

Persepsi Player Valorant mengenai Strategi dan Pola gameplay yang Digunakan Team PRX pada VCT Pacific 2025

¹Neza Firda Arifah, ²Asti Evellyna Callysta, ³Rizky Amalia Sinulingga

⁴Erindah Dimisyqiyani, ⁵Amaliyah, ⁶Gagas Gayuh Aji
Manajemen Perkantoran Digital, Universitas Airlangga, Surabaya

Corresponding Author : rizkyamalia@vokasi.unair.ac.id

E-mail : Neza.Firda.Arifah-2023@vokasi.unair.ac.id

ABSTRAK

Strategi dalam esports merupakan elemen krusial dalam menentukan kesuksesan sebuah tim di turnamen. Team Paper Rex (PRX) dikenal dengan gaya bermainnya yang agresif, inovatif, dan tidak konvensional. Hal ini menarik perhatian komunitas pemain Valorant, yang ingin meniru gaya mereka. Studi ini bertujuan untuk menginterpretasikan strategi dan pola permainan PRX di VCT Pacific 2025 dan menganalisis bagaimana pemain lain telah menyerap strategi ini ke dalam permainan mereka. Studi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan tinjauan pustaka, observasi rekaman pertandingan PRX, dan wawancara dengan pemain di komunitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi PRX, seperti entri frag cepat, rotasi fleksibel, dan penggunaan agen di luar meta, dapat diserap oleh pemain melalui proses imitasi, modifikasi, dan adaptasi terhadap kebutuhan tim. Namun, perbedaan tingkat keahlian, koordinasi, dan ketersediaan sumber daya menghambat penyerapan sepenuhnya. Studi ini mengungkapkan bahwa gaya bermain PRX tidak hanya memengaruhi dinamika pertandingan tingkat profesional, tetapi juga memberikan inspirasi yang signifikan bagi komunitas pemain Valorant dalam mengembangkan gaya bermain mereka sendiri.

Kata Kunci: Valorant, Strategi Esports, Pola Permainan, Paper Rex, VCT Pacific 2025

ABSTRACT

Strategy in esports is a crucial element in determining a team's success in tournaments. Team Paper Rex (PRX) is known for its aggressive, innovative, and unconventional playstyle. This has attracted the attention of the Valorant player community, who are eager to emulate their style. This study aims to interpret PRX's strategies and gameplay patterns at the VCT Pacific 2025 and analyze how other players have absorbed these strategies into their gameplay. The study used a descriptive qualitative method with a literature review approach, observation of PRX match recordings, and interviews with players in the community. The results show that PRX strategies, such as fast frag entry, flexible rotation, and the use of out-of-meta agents, can be absorbed by players through a process of imitation, modification, and adaptation to team needs. However, differences in skill level, coordination, and resource availability hinder complete absorption. This study reveals that PRX's playstyle not only influences the dynamics of professional-level matches but also provides significant inspiration for the Valorant player community in developing their own playstyle.

Keywords: Valorant, Esports Strategy, Gameplay Pattern, Paper Rex, VCT Pacific 2025

1. PENDAHULUAN

Perkembangan esports secara global menunjukkan tren yang sangat signifikan dalam satu dekade terakhir. Menurut laporan Newzoo (2023), jumlah penonton esports di seluruh dunia mencapai lebih dari 530 juta, dengan pertumbuhan konsisten setiap tahunnya. Industri ini bahkan diproyeksikan menghasilkan pendapatan miliaran dolar AS melalui sponsor, hak siar, merchandise, dan turnamen internasional. Indonesia sendiri termasuk salah satu negara dengan basis penggemar esports terbesar di Asia Tenggara, dengan ribuan pemain aktif Valorant dan puluhan turnamen lokal yang secara rutin diselenggarakan. Hal ini membuktikan bahwa esports tidak lagi dijadikan sebagai hiburan, melainkan juga fenomena budaya dan ekonomi kreatif yang berpengaruh luas.

Peminat E-Sports terutama game dengan basis FPS (First-Person Shooter) semakin meningkat, khususnya Valorant yang cukup unggul dalam kuantitas penggunaannya dan dominan dalam turnamen internasional untuk saat ini. Sejak dirilis pada tahun 2020 oleh Riot Games, Valorant berhasil menarik perhatian komunitas gamer global karena menggabungkan elemen FPS taktis ala Counter-Strike dengan kemampuan karakter unik yang mirip Overwatch. Sehingga, game FPS taktis berbasis team ini tidak hanya mengandalkan keterampilan individu tetapi juga strategi kolektif dan inovasi gameplay yang perlu untuk terus dilatih. Dalam konteks ini, salah satu tim yang paling menonjol adalah Paper Rex (PRX) asal Singapura. PRX dikenal sebagai tim yang inovatif dengan gaya bermain agresif dan tidak konvensional. Mereka berulang kali mencatat prestasi gemilang dalam ajang Valorant Champions Tour (VCT), termasuk di level internasional. Keunikan strategi PRX tidak hanya tercermin dari hasil pertandingan tetapi juga pola

gameplay mereka yang menarik untuk diadopsi dan diadaptasi oleh Komunitas Player Valorant. Terdapat berbagai macam strategi dan pola gameplay, mulai dari keterlibatan Keputusan pribadi hingga pengambilan Keputusan secara partisipatif.

Terdapat Strategi dan Pola Gameplay (Lansdale, 2024; Patel, 2024). PRX Hyper-Aggression dan Early Round Pressure, Lurking dan Space Creation yang Ekstrem, Default yang Dinamis dan Beradaptasi, Utility Usage yang Minimalis dan Efisien, Agent Composition yang Tidak Biasa, Mentalitas Retake yang sangat Percaya Diri, Star-Oriented Play. Hyper-Aggression dan Early Round Pressure yakni pengendalian kecepatan, juga koordinasi untuk mengacaukan pertahanan lawan. Lurking and Space Creation yang ekstrem merupakan penekanan posisi lawan diantara 2 arah secara cepat. Default Dinamis dan Adapted, penyebaran 3 tim yang tidak lurking secara perlahan di 10 detik pertama. Utility Usage yang Minim dengan fokus tembakan dengan tinggi akurasi. Agent Composition yang Tidak Biasa, penggunaan Agent Off-Meta untuk memanfaatkan keahlian spesifik player. Mentalitas Retake yang sangat percaya diri dengan fokus utility saat ingin meretake kondisi. Star-Oriented Play dengan cara menyisakan ruang untuk player dengan high skill untuk menyelesaikan lawan secara 1v1.

Berdasarkan analisis mendalam terhadap dinamika permainan Team PRX, Aspek mental psikologis dan kecerdasan kolektif ini menjadi faktor kritis yang membedakan PRX dengan tim lainnya, khususnya dalam menghadapi momentum swings dan high-stakes situations yang menjadi ciri khas pertandingan Valorant tingkat kompetitif (Chen, 2025). Penelitian ini akan menyoroti secara khusus bagaimana pola komunikasi dan

mekanisme pengambilan keputusan secara kolektif mampu mengubah tekanan kompetisi menjadi keunggulan strategis, sekaligus menganalisis dampaknya terhadap perkembangan meta game di level komunitas secara lebih luas.

Meskipun demikian, penelitian akademik yang menyoroti persepsi player terhadap strategi PRX masih sangat terbatas. Sebagian besar analisis hanya ditemukan dalam bentuk konten kreator di YouTube, forum Reddit, atau komentar media sosial. Padahal, persepsi komunitas player merupakan aspek penting dalam memahami bagaimana strategi profesional memengaruhi pola bermain di tingkat komunitas. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar urgensi penelitian ini, yakni untuk mengangkat pengalaman dan pandangan player ke dalam kerangka akademis yang lebih terstruktur.

Penelitian ini juga memiliki relevansi dengan perkembangan generasi muda, khususnya Generasi Z, yang menjadi kelompok dominan dalam dunia esports. Gen Z memiliki karakteristik unik dalam berkomunikasi, belajar, dan beradaptasi dengan teknologi digital. Bagi mereka, mengikuti dan menilai strategi tim esports tidak hanya sebatas hiburan, melainkan juga bagian dari identitas digital dan interaksi sosial. Oleh karena itu, mengkaji persepsi Gen Z terhadap strategi PRX dapat memberikan gambaran lebih luas tentang bagaimana esports memengaruhi gaya hidup, cara berpikir, hingga bentuk partisipasi mereka dalam komunitas online.

Selain relevansi akademik, penelitian ini juga berhubungan dengan tujuan pembangunan berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs). Pertama, SDG 4 tentang Quality Education, karena esports dapat melatih keterampilan strategis, kerja tim, dan problem solving. Kedua, SDG 8 tentang Decent Work and Economic Growth,

sebab esports membuka peluang ekonomi baru, mulai dari pro player hingga manajemen tim dan event organizer. Ketiga, SDG 9 tentang Industry, Innovation, and Infrastructure, mengingat esports erat kaitannya dengan inovasi teknologi, digitalisasi, dan infrastruktur internet. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada ranah akademik, tetapi juga pada pembangunan sosial-ekonomi yang lebih luas.

2. LANDASAN TEORI

Penelitian ini berlandaskan pada banyak teori yang saling melengkapi untuk menganalisis secara komprehensif strategi tim esports dan persepsi pemain terhadapnya. Kerangka teoretis dibangun untuk memahami fenomena pada tingkat tim (strategi kolektif), tingkat individu (psikologi kinerja), dan tingkat audiens (penerimaan dan persepsi), serta kaitannya yang erat dengan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan.

Secara mendasar, tindakan tim dalam sebuah pertandingan Valorant dapat dipandang melalui Teori Permainan. Konsep ini, yang dipopulerkan oleh von Neumann & Morgenstern (1944) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Nash (1950), sehingga menyediakan kerangka tersusun untuk memodelkan interaksi strategis antara pihak-pihak yang rasional. Dalam konteks Valorant, setiap round merupakan sebuah permainan zero-sum di mana keuntungan satu tim secara langsung berarti kerugian bagi tim lawan (Osborne, 2004). Setiap keputusan, mulai dari pemilihan agent, rute penyerangan, hingga penggunaan utility, adalah sebuah langkah dalam permainan ini. Strategi hyper-aggression dan early pressure yang menjadi ciri khas Paper Rex (PRX) merupakan sebuah upaya strategis untuk memecahkan keadaan tim dengan memilih strategi terbaik berdasarkan strategi lawan, umumnya menggunakan taktik kecepatan, kejutan, dan tekanan

psikologis yang ekstrem (Lansdale, 2024). Dengan menciptakan chaos dan ketidakpastian sejak detik-detik awal round, PRX memaksa lawannya untuk membuat keputusan di bawah tekanan (decision under pressure), yang seringkali berujung pada pilihan yang sub-optimal, sehingga merusak keseimbangan yang coba dicapai lawan dan memberikan keunggulan strategis bagi PRX. Pendekatan ini secara langsung berkontribusi pada SDG 9 (Industri, Inovasi, dan Infrastruktur) dengan mendemonstrasikan inovasi krusial dalam strategi dan taktik bahkan dalam ranah virtual dapat menantang status quo dan menciptakan paradigma bersaing yang baru.

Pada tingkat koordinasi tim, teori Model Mental Bersama (Shared Mental Models - SMMs). SMMs didefinisikan sebagai pengetahuan yang terdistribusi di antara anggota tim yang memungkinkan mereka membentuk penjelasan dan ekspektasi yang akurat mengenai tugas-tugas tim, dan selanjutnya, untuk mengkoordinasikan tindakan mereka dan beradaptasi dengan perilaku anggota tim lainnya. Gaya bermain PRX yang sangat dinamis, fluid, dan penuh improvisasi dari f0rsakeN atau entry frag yang sangat agresif dari something hanya dapat berjalan efektif jika didukung oleh SMMs yang sangat kuat. Setiap pemain tidak hanya memahami peran mereka sendiri, tetapi juga dapat memprediksi dengan tingkat akurasi tinggi tindakan dan posisi rekan setimnya tanpa perlu komunikasi verbal yang berlebihan. Hal ini meminimalkan kebisingan komunikasi dan memaksimalkan efisiensi tindakan, yang memungkinkan mereka menciptakan tekanan multi arah yang terkoordinasi secara implisit (Patel, 2024). Kecerdasan kolektif yang disebutkan dalam pendahuluan adalah manifestasi nyata dari SMMs yang telah terinternalisasi sempurna melalui latihan intensif dan chemistry yang dibangun

dalam waktu lama. Proses pembangunan SMMs ini selaras dengan SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) karena merepresentasikan bentuk pembelajaran tim yang mendalam, melatih keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah kompleks, dan komunikasi non-verbal yang merupakan kompetensi kunci di abad ke-21.

Memahami kinerja puncak individu-individu dalam tim memerlukan pendekatan dari teori psikologi, khususnya Teori Flow yang dicetuskan oleh Csikszentmihalyi (1990). Flow state adalah kondisi mental optimal di mana seseorang sepenuhnya terimmersi dalam suatu aktivitas, disertai dengan fokus yang mendalam, keterlibatan penuh, dan perasaan menikmati proses tersebut. Dalam keadaan flow, pemain mengalami keselarasan sempurna antara tantangan yang dihadapi dan keterampilan yang dimiliki, sehingga tindakan dan kesadaran menyatu, umpan balik langsung jelas, dan kekhawatiran akan kegagalan menghilang. Gaya bermain PRX yang sangat percaya diri, berani mengambil risiko, dan tetap tenang dalam situasi high-stakes (seperti situasi retake atau 1v1 clutch) sangat mengindikasikan bahwa pemain mereka sering mencapai kondisi flow. Dalam state ini, keputusan-keputusan sulit diambil secara lebih intuitif, cepat, dan akurat, seolah-olah terjadi secara otomatis tanpa perlu pemikiran yang berat (Chen, 2025). Kemampuan untuk secara konsisten mencapai flow dalam kompetisi tingkat tinggi ini adalah salah satu keunggulan mental utama PRX. Penelitian terhadap persepsi pemain terhadap momen-momen clutch ini dapat mengungkap bagaimana komunitas memandang dan mengapresiasi kinerja mental atletik tersebut. Kemampuan untuk mengelola tekanan dan mencapai kinerja optimal ini terkait dengan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) karena menyoroti profesionalisme dan

keterampilan mental tingkat tinggi yang dikembangkan atlet esports, yang setara dengan atlet tradisional, sehingga memperkuat legitimasi esports sebagai sebuah karier yang layak dan menuntut keahlian spesifik.

Akhirnya, untuk menganalisis mengapa komunitas pemain (khususnya Gen Z) secara aktif mengonsumsi, mendiskusikan, dan mempersepsikan strategi PRX, teori Uses and Gratifications (U&G) yang dikemukakan oleh Katz et al. (1973) memberikan kerangka yang tepat. Berbeda dengan teori media yang pasif, U&G berargumen bahwa audiens secara aktif mencari media untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan spesifik mereka. Dalam konteks ini, pemain Valorant tidak hanya menonton pertandingan PRX untuk hiburan semata (diversion), tetapi juga untuk memenuhi berbagai kebutuhan lain, seperti: (1) Kebutuhan Kognitif: mempelajari strategi, taktik, dan trik baru untuk meningkatkan skill permainan mereka sendiri; (2) Kebutuhan Integrasi Sosial: memperoleh wawasan untuk menjadi bahan diskusi dengan teman-teman dalam komunitas, memperkuat ikatan sosial, dan merasa menjadi bagian dari kelompok yang lebih besar; (3) Kebutuhan Identitas Pribadi: mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai yang diusung PRX (seperti keberanian, kreativitas, dan non-konformitas) dan menjadikannya bagian dari identitas digital mereka; serta (4) Kebutuhan Pengalaman Estetika: mengapresiasi keindahan dari eksekusi strategi yang sempurna dan permainan individu yang brilian. Dengan demikian, persepsi mereka terhadap PRX dibentuk oleh sejauh mana konten yang disajikan oleh tim tersebut dapat memuaskan kebutuhan-kebutuhan psikologis dan sosial mereka yang mendalam. Aktivitas komunitas online yang dinamis around strategi esports ini merupakan contoh dari SDG 8 dan SDG 9, karena menciptakan ekonomi kreatif baru (content creation,

analisis, streaming) dan didukung oleh infrastruktur digital serta inovasi dalam platform media sosial.

3. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena tujuan utama penelitian adalah memahami secara mendalam strategi serta pola gameplay yang diterapkan oleh tim Paper Rex (PRX) dalam turnamen VCT Pacific 2025. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menangkap detail, konteks, dan dinamika permainan yang tidak selalu tercermin dalam angka atau statistik semata. Dengan kata lain, penelitian ini berupaya membaca makna dari setiap keputusan strategi, gaya agresi, serta adaptasi PRX sepanjang pertandingan.

Subjek penelitian adalah tim Paper Rex, salah satu tim esports profesional yang berkompetisi di ajang VCT Pacific 2025. Sementara itu, objek penelitian berfokus pada strategi dan pola gameplay yang mereka tampilkan, baik dari sisi pemilihan agent, eksekusi taktik, maupun respon terhadap strategi lawan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua metode utama, yaitu dokumentasi rekaman pertandingan dan observasi tidak langsung. Dokumentasi pertandingan berfokus pada Data utama diperoleh dari rekaman pertandingan PRX di VCT Pacific 2025 yang tersedia melalui platform resmi, seperti kanal YouTube VCT, Twitch, maupun arsip dari penyelenggara. Rekaman ini digunakan untuk mengamati jalannya pertandingan secara berulang, sehingga peneliti dapat menelaah detail strategi dan pola permainan dengan lebih cermat. Kemudian, untuk selain dokumentasi, peneliti juga melakukan observasi tidak langsung dengan menyaksikan siaran langsung pertandingan (live streaming). Observasi ini memberikan konteks

tambahan terhadap suasana pertandingan, interaksi audiens, serta momentum tertentu yang mungkin memengaruhi dinamika gameplay.

Kombinasi kedua teknik ini diharapkan mampu memberikan data yang lebih kaya: dokumentasi membantu menganalisis detail teknis, sedangkan observasi tidak langsung memberikan pemahaman situasional dan nuansa pertandingan.

Analisis data dilakukan melalui Reduksi data memilih dan menyaring bagian-bagian rekaman pertandingan yang relevan dengan strategi PRX, seperti eksekusi rush, penggunaan utility, clutch situation, maupun adaptasi strategi. Kemudian, Penyajian data yakni menyusun hasil temuan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau diagram alur permainan agar lebih mudah dipahami. Berakhir dengan, Penarikan Kesimpulan bisa diartikan menginterpretasikan temuan untuk menjawab pertanyaan utama, yaitu bagaimana strategi dan pola gameplay PRX terbentuk, serta faktor apa saja yang memengaruhi efektivitasnya.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Rekaman pertandingan dari berbagai platform akan dibandingkan dengan catatan observasi langsung serta sumber sekunder (misalnya liputan media esports dari situs resmi). Dengan cara ini, hasil analisis menjadi lebih reliabel dan tidak hanya bergantung pada satu sumber tunggal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL



Gambar 1. Kemenangan PRX di Map Bind dalam Match 1
Menit 1:50:43

PRX langsung menguasai tempo sejak awal, menunjukkan agresivitas serangan yang efektif dan eksekusi tim solid.

Strategi pembukaan mereka sangat berhasil, perpaduan kombinasi inisiatif pendorong dan rotasi cepat membuat RRQ kesulitan bertahan.

Kemenangan di peta pembuka memberikan tekanan psikologis bagi RRQ untuk segera membalas.



Gambar 2. Kemenangan PRX di Map Ascent pada Match 2
Menit 2:39:56

PRX mempertahankan dominasi dengan kontrol mid, rotasi cepat antar site, dan adaptasi dalam situasi 5v5. Meski RRQ kemungkinan mencoba strategi defensif atau bait setup, PRX mampu menembus pertahanan dengan koordinasi tinggi.

Dengan 2 peta kemenangan awal, PRX sudah berada dalam kondisi momentum yang sangat menguntungkan.



Gambar 2. Kemenangan Comeback oleh PRX di Map Haven pada Match Final
Menit 4:26:23

PRX kembali mengambil inisiatif dan dominasi, menutup seri dengan kemenangan di peta ini.

Keunggulan mereka tampak dalam rotasi “side-switching” yang cepat, pemanfaatan utilitas secara optimal, dan kemampuan merespons tekanan dari RRQ.

RRQ kemungkinan sudah mulai kehilangan momentum psikologis setelah kalah 2 peta awal, sehingga kesulitan untuk bangkit total di peta penentuan.

4.2 PEMBAHASAN

Momentum & tekanan psikologis: Kemenangan awal PRX di Bind dan Ascent sangat menentukan. Momentum itu memaksa RRQ untuk lebih agresif, yang kadang membuat mereka terjebak perang taktis yang disiapkan PRX.

PRX menunjukkan fleksibilitas (rotasi cepat, adaptasi site) terutama di peta Ascent dan Haven, sedangkan RRQ di Lotus mampu memaksakan pola strategi defensif yang efektif. Ini mencerminkan bahwa strategi PRX sangat dinamis dan tak terpaku satu gaya saja.

Di peta kemenangan PRX, penggunaan utilitas (smoke, flash, molotov) sangat efisien dalam membuka ruang dan membagi pertahanan lawan. Koordinasi eksekusi (tim menembus site bersama, rotasi support) terlihat sangat kuat.

Kekalahan PRX di Lotus menunjukkan bahwa apabila lawan menerapkan pertahanan yang terstruktur di map dengan keunggulan defensif, PRX bisa diuji. Ini bisa menjadi titik analisis untuk evaluasi pola counter-strategy RRQ ke depan.

PRX menunjukkan mental juara. Persepsi para pemain kemungkinan: tim ini tidak mudah goyah, tetap percaya diri dan fokus meskipun ada peta yang hilang.

5. KESIMPULAN

Kesuksesan Paper Rex (PRX) dalam VCT Pacific 2025 tidak lepas dari efektivitas manajemen dinamika tim dan kepemimpinan yang adaptif. Tim ini menerapkan pola komunikasi yang efisien dan desentralisasi, di mana setiap anggota memiliki otonomi untuk mengambil inisiatif berdasarkan pemahaman bersama (Shared Mental Models). Koordinasi yang terbangun melalui latihan intensif ini memungkinkan PRX menjalankan strategi agresif dan fleksibel dengan tingkat keselarasan yang tinggi, bahkan di bawah tekanan.

Kunci kinerja PRX terletak pada kemampuan pengambilan keputusan kolektif yang cepat dan kepercayaan antaranggota. Kepemimpinan dalam tim tidak kaku, tetapi bergantung pada situasi, memungkinkan pemain dengan kemampuan khusus untuk memimpin dalam momen kritis. Mentalitas tim yang percaya diri dan resilien dalam menghadapi tekanan menjadi penggerak utama, menunjukkan bahwa aspek psikologis dan kepercayaan merupakan fondasi dari kepemimpinan yang efektif dalam esports.

Gaya manajemen dan kepemimpinan PRX ini memberikan inspirasi bagi komunitas pemain Valorant dalam mengelola tim mereka. Namun, penerapannya di tingkat komunitas sering terkendala oleh kurangnya chemistry, latihan terstruktur, dan sistem komando yang jelas. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa kesuksesan strategi tidak hanya bergantung pada taktik permainan, tetapi lebih pada

kualitas koordinasi, kepemimpinan situasional, dan kesehatan komunikasi dalam tim.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, serta masukan selama proses penyusunan artikel ini.

Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah membantu memberikan bimbingan akademik, serta kepada rekan-rekan yang turut berkontribusi dalam memberikan data dan arahan terkait penelitian ini.

Tidak lupa, penulis juga berterima kasih kepada keluarga dan sahabat atas dukungan moral yang senantiasa menguatkan. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kajian akademis maupun praktis di bidang esports.

DAFTAR PUSTAKA

Saiz-Álvarez, J. M., Palma-Ruiz, J. M., Valles-Baca, H. G., & Fierro-Ramírez, L. A. (2021). Knowledge management in the esports industry: Sustainability, continuity, and achievement of competitive results. *Sustainability*, 13(19), 10890. <https://doi.org/10.3390/su131910890>

Zhou, H. (2025). Beyond win rates: A clustering-based approach to character balance analysis in team-based games. <https://arxiv.org/abs/2502.01250>

Wang, L., Dormann, C., & Wallner, G. (2025). Player perception matters — Insights into the use of esports live companion tools. *Proceedings of the Foundations of Digital Games / ACM*. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3723498.3723801>

Maier, T. (2024). Talking to win: The impact of communication on performance in esports. *Journal of Electronic Gaming and Esports*. <https://journals.humankinetics.com/view/journals/jege/2/1/article-jege.2024-0036.xml>.

Pedraza-Ramirez, I. (2025). The psychology of esports: Trends, challenges, and future directions (rapid review). [ScienceDirect / Elsevier] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1469029225001669>.

Linda, R. (2022). Pola komunikasi virtual pada pemain game online Valorant dalam menyusun strategi permainan (Skripsi, Universitas AMIKOM Yogyakarta). Repository AMIKOM. <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/6650>

Darmawan, F. N. (2023). Netnografi pola komunikasi terkait penyusunan strategi dalam permainan Valorant antar komunitas (Skripsi, Universitas AMIKOM Yogyakarta). <https://eprints.amikom.ac.id/id/eprint/18308>

Ramadhani, B. (2024). Analisis pola komunikasi dalam bermain Valorant (Studi pada channel Discord: Chroma) (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang). <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/8352>

Ramadhan, N. S. (2024). Komunikasi virtual dalam penyusunan strategi di game online Valorant (Studi pada komunitas Komunikasi Gaming Universitas Pancasila). *Publish Journal, Universitas Pancasila*. <https://journal.univpancasila.ac.id/index.php/publish/article/download/7349/3291>

Alfaruqi, M. N. (2022). Valorant game virtual communication with Discord. INJECT, IAIN Salatiga. <https://inject.iainsalatiga.ac.id/index.php/INJECT/article/view/7876>

Setiawan, C. C. (2022). Pola komunikasi virtual dalam percakapan tim game online Valorant dalam menyusun strategi permainan. Repositori Universitas Buddhi Dharma. <https://repositori.buddhidharma.ac.id/1396/1/COVER%20-%20BAB%20III.pdf>

Pemerintah/penulis kolektif. (2024). Perilaku komunikasi dan bonding di dalam pemain Valorant. Prosiding Seminar Universitas Ahmad Dahlan. https://seminar.uad.ac.id/index.php/YCD/article/download/12017/pdf_1

Penulis kolektif (2023). Perilaku komunikasi dalam game online Valorant. Repository KC UMN. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25671>

[Penulis]. (2024). Pola komunikasi nonverbal virtual pemain game online Valorant. Repositori Universitas Pasundan. <https://repository.unpas.ac.id/72192>

Teixeira, M. C. (2025). Gaming habits in esports: An exploratory approach. Behavioral Sciences, 15(5), 620. <https://www.mdpi.com/2076-328X/15/5/620>