

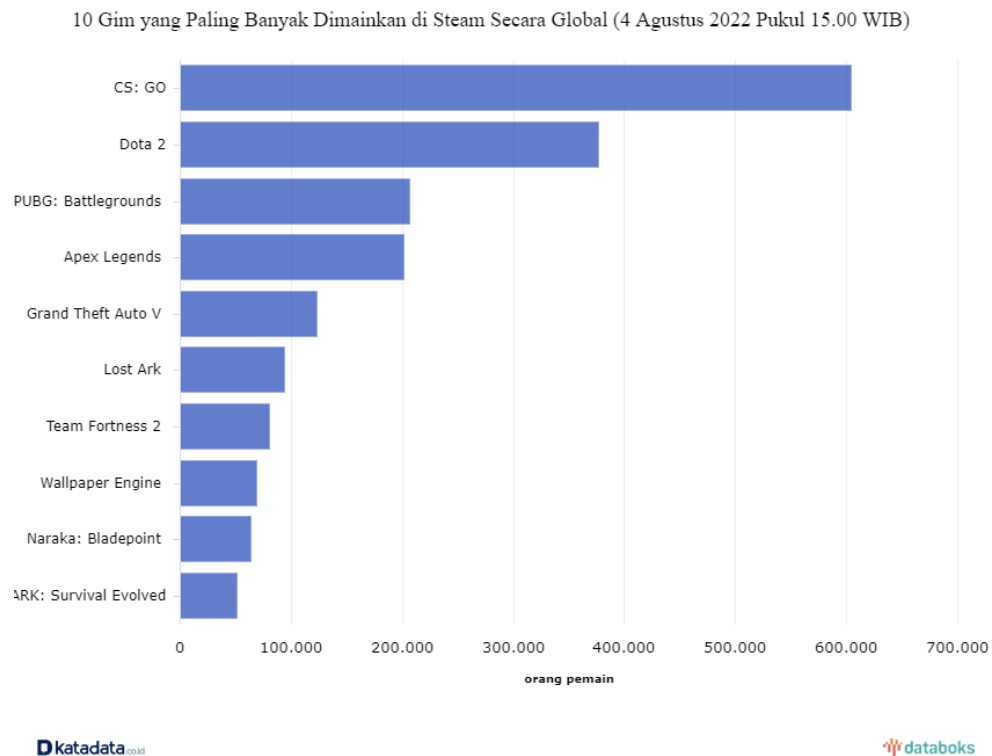
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Internet diciptakan sebagai teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, salah satunya ialah *game online*. *Game online* merupakan permainan daring yang terpatri dalam sebuah jaringan internet (Ilham Rosyadi, dalam Djoko 2019). Permainan daring memiliki tujuan sebagai media hiburan, memberikan kesenangan kepada pemain, mengisi waktu luang, serta sarana untuk menambah relasi dengan banyak orang (Kurniawan 2017). Permainan daring merupakan salah satu fitur permainan yang dapat digunakan oleh individu maupun kelompok. Salah satu permainan daring yang banyak dimainkan oleh masyarakat ialah game *Defense of The Ancients 2* atau biasa disebut sebagai DOTA 2.

Game DOTA 2 merupakan permainan daring yang bersifat MMROPG yang artinya dapat dilakukan dalam waktu yang bersamaan, mengimplikasikan sebuah taktik, serta kerjasama tim. Permainan ini berfokus terhadap penyerangan kepada tim lawan dengan menghancurkan basis bernama "*Ancient*" agar dapat memenangkan kompetisi. Dalam memainkan strategi, pemain diharuskan memiliki kredibilitas, kemampuan dan karakteristik anggota sehingga membentuk sebuah kepercayaan pemain untuk mencapai kemenangan.



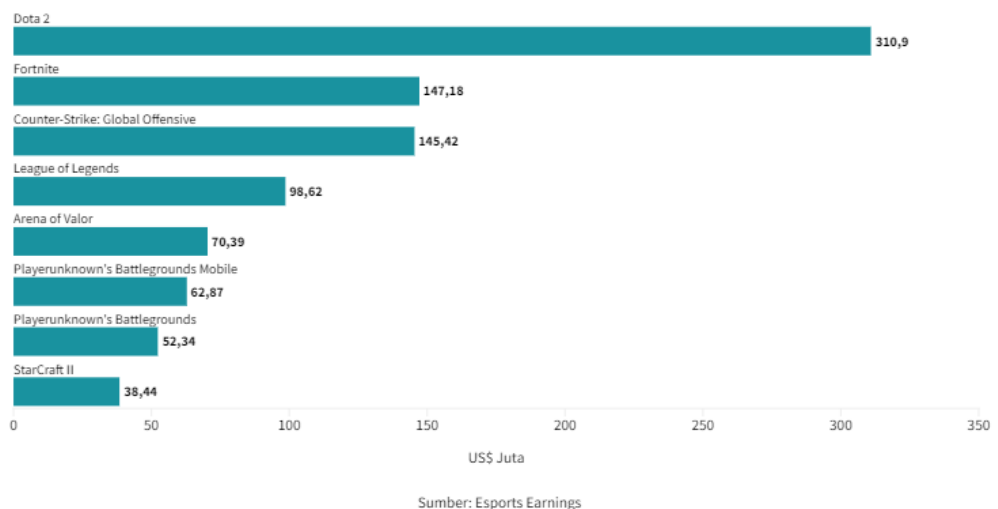
Gambar 1. 1 Data Jenis Game Paling Banyak Dimainkan Secara Global

Sumber: databoks.katadata

Gambar diatas menjelaskan bahwa game DOTA 2 berada dalam posisi ketiga sebagai game yang dimainkan oleh 376. 207 pemain yang tersebar diseluruh penjuru dunia. Kemudian, game paling banyak diminati oleh khalayak ialah CS: GO (*Counter Strake – Global Offensive*) berjumlah 603.784 pemain, serta PUBG: *Battlegrounds* sebanyak 206.914 pemain. Dengan jumlah pemain yang akan terus meningkat disetiap tahun, maka pengaruh yang didapatkan dari bermain game online akan terus berkembang. Salah stau contoh kasus yang paling banyak di soroti ialah perilaku *trash talk* yang diartikan sebagai upaya untuk menjatuhkan mental lawan dengan memprovokasi, mengintimidasi, dan menyombongkan diri

kepada tim lawan dengan menggunakan kalimat yang kurang mengenakan sehingga dapat berpengaruh terhadap kualitas bermain dan pembunuhan karakter (Aicinena, 2010 hlm 21).

DOTA 2 termasuk kedalam permainan yang fenomenal sebab gaji yang ditawarkan sebagai player game tersebut tidak main-main. Dilansir dalam website esportsearnings.com, Johan Sundstein dengan *player* ID N0tail menempati posisi pertama sebagai *player* gaji tertinggi di dunia dengan peroleh sebesar \$7,184,163.05. Begitupun dengan hadiah turnamen yang dihasilkan dari game tersebut, DOTA 2 menempati urutan pertama dengan nilai mencapai US\$310,9 juta dari 1.730 turnamen dunia. Disusul oleh Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, dan permainan daring lainnya (dikutip pada DataIndonesia.id)

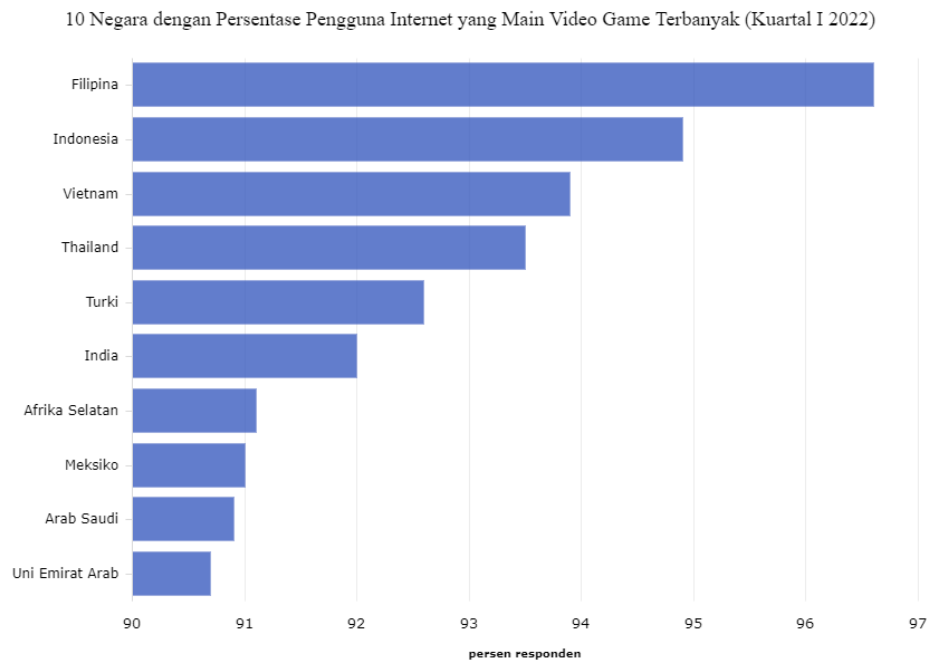


Gambar 1. 2 8 Game dengan Hadiah Turnamen Terbesar di E-Sport

Sumber: dataIndonesia.id

Trash talk dilakukan dengan melakukan komunikasi verbal secara virtual melalui fitur audio dan kolom chat pemain untuk menyampaikan sebuah informasi, opini, tanggapan, dan emosi. Triyantama dan Santoso memaparkan bahwa komunikasi verbal yang dilakukan oleh para pemain terjaln ketika mereka saling melakukan *voice call* untuk memberikan pengarahan dan membantu tim dalam menyelesaikan permainan secara lisan (2019). Wibowo menjelaskan bahwa faktor seseorang melakukan *trash talking* karena memiliki dendam terhadap anggota tim yang lebih banyak memilih untuk melakukan *loot* daripada menolong rekan lain (2020).

Permainan daring sebagai media hiburan dapat memberikan efek kepada pemain, efek tersebut dapat terbagi kedalam dua jenis yakni efek positif membangun relasi dan interaksi sosial dengan sesama pemain (Gong, dkk, 2019), sedangkan efek negatif yang diberikan oleh permainan daring ialah kecanduan dan berperilaku kasar (Lestari & Mantasa, 2013). Pelaku *trash talk* dapat memicu komunikasi buruk dengan mengucap kata kasar kepada lawan dan anggota tim bila dirinya merasa permainan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai toxic karena dapat membawa pengaruh buruk terhadap kehidupan manusia salam mengambil keputusan, tindakan, dan sikap sehingga dapat menghasilkan perilaku buruk yang tidak disukai oleh orang lain.



Gambar 1. 3 Data Negara dengan Pemain Video Gami Terbanyak Di Dunia

sumber: databoks.katadata

Game Online menjadi sebuah fenomena sosial yang kini tengah terjadi di masyarakat sebagai bentuk hasil dari perkembangan manusia, hal tersebut dikarenakan jumlah pemain video game terbanyak di dunia pada tahun 2022. Jumlah data diatas memaparkan bahwa negara Filipina sebagai wilayah yang paling banyak menggunakan video game sebanyak 96,6%, Indonesia sebagai negara dengan gamers terbanyak didunia senilai 94,9%, serta Vietnam berada di posisi ketiga senilai 93,8% dengan pengguna internet berusia 16-64 tahun.

Zaman industri kian berkembang dalam memainkan sebuah permainan sehingga dinilai dapat memberikan kemudahan bagi para pemain, salah satunya

memanfaatkan media internet dan perangkat lunak seperti komputer, laptop, handphone dan lainnya. Sonjaya (2020) memaparkan bahwa sebelum game online berkembang, orang lebih menyukai game *offline* atau biasa disebut dengan permainan tradisional. Perbedaan kedua jenis game tersebut dinilai cukup besar, pemain game online dapat berinteraksi satu sama lain dan berbagai pengalaman dengan memanfaatkan fitur chat serta audio untuk berkomunikasi, sehingga para pemain akan merasakan tanggapan dan sentimen secara bersamaan.

Interaksi yang dilakukan oleh pemain merupakan komunikasi virtual yang dilakukan dengan menyampaikan pesan di dunia maya. Komunikasi virtual hadir ketika internet berkembang sebagai teknologi modern sehingga dapat memberikan kemajuan dalam proses komunikasi. Salah satu contoh komunikasi virtual yang dapat dilakukan ialah membangun relasi dengan kelompok lain melalui grup chat, melakukan rapat melalui aplikasi Zoom dan Google Meet, serta membentuk strategi untuk melawan musuh dalam game online. Interaksi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat keras dan memanfaatkan fitur yang ada didalam perangkat tersebut.

Komunikasi yang terjalin antara pemain dikatakan efektif dan interaktif bila pemain saling memberikan tanggapan dan argumen. Namun sangat disayangkan, komunikasi virtual yang dinilai sebagai interaksi efektif kini dimanfaatkan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab sebagai media ujaran kebencian dan merendahkan orang lain secara sengaja maupun tidak sengaja. Dalam game online DOTA 2, perilaku tersebut dapat dilakukan dengan mengolok teman,

merendahkan keterampilan bermain, menilai buruk strategi orang lain, dan mengucapkan kata kasar dengan kalimat tak senonoh.

Hasil paparan diatas membuat peneliti tertarik untuk meneliti fenomena kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain DOTA 2 dengan mencari tahu dan memahami faktor penyebab seseorang melakukan kekerasan verbal kepada rekan tim dan lawan yang kian meningkat sehingga mempengaruhi mental dan kinerja pemain *game online* DOTA 2 kedalam penelitian berjudul **“Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring DOTA 2.”**

1.2 Fokus dan Pernyataan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari konteks penelitian diatas, maka yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah **“Bagaimana Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring DOTA 2.”**

1.2.2 Pernyataan Penelitian

Untuk meneliti bagaimana fenomena kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA 2, maka dirumuskan beberapa pertanyaan, diantaranya:

1. Bagaimana motif pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA2.
2. Bagaimana tindakan pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA2.
3. Bagaimana pelaku memaknai kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA2.

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk menyelesaikan program studi (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan. Selanjutnya terdapat tujuan lain sesuai dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Mengetahui motif pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA2.
2. Mengetahui tindakan pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA 2.
3. Mengetahui pelaku memaknai kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA 2.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1.3.2.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dedikasi dalam kepustaan teoritis bagi mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi yang tengah melakukan penelitian.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi berbagai pihak yang membutuhkan.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai fenomena kekerasan verbal yang terjadi dalam permainan daring DOTA 2.

1.3.2.2 Kegunaan Praktis

1. Penelitian ini berguna untuk memberikan gambaran mengenai kekerasan verbal dalam game online DOTA 2 yang dapat memberikan dampak terhadap psikis dan kemampuan bermain game korban.
2. Hasil penelitian dapat menjadi bahan masukan dan kontribusi pemikiran dalam pengembangan teori fenomenologi sebagai bahan penelitian lanjutan mengenai fenomena kekerasan verbal dalam permainan daring DOTA 2.
3. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai kekerasan verbal yang banyak dilakukan oleh pemain DOTA 2 kepada anggota tim dan lawan sehingga mampu menyadarkan efek yang timbul dari perilaku tersebut.