting, mereka berfikir bahwa ketiga informan memiliki kebutuhan hidup lainnya yang lebih penting dibanding membeli *skin* di *game* Valorant. Kemudian keinginan dan perasaan yang mereka alami berujung pada tindakan pilihan yang mereka ambil, dimana ketiga informan memutuskan untuk tidak mengeluarkan uang terlalu banyak untuk membeli *skin* dalam *game* Valorant karena mereka membutuhkan uang tersebut untuk membeli kebutuhan wajib lainnya.

2. Faktor Kontrol Diri

a. Faktor Internal

Sebelum memasuki dunia perkuliahan, ketiga informan sangat sering bermain *game* hingga berjam-jam. Namun, ketika memasuki dunia perkuliahan, kegiatan mereka semakin bertamah sehingga mengurangi waktu bermain *game* Valorant. Mereka mengetahui bahwa saat ini yang mereka harus lakukan yaitu fokus pada kewajiban yang sedang ditanggung dan mengurangi jam bermain *game* Valorant. Sehingga saat ini mereka sangat mengurangi waktu bermain *game* Valorant. Hal tersebut selaras dengan teori kontrol diri dari faktor *internal* yaitu kesadaran dari dalam diri mereka masing-masing untuk lebih mementingkan kegiatan wajib dibanding bermain *game* Valorant.

Ketiga informan memiliki jumlah *skin* yang terbilang cukup banyak, mereka merasa bahwa *skin* yang dijual di *game* Valorant merupakan *skin* yang cukup menarik bagi mereka. Namun, melihat Tyo, Iqbal, dan Enbe merupakan anak perantauan yang cukup jauh dari rumah asalnya, sehingga ketiga informan terkadang harus mengurungkan niatnya untuk membeli *skin* karena harus membagi uang untuk kebutuhan wajib lainnya. Hal ini selaras dengan faktor *internal* dari teori kontrol diri yaitu mereka dengan sadar dari dalam diri mereka memutuskan untuk merelakan keinginan mereka untuk membeli *skin* dan mengalihkan uang mereka untuk kebutuhan yang lebih wajib.

Mereka juga mengaku bahwa terkadang mereka kesal dengan perilaku temannya ketika melakukan kesalahan. Namun, kekesalan tersebut harus mereka

pendam dan diluapkan tanpa diketahui oleh teman-temannya karena ketiga informan tidak ingin teman-temannya merasa sakit hati. Hal ini juga selaras dengan faktor *internal* dimana mereka sadar bahwa harus menahan emosi didepan teman-temannya agar teman-temannya tidak sakit hati terhadap emosi dari ketiga informan.

b. Faktor Eksternal

Telah disebutkan pada poin sebelumnya, dimana ketiga informan memiliki kesamaan yaitu hanya ingin bermain *game* bersama teman-temannya. Keinginan tersebut membuat ketiga informan Tyo, Iqbal dan Enbe selalu bergantung pada teman-temannya ketika ingin bermain *game*. Namun, terkadang mereka juga memutuskan untuk bermain *game* Valorant sendirian ketika teman-temannya saat itu tidak ada yang ingin bermain *game* Valorant. Kesamaan ketiga informan ini yaitu mereka akan rela bermain *game* Valorant walaupun memiliki kesibukan lain. Seperti contoh ketika mereka berada diluar rumah atau sedang berkegiatan diluar rumah, mereka akan rela untuk pulang ketika diajak bermain *game* Valorant oleh teman-temannya. Kemudian contoh lainnya yaitu ketika mereka baru saja pulang dari perjalanan yang sangat jauh dan membutuhkan istirahat yang cukup untuk menjalani hari berikutnya, mereka akan rela untuk bermain *game* Valorant karena melihat seluruh teman-temannya mengajak ketiga informan bermain. Hal ini selaras dengan teori kontrol diri dimana perilaku mereka diatur oleh faktor *eksternal* yaitu teman-teman mereka itu sendiri. Dimana mereka akan dengan semangat bermain *game* Valorant walaupun harus mengorbankan atau meninggalkan kegiatan yang sedang mereka lakukan.

Selain itu, dalam aspek interaksi dan komunikasi juga memiliki kesamaan antara ketiga informan, dimana mereka cukup sering berkomunikasi ketika bermain *game* terhadap teman dibanding bermain *game* bersama *public*. Ketiga informan menyebutkan bahwa mereka terkadang emosi terhadap pemain lain atau *public* ketika mereka melakukan kesalahan. Mereka meluapkan emosi kepada *public* dengan mengatakan hal-hal kasar seperti “goblok,tolol” dan sebagainya. Hal tersebut merupakan tindakan yang ditimbulkan oleh faktor *eksternal*.

B. Pembahasan

Penelitian terdahulu sangat berperan penting terhadap keberlangsungan sebuah penelitian. Adanya penelitian terdahulu menjadi referensi pokok bagaimana penelitian ini akan berjalan. Keberadaan penelitian terdahulu juga akan memberikan pandangan terhadap langkah-langkah yang harus dilakukan secara urut dalam melaksanakan penelitian. Pada bab pembahasan kali ini, peneliti akan mencoba membahas dan mendiskusikan beberapa penelitian terdahulu yang dirasa cukup relevan terhadap penelitian yang sedang diteliti. Penelitian terdahulu ini lah yang menjadi referensi peneliti dalam melakukan penelitian dengan judul Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain *Game Online* “Valorant”

Dalam proses mengerjakan penelitian, peneliti telah menemukan berbagai referensi jurnal dan skripsi terdahulu. Peneliti telah menemukan lima penelitian terdahulu yang memiliki pembahasan serupa terkait kontrol diri dalam *game online*. Pada pembahasan kali ini, peneliti akan menjelaskan tiga penelitian terdahulu yang relevan terkait isi dari penelitian ini dan penelitian terdahulu yang telah dikumpulkan.

Pada penelitian terdahulu yang pertama berjudul “Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar *Game Online* di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo” yang disusun oleh Elsa Marista (Marista, 2022). Penelitian Elsa menyebutkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan bermain *game* memiliki kontrol diri yang kurang baik seperti dalam aspek waktu, yaitu kebanyakan penggemar *game online* yaitu suka menunda pekerjaan, lebih suka bermain *game online* dirumah dibanding bersosialisasi dengan masyarakat sekitar, dan sebagainya. Penelitian terdahulu yang disusun oleh Elsa juga menyebutkan bahwa adanya jenis kontrol diri yang digunakan oleh penggemar *game online* yaitu *appropriate control*. *Appropriate control* merupakan pengendalian emosi dalam diri ketika terjadi hal yang tidak disukai atau tidak diinginkan, sehingga diri sendiri dapat mengubah perasaan tidak menyenangkan tersebut dan memperbaikinya secara tepat dan tidak berlebihan.

Sehingga pembahasan dari penelitian Elsa Marista yang berjudul “Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar *Game Online* di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo” memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti memiliki teori yaitu *Behaviour control*. *Behaviour control* merupakan tindakan dari seseorang yang mengubah perasaan dirinya ketika mengalami keadaan yang tidak menyenangkan, namun individu tersebut dapat mengubah perasaannya menjadi menyenangkan dan dapat menerima keadaan yang sedang terjadi.

Penelitian terdahulu yang kedua yaitu berjudul “Kontrol Diri terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna *Game Online*” yang disusun oleh Galih Vian Suwari dan Muhammad Sahrul (Suwari & Sahrul, 2021). Penelitian Galih dan Sahrul menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan remaja kecanduan bermain *game online*. Faktor pertama yaitu faktor *eksternal*, dimana kecanduan bermain *game* oleh informan penelitian Galih dan Sahrul terpengaruh oleh teman-temannya, dimana informan Galih dan Sahrul tidak bisa mengontrol keinginan mereka untuk bermain *game online* ketika diajak bermain *game* oleh teman-temannya.

Hal ini memiliki kesamaan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana seluruh informan mengaku bahwa mereka sangat mudah untuk diajak dan dibujuk bermain *game Valorant* walaupun keadaan mereka sedang lelah. Kemudian pada penelitian Galih dan Sahrul juga menyebutkan bahwa kontrol diri mereka terhadap emosi masih terbilang tidak baik. Galih dan Sahrul mengatakan bahwa informan penelitiannya masih tidak bisa mengontrol emosi ketika bermain *game online*, dimana mereka masih sering melontarkan kata-kata yang buruk dan melanggar norma masyarakat. Kondisi tersebut juga memiliki tingkat relevan yang cukup tinggi terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dimana dalam penelitian ini seluruh informan mengaku bahwa mereka sering emosi dalam bermain *game online Valorant*. Namun, yang membedakan adalah mereka dapat mengontrol emosi terhadap teman-temannya tetapi tidak dapat mengontrol emosi terhadap pemain lain atau *public*. Biasanya mereka akan menahan emosi untuk tidak mengatakan hal buruk kepada teman-temannya, dengan cara mematikan mic terlebih dahulu sebelum melontarkan emosi dengan berteriak.

Hal tersebut bertujuan agar teman-temannya tidak mendengarkan dan sakit hati terhadap emosi yang dilontarkan oleh informan. Tetapi, ketika berhadapan dengan pemain lain atau *public*, informan penelitian ini mengaku bahwa mereka tidak segan untuk menyakiti hati *public* dengan melontarkan kata-kata yang tidak pantas. Mereka beranggapan bahwa *public* merupakan orang asing yang nantinya tidak akan bertemu lagi sehingga mereka merasa bebas untuk meluapkan emosi langsung dengan *public*.

Penelitian ketiga yaitu mengambil penelitian terdahulu dengan judul “Persoalan *Toxicity* Pemain *Game Valorant* dalam Etika Komunikasi”. Penelitian tersebut disusun oleh Billy Cahyo Santoso, Brian Mikhael Tanrio, Christopher Jordan Lipaw, Phance Karyadi, Stephen Winata, Universitas Pradita, (Santoso, Tanrio, Lipaw, Karyadi, & Winata, 2022). Hasil dari

penelitian tersebut menyebutkan bahwa adanya komunikasi atau perkataan yang cukup *toxic*. *Toxic* merupakan perilaku seseorang secara sengaja maupun tidak sengaja untuk menghina orang lain atau hanya sekedar menghina sebuah keadaan tertentu dengan kata-kata yang tidak pantas. Penelitian tersebut juga menyebutkan bahwa mayoritas informan memiliki sifat *toxic* kepada pemain lain dimana mereka akan melakukan tindakan *toxic* ketika orang lain memulai mengatakan hal-hal yang buruk terlebih dahulu, mereka juga mengaku bahwa mereka biasanya menghina fisik sebagai bentuk balasan *toxic* kepada orang lain.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini dimana penelitian ini juga membahas terkait beberapa aspek kontrol diri salah satu contohnya yaitu aspek interaksi dan komunikasi. Pada penelitian terdahulu, beberapa informan terbilang melanggar etika berkomunikasi yang baik dan benar. Mereka masih melakukan tindakan *toxic* kepada orang lain. Sehingga kesamaan pada penelitian ini yaitu terdapat pada hasil jawaban informan dan kesimpulan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa informan akan berkata kasar dan *toxic* kepada orang lain namun tidak akan berkata kasar kepada teman sendiri. Kemudian pada penelitian terdahulu, informan juga mengaku hal yang sama dimana mereka akan mengatakan hal-hal yang *toxic* kepada orang lain jika orang tersebut mengawali berkata kasar dahulu. Yang menjadi pembeda bahwa penelitian terdahulu tidak menyebutkan bahwa informannya apakah hanya berkata kasar pada orang lain saja atau dengan temannya juga. Namun, di penelitian ini menyebutkan bahwa informan akan berkata kasar hanya pada orang lain, namun akan menahan emosi kepada teman.

Penelitian terdahulu keempat yang akan dibahas yaitu berjudul “Kontrol Diri pada Mantan Adiksi *Game Online*” yang telah disusun oleh Muhammad Ricky Darusman (Darusman, 2020). Penelitian milik Darusman menggunakan tiga subjek penelitian untuk mendapatkan jawaban informasi yang dibutuhkan. Ketiga informan tersebut mengaku bahwa mereka pada awalnya memiliki kecanduan bermain *game online*. Namun, terdapat faktor-faktor seperti faktor *eksternal* dan *internal* yang mendorong diri ketiga informan untuk berubah dan berhenti bermain *game online*. Dorongan *eksternal* yang dimaksud seperti dukungan orang tua dan teman. Selain itu lingkungan sekitar juga mempengaruhi ketiga informan dalam berubah untuk berhenti bermain *game* seperti keadaan dimana teman-temannya sudah banyak yang selesai studi, keuangan yang menipis, serta berkurangnya teman yang dapat diajak bermain *game*. Hal tersebut merupakan faktor *eksternal* yang memicu ketiga informan untuk berhenti bermain *game online*. Namun ada juga faktor

internal seperti ketiga informan mendapatkan pemahaman mengenai dampak-dampak negatif dari kecanduan bermain *game online* dan mulai tersadarkan dari dalam diri mereka untuk mulai berhenti bermain *game online*.

Melihat beberapa hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan penelitian terdahulu dengan judul “Kontrol Diri pada Mantan Adiksi *Game Online*” memiliki kesamaan pada penelitian ini dimana pada penelitian penulis dengan judul “Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain *Game Online* Valorant” yaitu membahas mengenai faktor-faktor bermain *game online*. Pada penelitian ini juga penulis membagi dua faktor yaitu faktor *eksternal* dan *internal*. Dimana faktor *eksternal* pada penelitian ini yaitu terdapat teman-teman informan yang selalu mengajak informan untuk bermain *game online*, sehingga ketiga informan dalam kondisi tertentu tidak dapat mengontrol diri mereka untuk tidak bermain *game online*. Kemudian pada faktor *internal* penelitian ini yaitu kesadaran diri mereka ketika informan memiliki tanggung jawab yang lebih penting dibanding bermain *game*. Terkadang ketiga informan juga menolak untuk bermain *game* Valorant karena melihat adanya tugas dengan *deadline* yang mepet untuk dikerjakan. Sehingga ketiga informan juga terkadang tidak terpengaruh oleh faktor *eksternal* yang disebabkan oleh teman-temannya. Namun yang menjadi pembeda, faktor *eksternal* yang disebutkan dalam penelitian terdahulu milik Darusman berfokus pada faktor seseorang dalam melepas kecanduan dalam bermain *game*. Namun, penelitian ini berfokus pada faktor *eksternal* dan *internal* seorang pemain *game online* dalam mengontrol diri mereka ketika bermain *game online* terutama Valorant.

Penelitian terdahulu yang keenam berjudul “Kontrol Diri dan *Trash-talk* pada Pemain *Game Online*” milik Annisa Amalia Fajrianti, Muh. Nur Hidayat Nurdin, dan Perdana Kusuma. Penelitian ini membahas mengenai hubungan antara kontrol diri dengan tindakan *Trash-talk*. Dikutip dari (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018) *trash-talk* merupakan sebuah cara berkomunikasi dan sifat seorang dalam bentuk agresi secara verbal dalam konteks kompetitif dengan tujuan untuk menghina atau mengatakan hal yang kasar untuk mengganggu orang lain dalam suatu pertandingan. *Trash-talk* biasanya dilontarkan oleh pemain yang sedang mencapai tingkat emosi yang tinggi, sehingga pemain tersebut mengeluarkan kata-kata kasar seperti mengatakan orang lain hewan, mengejek keadaan suatu individu, menghina dengan kataan alat kelamin, dan perkataan lain yang bersifat negatif untuk menghina orang lain. Sifat *trash-talk* muncul ketika seseorang sedang mengalami kekesalan yang tinggi akibat dorongan *eksternal* seperti keadaan ketika bermain *game* sedang mengalami kekalahan, atau bahkan faktor yang disebabkan oleh orang lain

seperti emosi ketika orang lain menghina terlebih dahulu. Hal tersebut yang memancing emosi untuk meningkat secara drastis, sehingga memicu suatu pemain *game online* untuk *trash-talk*.

Hasil penelitian tersebut dapat kita kaitkan dengan penelitian ini dengan judul “Analisis Kontrol Diri dalam Bermain *Game Online* Valorant”. Dimana penelitian terdahulu tersebut juga membahas mengenai bagaimana seseorang dalam mengatur dirinya sendiri atau kontrol diri dalam menghadapi situasi emosi yang memuncak akibat faktor *eksternal*. Pada penelitian terdahulu telah disimpulkan bahwa semakin rendah tingkat kontrol diri pada seorang pemain *game online*, maka semakin tinggi juga emosi yang didapatkan yang nantinya akan memicu sifat *trash-talk* untuk menghina orang lain. Sebaliknya, semakin tinggi tingkat kontrol diri seorang pemain *game online*, maka semakin rendah juga potensi seseorang dalam melakukan *trash-talk*. Namun yang menjadi catatan bahwa ketika seseorang memiliki kontrol diri yang tinggi, bukan berarti mereka tidak merasakan emosi yang memuncak. Seperti yang telah dibahas pada penelitian ini yang berjudul “Analisis Kontrol Diri dalam Bermain *Game Online* Valorant” bahwa informan penelitian menyebutkan bahwa mereka akan dengan mudah emosi dan mengejek orang lain ketika terdapat *public* atau pemain yang tidak mereka kenal melakukan kesalahan sehingga membuat ketiga informan emosi. Namun sebaliknya, ketika teman dari ketiga informan itu melakukan kesalahan, mereka tetap akan emosi namun mereka akan tahan untuk tidak mengejek dan berkata kasar. Ketiga informan mengaku bahwa terkadang mereka meluapkan kekesalan dan emosi kepada hal lain seperti mematikan *mic* dan berteriak untuk meluapkan emosi sehingga teman-temannya tidak mendengar dan tidak merasa terisinggung, kemudian ada yang mengaku mereka akan bermain *game* yang tidak terlalu kompetitif untuk meredakan emosi agar tidak terpancing untuk meluapkan kata-kata kasar kepada teman-temannya. Hal tersebut dapat dikatakan ketiga informan memiliki kontrol diri yang cukup baik. Namun dengan catatan ketiga informan memiliki kontrol diri yang baik kepada teman-temannya, namun tidak memiliki kontrol diri yang baik terhadap *public* atau pemain lain.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan serta pengaitan dengan penelitian terdahulu dan teori kontrol diri, dapat dikatakan bahwa kontrol diri memegang peran yang cukup penting dalam menentukan perilaku seorang pemain *game online* Valorant. Pemain dengan tingkat kontrol diri yang tinggi cenderung mampu mengatur waktu dengan baik dan benar, sehingga pemain dapat menentukan mana kegiatan yang harus didahulukan dan mana yang dapat dikesampingkan. Kemudian kontrol diri yang tinggi juga berpengaruh pada

seseorang dalam mengelola emosi ketika bermain *game* Valorant terutama ketika sedang mengalami kekalahan dan kejadian yang memicu emosi lainnya. Kemudian kontrol diri yang tinggi juga membuat pemain *game online* terutama Valorant dapat mengatur keuangan mereka sehingga akan mengurangi potensi *impulsive buying*. Sebaliknya pemain dengan kontrol diri yang rendah justru lebih rentan terhadap mudahnya terpicu oleh emosi yang tinggi seperti mudah berkata kasar kepada orang lain, kemudian rendahnya kontrol diri dalam diri seorang juga akan berpengaruh dalam pengaturan waktu bermain sehingga mereka cenderung akan menghabiskan waktunya dalam bermain *game* saja tanpa menghiraukan kewajiban lainnya. Kemudian yang terakhir tingkat kontrol diri yang rendah juga akan menimbulkan potensi *impulsive buying* bagi pemain *game online*. Pembahasan pada penelitian ini menggaris bawahi mengenai pentingnya edukasi kontrol diri baik melalui pendekatan *internal* maupun *eksternal*, sehingga diharapkan bahwa pemain *game online* terutama Valorant dapat bersama-sama menciptakan ekosistem bermain yang lebih sehat dan produktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan pembahasan diatas, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan dari jawaban serta temuan yang telah diteliti dalam penelitian dengan judul Analisis Kontrol Diri dalam Perilaku Bermain *Game Online* “Valorant”. Pada kesimpulan ini akan disimpulkan dalam ketiga aspek yaitu aspek waktu, aspek interaksi dan komunikasi, serta aspek finansial.

1. Aspek Waktu

Pada aspek pertama pada penelitian ini membahas mengenai kontrol diri informan dalam bermain game Valorant pada aspek waktu. Aspek ini menunjukkan bagaimana kontrol diri informan dalam bermain *game* Valorant, melihat beberapa narasumber memiliki kontrol waktu yang hampir sama. Dapat disimpulkan bahwa informan memiliki kontrol diri dalam hal durasi waktu bermain game Valorant rata-rata kurang lebih tiga jam setiap harinya. Selain itu pada aspek waktu juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dimana pada faktor eksternal ketiga informan tidak dapat mengontrol dirinya ketika mendapat ajakan dari teman-temannya untuk bermain game Valorant, namun pada faktor internal ketiga informan secara sadar untuk mengurangi waktu bermain karena mementingkan kesibukan lain yang semakin banyak.

2. Aspek Interaksi dan Komunikasi

Aspek interaksi dan komunikasi menjadi aspek yang paling menonjol dalam analisa kontrol diri ketiga informan dalam bermain *game* Valorant. Ketiga informan dapat disimpulkan memiliki kontrol diri yang kurang baik dalam mengontrol interaksi dan komunikasi bersama orang publik dalam *game* Valorant. Ketiga informan mengaku bahwa mereka sering mencemooh orang-orang *public* ketika bermain jelek, karena mereka beranggapan bahwa dikemudian hari mereka akan asing dan tidak akan bertemu lagi. Sebaliknya, ketiga informan memiliki kontrol diri interaksi dan komunikasi yang baik terhadap teman-temannya. Dimana ketiga informan mengaku bahwa mereka tidak pernah mencemooh teman-temannya dengan serius, melainkan hanya sebagai candaan saja. Kontrol diri untuk tidak mencemooh temannya memiliki alasan dimana mereka tidak ingin menyakiti perasaan teman-temannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ketiga informan memiliki kontrol diri interaksi dan komunikasi yang kurang baik terhadap *public*, namun memiliki kontrol diri interaksi dan komunikasi yang baik

terhadap teman-temannya. Selain itu faktor eksternal yaitu orang public yang menyebabkan informan untuk berani mencemooh orang public tersebut. Namun, faktor internal yaitu menyadari bahwa teman tidak boleh disakiti juga merupakan faktor internal dari kontrol diri.

3. Aspek finansial

Informan memiliki kontrol diri dalam aspek finansial yang cukup baik. Dimana mereka masih memikirkan keadaan finansial mereka sebelum memutuskan untuk membeli sebuah *skin* dalam *game* Valorant atau tidak membelinya. Mereka juga sadar terhadap kondisi mereka dimana mereka merupakan mahasiswa perantauan yang masih bergantung pada uang saku yang diberikan oleh orang tuanya. Sehingga mereka harus menyisihkan uang mereka untuk ditabung dan membeli kebutuhan wajib lainnya. Sehingga kesimpulan tersebut tidak lepas dari faktor kontrol diri, dimana pada penelitian ketiga informan terbilang menyadari kondisi keuangan informan dari dalam diri mereka sendiri. Tindakan tersebut merupakan faktor internal dari aspek kontrol diri.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Kesamaan Umur Informan

Data yang diperoleh peneliti cenderung jenuh karena seluruh informan yang terlibat berada di usia 21 tahun. Hal ini menyebabkan jawaban yang diberikan tidak cukup variatif, mengingat para informan berada pada rentang usia yang sama dan kemungkinan besar mengalami situasi serta kondisi yang serupa dalam bermain game Valorant. Keterbatasan ini membatasi kedalaman perbedaan perspektif yang dapat diperoleh dari berbagai kelompok usia.

2. Kesulitan dalam Menganalisis Emosi Informan

Peneliti mengalami keterbatasan serta kendala dalam menganalisis emosi yang disampaikan oleh informan. Emosi setiap individu memiliki tingkat yang berbeda, sehingga peneliti tidak dapat menentukan dengan pasti tingkat emosi yang dirasakan oleh informan selama bermain Valorant. Peneliti juga menyamaratakan perilaku emosi yang ditunjukkan oleh informan sebagai tindakan yang sama, berdasarkan contoh kalimat kasar yang disampaikan oleh salah satu informan. Namun, tanpa observasi

langsung terhadap ekspresi emosi mereka, peneliti kesulitan untuk menginterpretasikan serta menilai reaksi emosional secara objektif.

C. Saran

1. Pemilihan Informan yang lebih beragam dapat membantu menganalisa permasalahan dengan lebih detail. Sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya sebaiknya melibatkan informan dengan rentang usia yang lebih variatif untuk mendapatkan perspektif yang lebih beragam mengenai kontrol diri dalam perilaku bermain *game* Valorant. Selain itu, mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti jenis kelamin, latar belakang sosial-ekonomi, atau tingkat pengalaman bermain game juga dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam.
2. Penggunaan metode penelitian dan teknik pengambilan data yang lebih beragam juga dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih aktual. Seperti contoh menggunakan teknik pengambilan data Netografi. Penelitian ini telah menggunakan metode penelitian observasi dimana pengumpulan informasi didapatkan melalui teknik wawancara saja tanpa melihat kondisi langsung informan saat bermain game online. Sehingga saran untuk penelitian selanjutnya dapat menambah teknik pengambilan data seperti netografi agar dapat merasakan langsung emosi yang dikeluarkan oleh informan sehingga data yang didapatkan lebih valid.

Dengan saran-saran di atas, diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontrol diri dalam perilaku bermain *game online* serta dampaknya terhadap pengembangan diri pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Atqia, M. (2023). Peran Madrasah dan Orang Tua terhadap Dampak Game Online pada Santri Madrasah Diniyyah At-Tahriah Jakarta Barat. *Skripsi Universitas Islam Indonesia*, 15. From <https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/46357/19422102.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayu, D. (2023, July 29). *Alasan Valorant Populer di Kalangan Gamer Esports*. From GGWP: <https://ggwp.id/media/esports/esports-lain/alasan-valorant-populer>
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 479.
- Darusman, M. R. (2020). Kontrol Diri pada Mantan Adiksi Game Online. *Skripsi Universitas Islam Negri Ar-Raniry*, 24.
- Diass, E. C., Jonemaro, E. M., & Afirianto, T. (2022). Evaluasi User Experience Gim Valorant menggunakan Metode Enhanced Cognitive Walkthrough pada Pengguna Baru. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3424. From <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11367/5030>
- Dihni, V. A. (2022, February 16). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. From databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Duarte, F. (2025, April 24). *How Many Gamers Are There? (New 2025 Statistics)*. From EXPLODING TOPICS: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers>
- Fajri, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 35. From file:///D:/My%20Documents/Downloads/38075-110174-1-PB.pdf
- Fajrianti, A. A., Nurdin, M. N., & Kusuma, P. (2024). Kontrol Diri dan Trash-talk pada Pemain Game Online. *Jurnal Psikologi Talenta Mahasiswa*, 115-118. From <https://ojs.unm.ac.id/jtm/article/download/61358/26910>
- Fauziah, S. (2024, February 19). *Gamer di Indonesia Terbesar di Asia, Kemenparekraf Apresiasi Perpres Industri Gim Nasional*. From iNews.id: <https://www.inews.id/travel/destinasi/gamer-di-indonesia-terbesar-di-asia-kemenparekraf-apresiasi-perpres-industri-gim-nasional>
- Fitri, T. A., Putri, T. H., & Yulanda, N. A. (2021). Hubungan Kontrol Diri terhadap Kecanduan Game Online pada Remaja. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 44.
- Jamal, N. A., & Sugiarti, R. (2021). Kontrol Diri terhadap Agresivitas pada Remaja Pemain Pro Game Online. *Philanthropy Journal of Psychology*, 50.

- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2007). The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression, Self-Control and Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry*. From <https://www.cambridge.org/core/journals/european-psychiatry/article/abs/relationship-between-online-game-addiction-and-aggression-selfcontrol-and-narcissistic-personality-traits/CF6B1C4E1200355198AFD5412C218780>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive dan Snowball Sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 34. From <https://journal.ummat.ac.id/index.php/historis/article/view/4075>
- Marista, E. (2022). Kontrol Diri pada Remaja Penggemar Game Online di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo. *Skripsi*, 10. From <https://etheses.iainponorogo.ac.id/18130/1/ELSA%20MARISTA%20BPI%20303180011%20UPLLOUD.pdf>
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Kontrol Diri : Definisi dan Faktor. *Journal of Innovative Counseling : Theory, Practice & Research (2019)*, 66.
- Mauludiyah, R., & Darminto, E. (2020). Pengaruh Kontrol Diri pada Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Peserta Didik SMP Negeri 1 Tulangan Sidoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 436.
- Mauludiyah, R., & Darminto, E. (2020). Pengaruh Kontrol Diri pada Tingkat Kecanduan Bermain Game Online Peserta Didik SMP Negeri 1 Tulangan Sidoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 436-444. From <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33884>
- Miles, & Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia (UI -Press), 1992.
- Novrialdi, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 150.
- Nurhaini, D. (2018). Pengaruh Konsep Diri dan Kontrol Diri Dengan Perilaku Konsumtif Terhadap Gadget. *Psikoborneo*, 96. From <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/viewFile/4532/pdf>
- Prasetya, H. G., Haryanto, & Virgio, D. (2022). Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya. 3.
- Pratika, I. D., Meiyuntariningsih, T., & Aristawati, A. R. (2021). Kecenderungan kecanduan game online pada gamers PUBG mobile: Bagaimana peran kontrol diri? *Jurnal Penelitian Psikologi*, 172. From <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/sukma/article/view/6001>
- Rahman, F. (2020). Kontrol Diri dan Konformitas terhadap Intensitas Bermain Game Online Mobile pada Remaja Akhir di Samarinda. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 394.

- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal UIN Antasari*. From file:///D:/My%20Documents/Downloads/2374-Article%20Text-6594-1-10-20190101.pdf
- Rohman, K. (2020). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa SMK Negeri 1 Muara Telang. *Skripsi Universitas Islam Negri Raden Fatah*, 21.
- Santoso, B. C., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Jurnal Filsafat Terapan*, 25.
- Setiawati, O. R., & Setyowati, S. (2021). Kecanduan game online dengan stres akademik pada siswa SMP. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 82.
- Surbakti, C. W. (2024, Februari 14). *Berapakah jumlah pemain Valorant di dunia?* From One Esport: <https://www.oneesports.id/valorant/jumlah-pemain-valorant-di-dunia/>
- Suwari, G. V., & Sahrul, M. (2021). Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online. *KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 126-133. From <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/khidmatsosial/article/view/14123>
- Ward, T. (2024, 9 8). *Lock and load: A history of VALORANT's ascent to the top*. From Red Bull: <https://www.redbull.com/us-en/history-of-valorant#1-the-genesis-of-valorant:-from-project-a-to-release>
- Wijaya, L. D., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 56.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behaviour and Human Decision Processes*, 125-144. From <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0749597816301157>

LAMPIRAN



**Wawancara bersama informan Tyo
di Solo, 11 Desember 2024**



**Foto bersama informan Iqbal di Cafe
Sendiko, 19 Desember 2024**



**Foto bersama informan Enbe di Cafe Sendiko
19 Desember 2024**

Daftar Pertanyaan

A. Aspek Waktu

- 1.) Apakah kamu pernah bermain Valorant?
- 2.) Apa faktor yang membuat anda memutuskan untuk bermain game Valorant?
- 3.) Seberapa sering kamu bermain game Valorant?
- 4.) Berapa jam rata-rata per hari dalam bermain game Valorant? Di jam berapa hingga jam berapa?
- 5.) Apakah anda bermain game Valorant sudah mempunyai jam pasti ketika ingin bermain, atau hanya di waktu luang saja? Mengapa?
- 6.) Di hari apa biasanya anda bermain game Valorant?
- 7.) kalau menang sampai brp kali main, kalau kalah berapa kali main?
- 8.) Ketika kamu sedang kondisi capek dengan kuliah atau kerja dan ingin sekali bermain game online, bagaimana sikap kamu memutuskan untuk memilih keinginanmu atau mementingkan kondisi diri sendiri? Mengapa?
- 9.) Apakah anda bermain game Valorant sendiri atau bersama teman?
- 10.) Bagaimana interaksi anda terhadap player lain dalam bermain game Valorant?
- 11.) Bagaimana komunikasi strategi anda ketika bermain game Valorant?

B. Aspek Interaksi dan Komunikasi

- 12.) Apa yang anda rasakan ketika bermain game Valorant sendiri atau bersama teman?
- 13.) Apa alat komunikasi yang sering digunakan untuk berkomunikasi? Apakah sistem in-game voice atau melalui aplikasi lain?
- 14.) Bagaimana perasaan anda jika anda memenangkan pertandingan di game Valorant?
- 15.) Bagaimana perasaan anda jika anda kalah pada pertandingan game Valorant?
- 16.) Apa reaksi anda ketika anda kalah dalam pertandingan, dan hal tersebut disebabkan oleh rekan satu tim anda?
- 17.) Pernahkah kamu menahan emosi ketika mengalami kekalahan dalam game online? Seberapa sering dan bagaimana kamu mengatasi hal tersebut?
- 18.) Jika kamu pernah menahan emosi dalam bermain game, bagi kamu mengapa kamu harus menahan emosi ketika mengalami kekalahan?

C. Aspek Finansial

- 19.) Apakah anda pernah membeli item/skin di game Valorant?

- 20.) Jika terdapat skin dalam game yang menarik dan kamu ingin membelinya, apakah kamu harus membeli disaat itu juga atau memutuskan untuk melihat kondisi finansial? Mengapa?
- 21.) Berapa harga tertinggi yang anda bayarkan untuk membeli item di game Valorant?
- 22.) Seberapa sering anda melakukan pembelian item di game Valorant?
- 23.) Mengapa anda memutuskan untuk mengeluarkan uang dalam game Valorant?
- 24.) Apakah anda tipe orang yang bermain game untuk fokus mengutamakan rank? Atau hanya bersenang senang tetapi memilih untuk membeli item sesuai keinginan anda? Mengapa anda memutuskan hal itu?