

Pengalaman Kedekatan Komunikasi Interpersonal dalam Permainan Game Online Valorant (Studi Kasus Komunitas @txtfromvalorant)

Danu Pudyo Isworo

ABSTRAK

Penelitian ini datang dari fenomena *social gaming* di mana permainan daring tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium pemenuhan kebutuhan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman kedekatan komunikasi interpersonal yang terbentuk di antara anggota komunitas @txtfromvalorant dalam permainan daring Valorant. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif para informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap lima informan yang dipilih menggunakan teknik *snowball sampling*, serta didukung oleh observasi partisipan.

Analisis akan menggunakan Teori Penetrasi Sosial (*Social Penetration Theory*) dari Altman dan Taylor serta Model Tahapan Hubungan (*Relationship Stages*) dari DeVito, konsep *Computer Mediated Communication* (CMC) juga digunakan sebagai jembatan komunikasi individu secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Valorant berfungsi efektif sebagai jembatan awal yang meminimalisir hambatan komunikasi. Kedekatan hubungan berkembang secara progresif menuju tahap keintiman yang ditandai dengan adanya pengungkapan diri yang mendalam, mencakup topik sensitif seperti masalah keluarga dan asmara. Integrasi berbagai platform antara Valorant, Discord, dan media sosial X menciptakan ekosistem komunikasi yang utuh. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hubungan interpersonal yang terjalin melalui permainan Valorant memiliki kualitas kedalaman yang setara, bahkan lebih dari hubungan tatap muka, didukung oleh prinsip timbal balik dan keterbukaan komunikasi yang kuat dalam mengatasi konflik.

Kata Kunci: Komunikasi Interpersonal, Teori Penetrasi Sosial, *Computer Mediated Communication*, Studi Fenomenologi, Valorant

The Experience of Interpersonal Communication Closeness in the Online Game Valorant (Case Study of the @txtfromvalorant Community)

Danu Pudyo Isworo

ABSTRACT

This study originates from the phenomenon of social gaming, in which online games do not only function as entertainment but also as a medium for fulfilling social interaction needs. This study aims to examine the experiences of interpersonal communication closeness formed among members of the @txtfromvalorant community within the online game Valorant. This study employs a qualitative method with a phenomenological approach to explore the subjective experiences of the informants. Data collection was conducted through in-depth interviews with five informants selected using the snowball sampling technique, supported by participant observation.

The analysis uses Social Penetration Theory by Altman and Taylor and the Relationship Stages Model by DeVito, while the concept of Computer-Mediated Communication (CMC) is also used as a bridge for digitally mediated individual communication. The results show that Valorant functions effectively as an initial bridge that minimizes communication barriers. Relationship closeness develops progressively toward the stage of intimacy, marked by deep self-disclosure that includes sensitive topics such as family and romantic issues. The integration of multiple platforms like Valorant, Discord, and the social media platform X creates a complete communication ecosystem. This study concludes that interpersonal relationships formed through the game Valorant have the level of depth equal to, or even greater than, face-to-face relationships, supported by reciprocity and strong communication openness in addressing conflicts.

Keywords: Interpersonal Communication, Social Penetration Theory, Computer Mediated Communication, Phenomenological Study, Valorant