

# BAB I

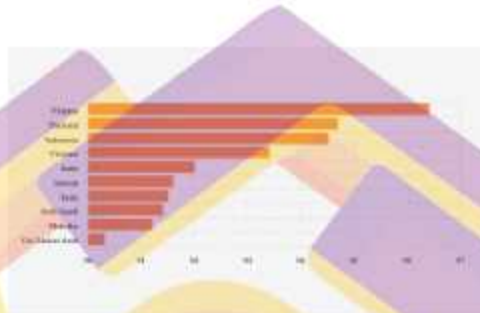
## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Saat ini, informasi dapat dengan cepat menyebar ke seluruh dunia. Masyarakat umum dapat dengan mudah mendapatkan semua informasi. Hal-hal baru atau terkini dapat dengan mudah ditemukan oleh masyarakat karena perkembangan era teknologi ini. Beberapa orang dewasa, remaja, dan bahkan anak-anak dengan mudah menggunakan teknologi yang berkembang pesat ini. Dengan munculnya internet, orang lebih mudah mendapatkan informasi di seluruh dunia. Internet tidak hanya digunakan untuk mencari informasi tetapi juga memungkinkan pengguna berkomunikasi tanpa harus bertemu langsung.

Di Indonesia, berdasarkan hasil riset dari badan statistik asal Jerman yaitu Statista, hasil pendapatan dari segmen video *game* sendiri diperkirakan mencapai 28 triliun rupiah pada tahun 2020. Jumlah pemain sendiri diperkirakan mencapai 54,7 juta orang pada kategori *game* esport saja. Seiring berkembangnya industri video *game*, jenis *game* yang dimainkan juga makin beragam. Indonesia adalah salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia. Terutama *game mobile* atau permainan video yang dimainkan melalui telepon seluler, komputer tablet, ataupun konsol. Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022. Sementara itu Filipina berada di posisi pertama dengan persentase pengguna internet yang bermain video *game* sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video *game*.

Setelahnya ada India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%. We are Social mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di dunia bermain video *game* menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (*smartphone*) untuk bermain



video *game*.

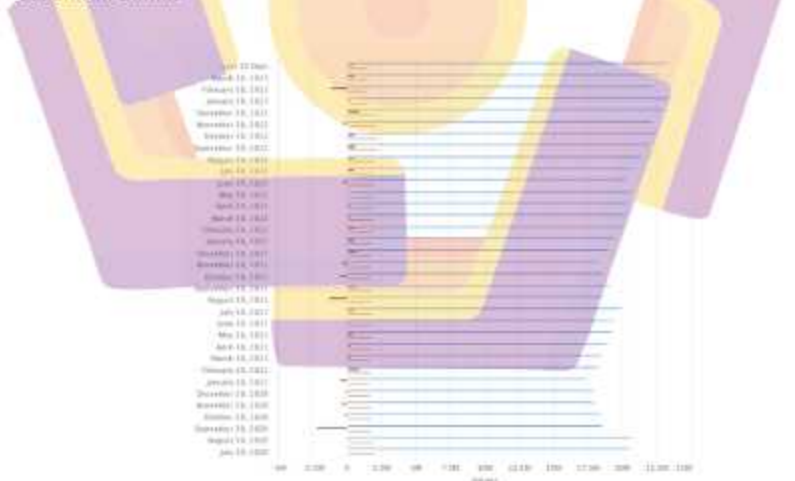
Tabel 1.1 Statistik pengguna internet yang bermain game di setiap negara

(Sumber: Databoks 2021)

Bermain *game* adalah cara bagi orang untuk berinteraksi dan terhubung satu sama lain, belajar bahasa baru, dan banyak lagi telah mempelajari bagaimana video *game*, termasuk video *game* multi pemain, beberapa *game* multipemain yang sedang ramai dimainkan oleh orang-orang beberapa tahun ini seperti *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*, *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*, *Simulation Games*, *Cross-platform online play*, *Multiplayer online battle arena (MOBA)*, dan *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*. *Game online MMOFPS* latar belakangnya adalah peperangan dengan senjata militer. Membunuh musuh adalah tujuan permainan untuk memenangkan permainan. Ada fitur komunikasi dalam *game* online yang memungkinkan pemain berinteraksi satu sama lain, dengan kemampuan untuk berkomunikasi melalui pesan suara atau tertulis. Tujuan dari fitur ini adalah untuk mendorong para pemain untuk lebih bekerja sama, tetapi pada akhirnya, fitur ini

dapat disalahgunakan untuk berperilaku agresif. Remaja sangat menyukai *game online*. Remaja sangat menyukai *game online* karena fitur dan gambar yang disajikan.

Salah satu *game FPS* yang sedang populer di kalangan masyarakat adalah *game* yang di developer dan *publisher* dari Riot *game* yaitu *Valorant*, sebuah *game online first-person shooter (FPS)* yang dimainkan oleh 10 pemain dalam satu *game*. Pemain dibagi menjadi dua tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain untuk tim penyerang dan 5 pemain untuk tim bertahan. Saat ini, per tanggal 28 September 2023 total pemain *Valorant* di seluruh dunia menyentuh level 24,6 juta dari 30 hari terakhir (28 Agustus – 28 September 2023). Dilansir dari situs active player, total user aktif per harinya mencapai 673 ribu user. Dalam 6 bulan terakhir, sudah ada peningkatan signifikan terhadap jumlah user di seluruh dunia dan hingga akhir tahun 2023 ini, mungkin *Riot Games* punya target untuk *Valorant* bisa menyentuh total 30 juta user di seluruh dunia.



Tabel 1.2 Data jumlah pemain game Valorant di setiap bulannya

(Sumber: *hypernia Valorant player live count, 2023*)

Di dalam permainan, pemain dapat memilih karakter yang disebut agen, yang masing-masing memiliki kemampuan khusus. Pemain dapat membeli kemampuan, senjata, dan baju pelindung dengan uang yang mereka peroleh selama bermain *game*. Pertandingan harus diakhiri dengan kemenangan pemain setelah memenangkan 13 babak. Untuk memenangkan setiap babak, tim penyerang dapat membunuh seluruh pemain lawan atau meledakkan bom yang disebut spike. Sedangkan tim yang bertahan dapat membunuh seluruh pemain lawan sebelum memasang spike atau mencabut spike yang dipasang tim penyerang. Selain itu, setiap babak memiliki waktu maksimal 1 menit dan 40 detik. Selama babak tersebut, tim yang bertahan dapat memenangkan ronde jika mereka berhasil mencegah pemain lawan melakukan spike hingga waktu habis. Salah satu fitur yang dimiliki *Valorant* untuk mendukung permainan tim adalah *voice chat* dan *text chat* yang dapat digunakan pemain untuk berkomunikasi sehingga pemain dapat berbagi informasi dan menyusun strategi untuk memenangkan setiap ronde.

Fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh pemain seharusnya sesuai dengan aturan yang dibentuk oleh pihak pengembang *game Valorant*. *Voice chat* dan *chat teks Valorant* adalah fitur yang membantu permainan tim karena memungkinkan pemain untuk berkomunikasi satu sama lain, berbagi informasi, dan membuat strategi untuk memenangkan setiap ronde. Fitur komunikasi ini harus mematuhi aturan yang dibuat oleh pengembang *game Valorant*, namun komunikasi yang dapat digunakan pemain di luar *game* mungkin berbeda-beda. Pemain sering menggunakan obrolan *voice chat* dan *teks chat* untuk menyerang pemain lain, dengan perilaku *toxic*. Semakin banyak waktu yang dihabiskan pemain untuk bermain *game online*, semakin besar pula mereka terpapar pada pembicaraan sampah dan budaya bermain *game* yang *toxic*. Proses sosialisasi ini berdampak pada normalisasi perilaku *toxic* di kalangan pemain (Santoso, 2022).



Perilaku *toxic* dalam *game online* dapat dibedakan menjadi dua aspek, yaitu *gameplay* yang menjengkelkan dan melanggar norma sosial dalam *game*, yang meliputi *trolling* (bermain tidak serius atau mengejek rekan satu tim), *taunting* (menghina musuh melalui tindakan), *cheat* menggunakan aplikasi pihak ketiga atau berbuat curang), dan terlibat dalam komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain, seperti mengumpat, melecehkan secara verbal atau non-verbal, dan menyalahkan orang lain (Abie, 2023). Perilaku *toxic* terjadi tanpa memandang gender. Hal ini tercermin dalam aspek anonimitas dalam *game*, yang memungkinkan pemain berperilaku beracun tanpa mengetahui jenis kelamin satu sama lain. Lingkungan *game online* sendiri masih didominasi oleh laki-laki, sehingga banyak perempuan yang masih ragu untuk memasuki lingkungan komunikasi *game* dan mengungkapkan jenis kelaminnya. Komunikasi etis dalam *game online* merupakan model untuk mengukur tindakan manusia saat berkomunikasi. dalam *game online* untuk menjaga kenyamanan pengguna alat komunikasi lainnya (Santoso, 2022).

Perilaku *toxic* yang masih sering ditemui di kalangan *gamers* diantaranya hate speech, provokasi, bersifat arogan sehingga menimbulkan kontroversi. Perilaku *Toxic* yang sering terjadi di kalangan *Gamers* dengan cara mengirim pesan offensive dan sengaja membantu tim lawan serta merusak *game* dan pertandingan dengan tindakan yang seharusnya tidak perlu dilakukan juga merupakan perilaku *toxic* (Amirullah, 2021). Pengguna *game* di Indonesia perlu memahami cara bermain *game* yang benar dalam menghadapi pesatnya perkembangan *game* yang selalu meningkat dalam tiga tahun terakhir, dibutuhkan bantuan dari segala aspek mulai dari developer, influencer, komunitas *gamers*, serta peran orang tua untuk mengawasi perkembangan terkait *game* karena *game online* menjadi salah satu dari lima potensi bahaya yang tersembunyi dalam pemanfaatan internet. Data yang dijelaskan oleh kominfo pada tahun 2016 pengguna internet mencapai 34 persen dari angka tersebut berarti 79 juta jiwa pengguna internet diantaranya adalah pengguna video *game* dari semua kalangan usia. Adapun ciri-ciri anak yang kecanduan *game* dan bermain *game* secara negatif

yaitu mengurung diri hanya menghabiskan waktu dengan bermain *game* dan internet di kamar, berkata kasar bila ditegur ketika sedang bermain *game*, melawan, marah, serta berbohong, sulit berkonsentrasi, prestasi akademis menurun, menyalahkan orang lain, dan hilang empati (Wicaksana & Kristiana, 2023).

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas terdapat rumusan masalah yang akan menjadi bahasan utama dalam penelitian ini yaitu “bagaimana pengalaman pengguna aktif *game Valorant* dalam menghadapi perilaku *toxic* pemain lain?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara menanggapi perilaku *toxic* pemain dalam bermain *game Valorant*

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **a. Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu hal yang dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu komunikasi mengenai pentingnya komunikasi interpersonal seseorang terhadap orang sekitar.

### **b. Manfaat Praktis**

- 1). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh negatif ketika trash talk dan *toxic* komunikasi.
- 2). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada seluruh pengguna aktif pada komunitas *Valorant*.

3). Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai pengalaman pemain dalam menghadapi *toxicity* pada komunitas *game Valorant*.

### **1.5. Sistematika Bab**

Sistematika penulisan bertujuan untuk memperjelas hasil dari masing-masing bab agar tidak terjadi kekeliruan dalam penyusunannya. Adapun sistematika bab penulisan pada penelitian ini adalah:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika bab.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan mengenai beberapa teori pokok terkait dalam penelitian, yaitu tentang *toxic* dalam *game*, *game Valorant* dan Komunikasi Interpersonal.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai jenis penelitian, subjek penelitian, dan metode pengumpulan data.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan penjelasan mengenai data hasil analisis dan bukti yang telah didapatkan dari permasalahan dalam penelitian yang relevan dengan metode dan teori yang digunakan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir dari penelitian, dimana dalam bab ini peneliti akan memberi kesimpulan dan saran yang penting untuk dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

