

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Komunikasi adalah proses yang dilalui seseorang, beberapa orang, atau kelompok dalam menciptakan dan menggunakan sebuah informasi agar terhubung dengan orang lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komunikasi berarti proses pengiriman dan penerimaan informasi atau pesan dari dua orang atau lebih agar pesan yang disampaikan dapat dipahami.

Komunikasi sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari, mengingat manusia merupakan makhluk sosial. Hampir disetiap aspek dalam kehidupan manusia membutuhkan komunikasi, baik komunikasi secara verbal maupun yang nonverbal. Dalam kehidupan sehari-hari, kebanyakan orang menggunakan komunikasi verbal. Komunikasi tersebut bisa dilakukan melalui berbagai media, dan seiring dengan perkembangan jaman, media untuk berkomunikasi pun bertambah, mulai dari media cetak, hingga media elektronik. Media yang paling banyak memanfaatkan media elektronik sendiri adalah media massa.

Media elektronik saat ini juga erat hubungannya dengan internet. Menurut Lani Sidharta, internet merupakan suatu interkoneksi jaringan komputer yang mampu memberikan sebuah informasi secara lengkap, menjadi rekan bisnis, politik, hiburan, dan hampir segala hal tersedia secara lengkap di dalamnya. Menurut (Riska, 2013). Bisa dikatakan, segala jenis kebutuhan manusia saat ini bisa dicari dengan internet. Internet juga bisa disebut sebagai dunia maya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dunia memiliki arti alam kehidupan, dan maya sendiri memiliki arti khayalan, jadi dunia maya adalah alam kehidupan khayalan, dimana semua orang bisa memiliki berbagai kepribadian dan perilaku. Dunia ini biasanya disebut dengan *alter ego*. *Alter ego* adalah diri yang lain, atau versi lain dari diri seseorang dan dalam lingkungan yang berbeda juga (Dewi, 2018). Perilaku seseorang juga dapat diamati dalam bidang komunikasi, perilaku komunikasi adalah suatu perilaku yang bersifat verbal maupun nonverbal yang terdapat dalam

tingkah laku seseorang.

Perkembangan teknologi juga dapat mempengaruhi dunia hiburan, salah satunya adalah Permainan atau *game*. Menurut Clark C. Abt, *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, yang berusaha untuk mencapai tujuan dan dibatasi oleh konteks tertentu, seperti peraturan, cara bermain, komunikasi antar pemain, dan lainnya (Fajar, 2017). *Game* sendiri juga ikut terdampak oleh perkembangan teknologi, dan akhirnya hadirlah *game online*. *Game online* sendiri merupakan jenis permainan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *Game online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang memanfaatkan teknologi internet yang menghubungkan para pemainnya menggunakan perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, *smartphone*, dan yang lainnya.

Jenis *game online* juga ada berbagai macamnya, salah satunya adalah MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). MMOFPS sendiri memiliki pengertian *game online* yang dimainkan oleh lebih dari 2 orang pemain secara daring, dengan sudut pandang orang pertama, yang berkonsep dasar menembak satu sama lain, MMOFPS sendiri banyak macamnya, seperti *battle royal*, *bomb mission*, *death match*, *escort*, dan lainnya.

Pada tanggal 2 Juni 2020, sebuah perusahaan *game* asal Amerika Serikat Bernama Riot Games merilis *Game online* mereka yang Bernama *Valorant*. *Valorant* adalah sebuah *game online* berjenis MMOFPS yang berfokus pada mode permainan *bomb mission*. *Bomb mission* merupakan sub-jenis dalam permainan MMOFPS dimana peraturan bermainnya yaitu akan ada sepuluh pemain yang terbagi dalam dua kelompok, satu kelompok memiliki tugas menanam *bomb* atau peledak pada sebuah tempat. Kelompok ini disebut sebagai pihak *Attackers*, dan kelompok lainnya bertugas untuk menggagalkan proses penanaman *bomb* atau juga menjinakan *bomb* yang sudah ditanam sebelumnya. Kelompok yang ini disebut juga sebagai *Defender*. Dalam *Valorant* sendiri, satu set permainan akan berakhir jika salah satu kelompok tersebut berhasil memenangkan tiga belas ronde terlebih dahulu, namun jika kedua kelompok sama-sama kuat dan dapat menyamai kedudukan menjadi dua belas sama, maka akan ada sistem babak tambahan atau *over time* untuk menentukan kelompok mana yang dapat memenangkan dua ronde

pada saat babak tambahan tersebut, dan akan menjadi pemenangnya.

Berdasarkan website onessport.id (2023), sejak fase *beta* hingga saat ini, *Valorant* sudah memiliki 22,9 juta lebih pemain aktif dari berbagai kategori usia diseluruh dunia. Dalam dunia *game online* yang melibatkan lebih dari 2 orang, pasti akan terjadi komunikasi didalamnya untuk menginformasikan strategi yang akan digunakan pada saat permainan tersebut dimulai. Meskipun memiliki lebih dari 22 juta lebih pemain aktif, *Valorant* cukup terkenal dengan komunikasi yang *toxic*. Menurut kanal berita daring NME.com, sekitar 79% pemain *Valorant* menyatakan pernah mendapatkan perilaku tidak menyenangkan selama bermain. Sedangkan 42% pemain juga menyatakan bahwa mereka jadi lebih berhati-hati dalam bermain *Valorant* dan sisanya mempunyai pikiran untuk berhenti bermain *Valorant*. Angka-angka presentase tersebut didapatkan melalui survey yang dilakukan oleh media NME kepada 2.200 pemain dengan usia paling tua 45 tahun, dan 550 diantaranya berusia 13 sampai 17 tahun. NME sendiri merupakan sebuah media yang berawal dari media cetak yang berdiri pada tahun 1952.

Gambar 1. 1 Daftar statistik pemain Valorant pada bulan mei



Sumber: Onesport.id

Perilaku yang ditunjukkan dalam *game online* tidak selalu sama dengan perilaku pemainnya di dunia nyata. Hal ini berkaitan dengan *alter ego* yang sudah disebutkan sebelumnya.

Tidak ada penjelasan yang baku mengenai *toxic* dalam *game online* ini, namun, dalam jurnal yang ditulis (Kantono, 2020) menyebutkan, bahwa *toxic* adalah perilaku negative yang berbentuk *cyberbullying* (perundungan daring), *cheating* (kecurangan), dan *harassment* (pelecehan), dan lainnya. Salah satu bentuk *toxic* dalam *game online* yang paling umum ditemui adalah *trash-talking* atau berkata kasar ataupun dengan kalimat yang menjatuhkan lawan bicaranya. (Kantono, 2020).

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana perilaku komunikasi pemain *Valorant* baik di dalam permainan maupun di kehidupan sehari-hari, apakah saling mempengaruhi atau tidak. Maka dari itu penulis ingin mengangkat topik yang berhubungan dengan perilaku komunikasi.

Adapun alasan peneliti memilih *Game Valorant* sebagai subjek dari penelitian ini adalah karena *game* ini sedang diminati oleh kalangan “*gamers*” di seluruh dunia, hampir semua *influencer game online* memainkan permainan ini baik secara “*live streaming*” atau secara “*recording*”, yang unik dari permainan ini adalah cara komunikasi yang berjalan untuk menentukan strategi disetiap babak. Maka dari itu, guna menghindari pembahasan yang meluas peneliti memfokuskan penelitian ini pada proses komunikasi interpersonal para *player game valorant* untuk berkomunikasi di dalam permainan tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti adalah : Agar dapat mengetahui “Bagaimana proses komunikasi interpersonal antar *player* di *game “Valorant” ?”*

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini lebih berfokus pada komunikasi interpersonal antar *player*

“Valorant” yang ada di group Facebook “Valorant Indonesia ID”.

#### **1.4 Tinjauan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : Agar dapat mengetahui “Bagaimana proses komunikasi interpersonal antar *player* digame “Valorant” ?”

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun untuk manfaat penelitian ini di bagi mejadi dua bagian yakni teoritis dan praktis yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis: Penelitian ini diharapkan menjadi kaitan dengan kajian game yang berguna, serta sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia digital, khususnya pada bidang *e-sport* atau *game online*.
2. Manfaat praktis: penelitian ini diharapkan menjadi evaluasi bagi para pelaku penggiat game “Valorant” agar dapat mengetahui dampak positif dan juga negatif yang terdapat dalam sebuah komunikasi di dalam game “Valorant”.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar memudahkan pembaca dalam memahami seluruh penjelasan dan uraian dalam penelitian ini, maka penulisan penelitian ini dilaksanakan dengan sistem sebagaiberikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, pembahasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini, penulis akan memaparkan pendapat secara umum mengenai proses komunikasi interpersonal dalam game “Valorant” terhadap perilaku komunikasi para pemainnya, dan menjabarkan teori yang dapat membantu pengkajian kasus tersebut.

Terdiri dari landasan konseptual, landasan teori, dan kerangka penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini.

### **BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, penulis akan memaparkan proses komunikasi interpersonal dalam game "*Valorant*" terhadap perilaku komunikasi pemainnya, dan peneliti juga akan menguraikan hasil pengumpulan data dari berbagai sumber yang terkait.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini, penulis akan menarik kesimpulan serta memberikan saran terkait dengan penelitian yang sudah dilakukan.

