

VALORANT META DATA ANALYSIS

Episode 4: Act 3

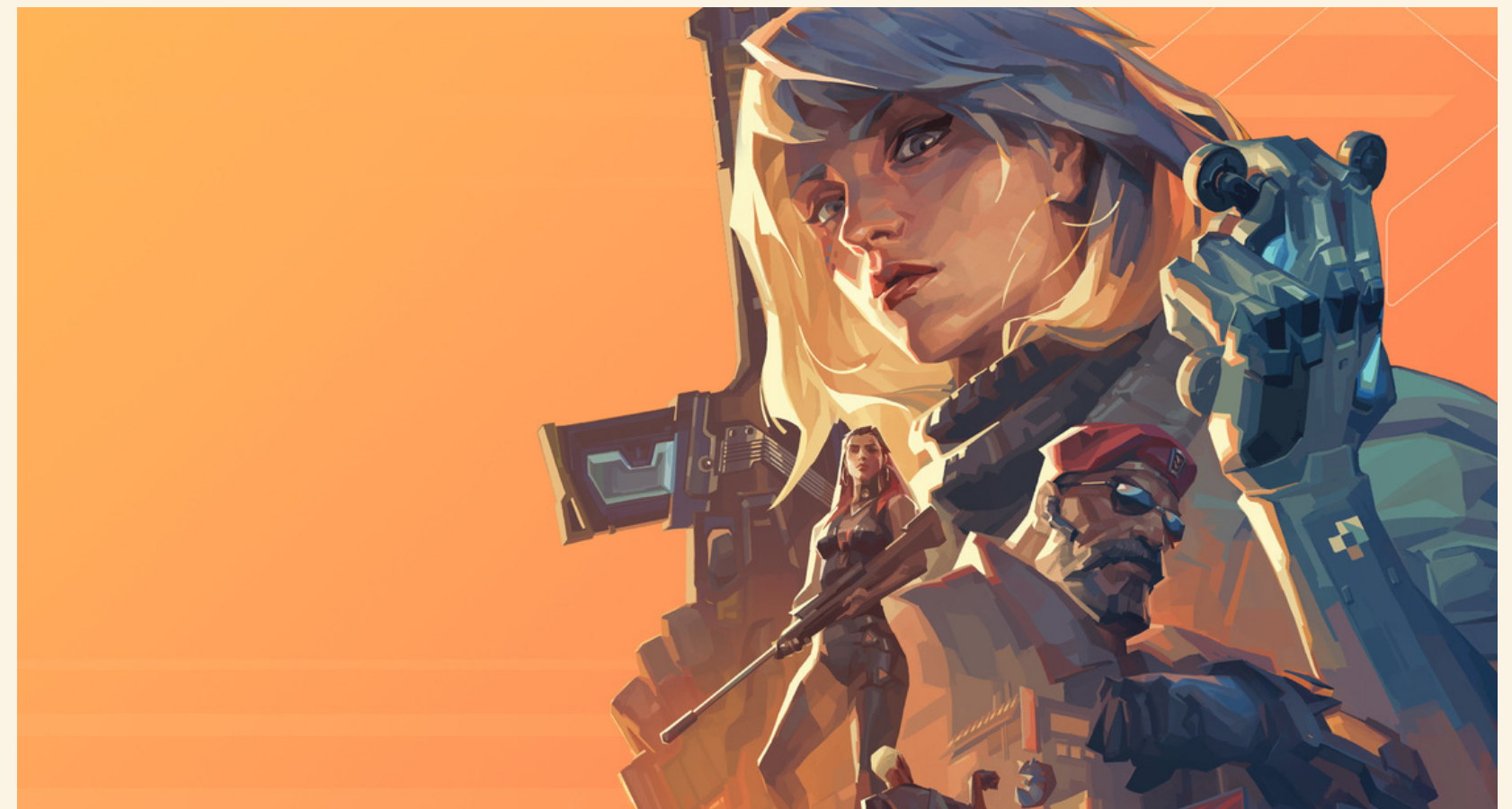
BY GUARDIAN TRI ANGGORO

BACKGROUND

The word 'valorant' is written in a stylized, handwritten font in a reddish-pink color. The letters are connected, and there is a long horizontal stroke at the end of the word.

Valorant adalah permainan tembak-menembak taktis (tactical first-person shooter) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Riot Games. Permainan ini dirilis pada 2 Juni 2020 dan sejak itu mendapatkan popularitas yang pesat, terutama di kalangan pemain yang mencari pengalaman permainan yang menggabungkan strategi dan keterampilan individu. Oleh Karena itu menentukan META atau Most Effective Tactics Available terbaik dibutuhkan untuk sebuah tim dalam mencapai kemenangan.

Saya adalah data analyst dari team RRQ divisi Valorant. Team RRQ sedang mengalami kekalahan dalam semua ajang kompetisi. Dengan mengidentifikasi faktor-faktor winrate berdasarkan Agent, Senjata, Rank, dan Region yang bertujuan untuk menciptakan META yang dapat membantu Team RRQ dalam meningkatkan winrate sebesar 30% selama 1 tahun kedepan di semua ajang kompetisi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri untuk player dan juga team.



VALORANT

Variable

WIN RATE

HEADSHOT PERCENTAGE

REGION

AGENT

CLUTCHES

DAMAGE ROUND

WEAPON

KILL

SCORE ROUND

CENTRAL TENDENCY

HEADSHOT PERCENTAGE DENGAN RATING

PLAYER RADIANT

MEAN



24.8

MEDIAN



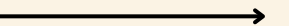
25

STANDAR DEVIASI



4.99

Insight : Median memiliki nilai yang lebih besar dari standar deviasi yaitu $25 > 4.99$. Sehingga distribusi datanya sangat besar.



UJI CHI SQUARE TEST

ANTARA WEAPON DENGAN KILL

H0 : PRIMARY WEAPON TIDAK MEMPENGARUHI KILL

H1 : PRIMARY WEAPON MEMPENGARUHI KILL

P-VALUE : 0.0

KARENA MENGGUNAKAN KEYAKINAN 95%, SEHINGGA CRITICAL VALUE 5% / 0,05

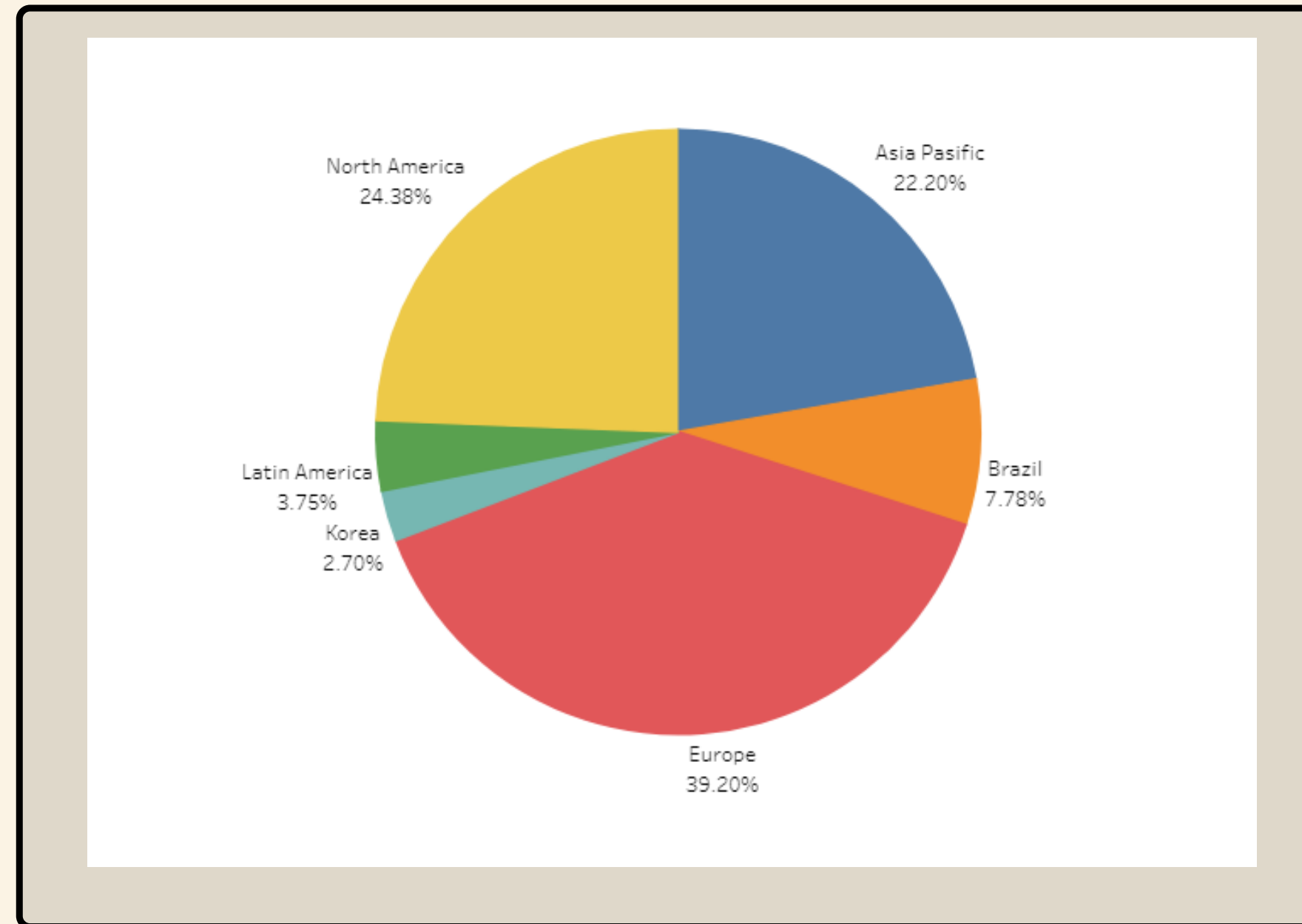
P-VALUE < CRITICAL VALUE

H0 DITOLAK , SEHINGGA DIGUNAKAN H1

KESIMPULAN : PRIMARY WEAPON / SENJATA MEMPENGARUHI KILL



HEADSHOT PERCENTAGE BERDASARKAN REGION

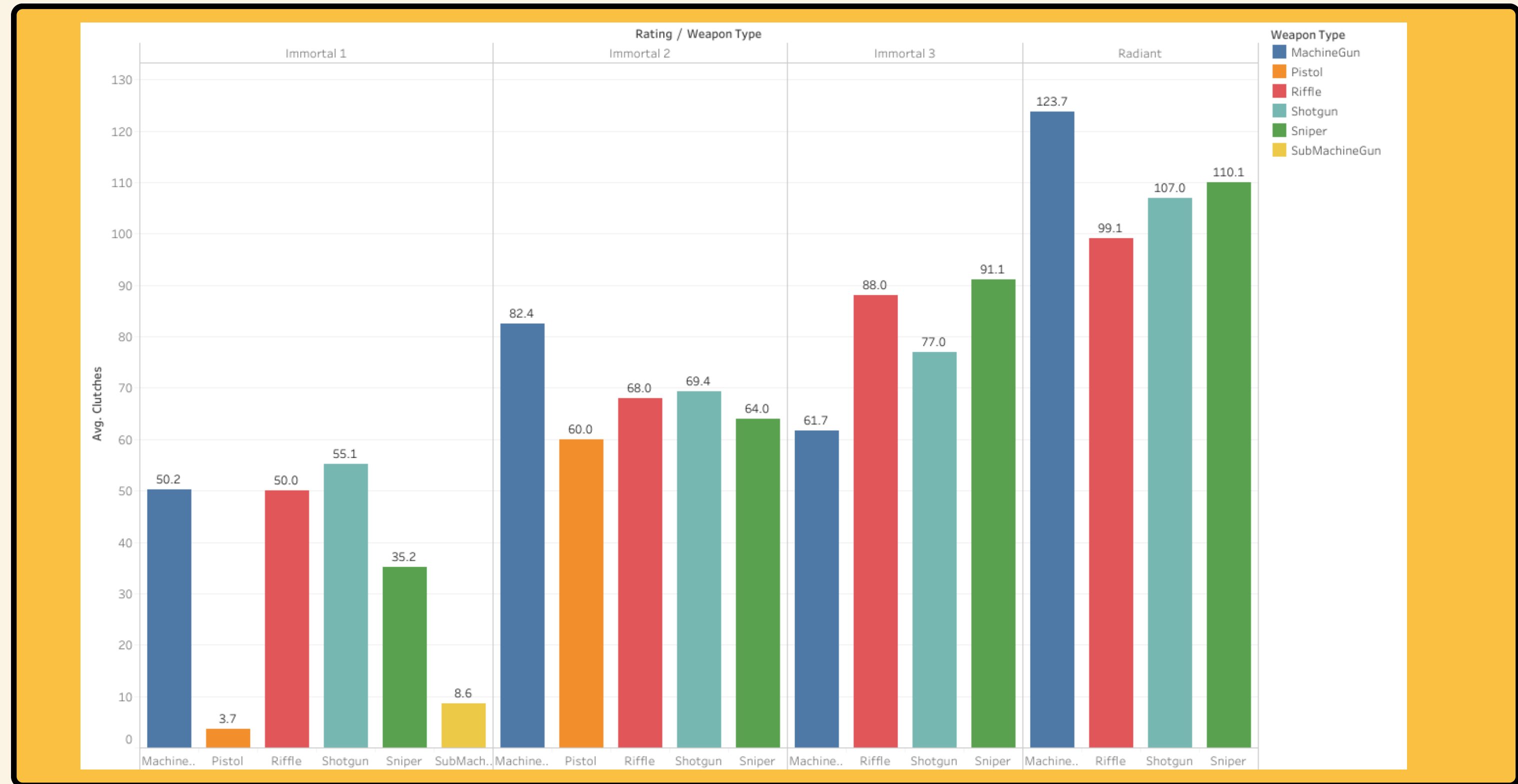


Insight :

Dari pie chart diatas, didapatkan bahwa negara dengan tingkat persentase headshot tertinggi adalah

- 1.Europe sebesar 39.2%
- 2.Noth America sebesar 24.4%
- 3.Asia Pasific sebesar 22.2%
- 4.Brazil sebesar 7.78%
- 5.Latin America sebesar 3.75%
- 6.Korea sebesar 2.7%

CLUTHCES BERDASARKAN RANK DAN JENIS SENJATA

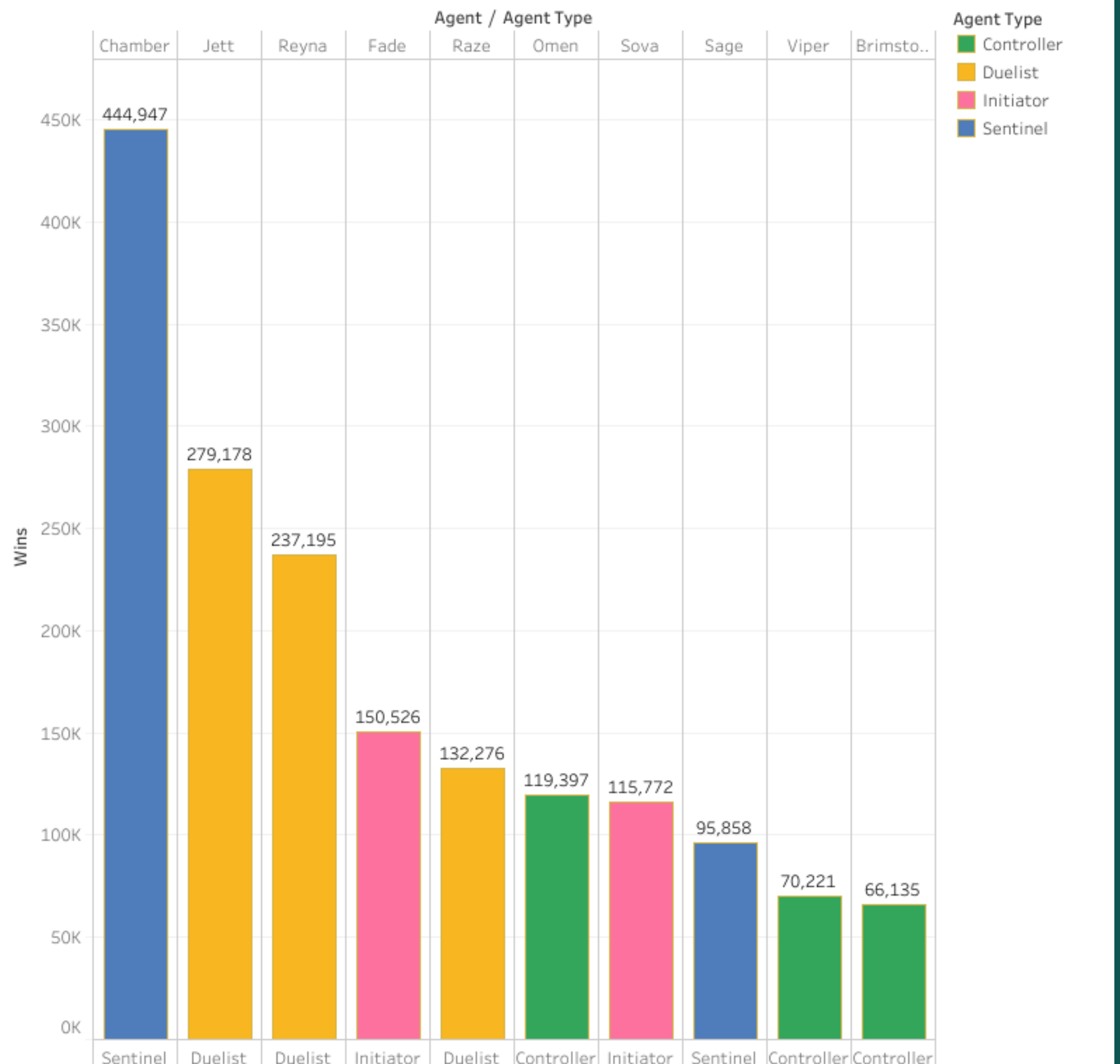
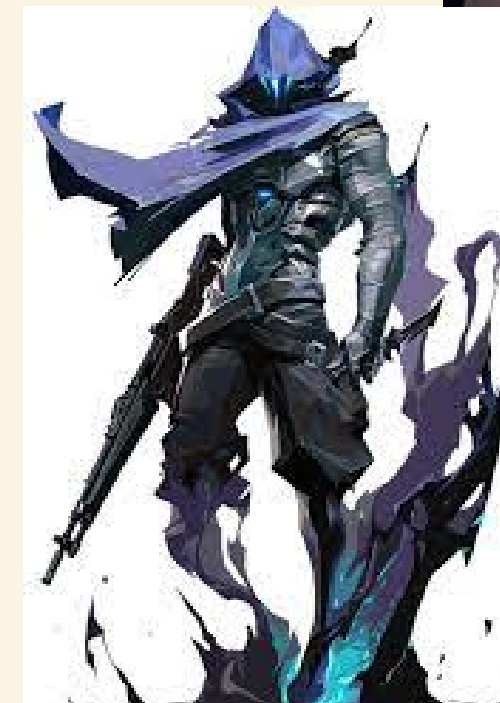
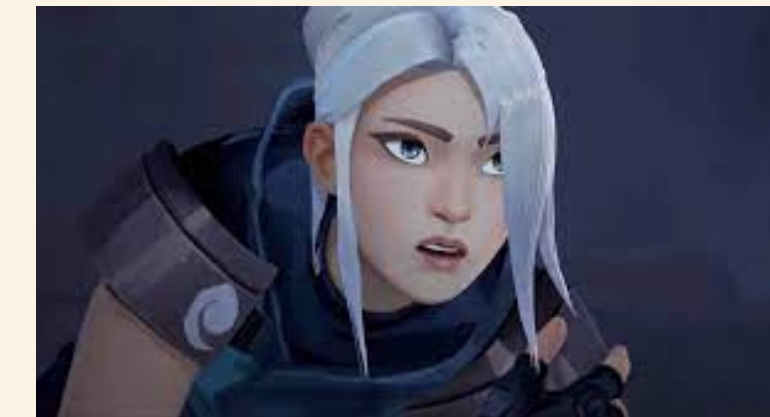


Clutches adalah kondisi dimana pemain terakhir yang berhasil membalikkan keadaan,
Contoh : Kondisi Team RRQ 1 VS 3 Team PRX namun Team RRQ berhasil memenangkan ronde

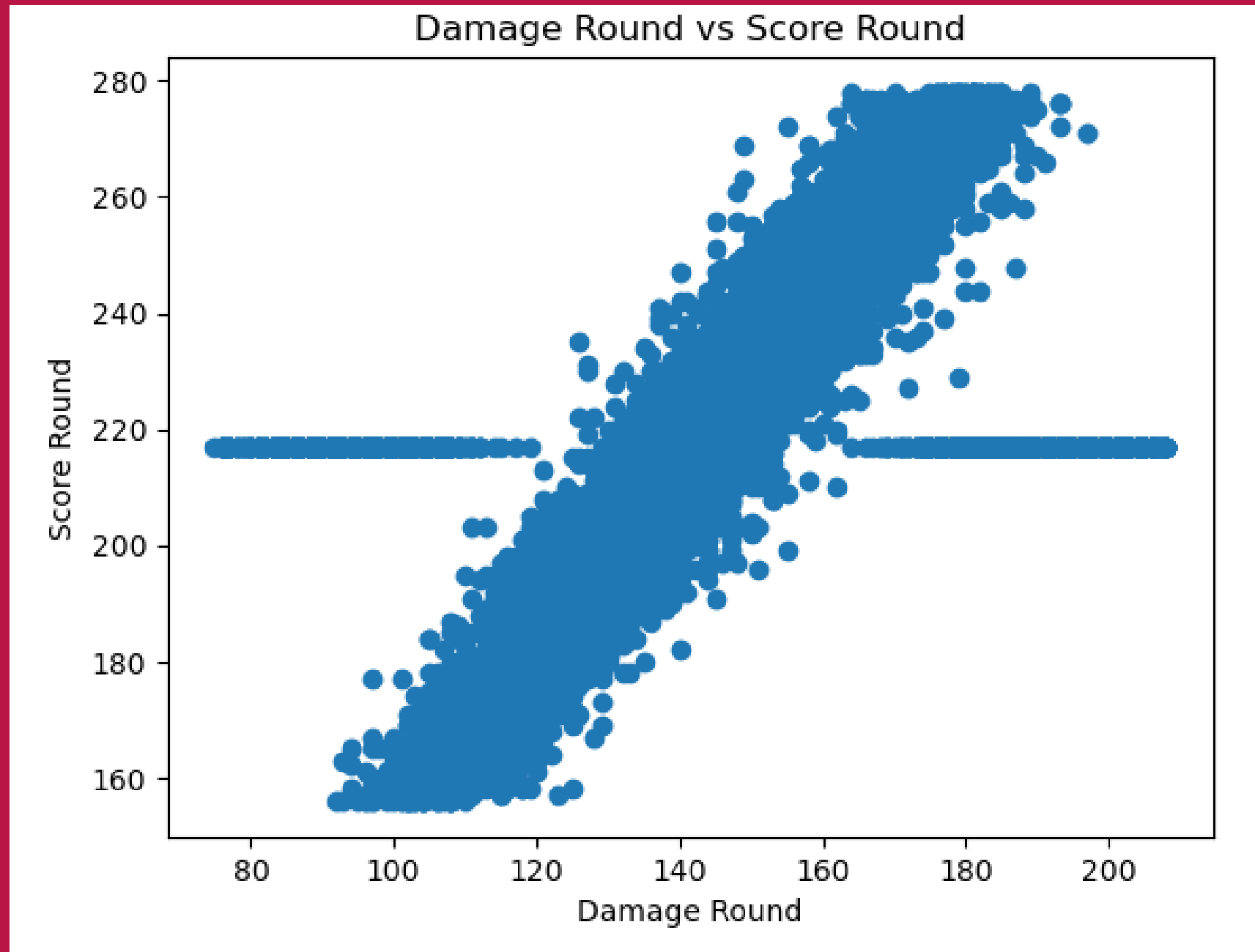
JUMLAH KEMENGAN BERDASARKAN AGENT

Insight :

1. Untuk Agent Type Duelist adalah Jett dengan total kemenangan 279.178 games
2. Untuk Agent Type Intiator adalah Fade dengan total kemengan 150.526 games
3. Untuk Agent Type sentinel adalah Chamber dengan total kemenagan 444.947 games
4. Untuk Agent Type controller adalah Omen dengan total kemenangan 119.397 games



DAMAGE ROUND BERDASARKAN SCORE ROUND



Insight :

Dapat dikatakan bahwa Damage Round memiliki korelasi positif terhadap Score Round. Hal ini mengartikan bahwa jika player memberikan damage round yang tinggi maka hal ini akan berpengaruh positif juga terhadap Score Round.

KESIMPULAN



Untuk Team RRQ :

- Pemilihan senjata untuk setiap player sangat penting karena dapat mempengaruhi jumlah kill.
- Metode terbaik untuk membunuh player lawan adalah dengan cara melakukan metode headshot. Sehingga Team RRQ dapat fokus untuk melatih para playernya untuk melakukan headshot practice.
- Rank mempengaruhi performa player dan team. Jika ingin membuat tim profesional dengan player yang competent disarankan untuk mencari player dengan rating tertinggi (Radiant).
- Pemilihan agent dapat meningkatkan kesempatan kemenangan. Seperti memilih untuk menggunakan jett, reyna, dan chamber. Karena ketiga agent ini memiliki jumlah win tertinggi dari agent lainnya.
- Dan terakhir strategi yang bisa diterapkan kedalam tim adalah dengan cara memberikan damage yang tinggi kepada musuh. Sehingga hal ini akan otomatis meningkatkan Score round team.