

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komunikasi telah mengubah dunia menjadi *global village* dimana dunia saling terhubung dan bebas hambatan yang berbatasan dengan batas-batas wilayah (McLuhan, 1964). Tidak dapat dipungkiri bahwa fenomena yang digambarkan oleh McLuhan telah berlangsung sejak lama. Dunia terlihat sempit, seolah-olah mereka saling mengenal, seperti sebuah desa. sebagai media penyiaran suara pertama. Radio memungkinkan penyaluran informasi secara massal dan real-time, serta secara tidak langsung turut membawa perubahan pada segi komunikasi publik. Kemudian, inovasi dalam teknologi berlanjut dengan berkembangnya televisi, yang menggabungkan elemen audio dan visual, sehingga memperluas kapasitas penyampaian informasi melalui gambar bergerak dan suara. Pada pertengahan abad ke-20, munculnya komputer pribadi merubah khalayak dalam pengolahan data dan juga komunikasi. komputer dan jaringan Internet menandai awal yang baru dalam teknologi komunikasi, memungkinkan akses dan distribusi informasi secara global dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Internet telah melahirkan berbagai platform digital seperti email, media sosial, dan aplikasi pesan instan, yang secara umum mengubah interaksi sosial, profesional, bahkan ekonomi. Hari ini kita telah melihat bagaimana teknologi dapat mempengaruhi sikap seseorang ketika berinteraksi

dengan orang lain. Salah satu teknologi yang paling cepat menyebar dalam dekade terakhir adalah mereka yang terlibat dengan komputasi serta komunikasi. Komunikasi dan pertukaran informasi antar manusia melalui internet menunjukkan bahwa batas dan jarak geografis tidak lagi menjadi kendala.

Di era modern seperti saat ini, proses komunikasi tidak hanya dilakukan secara *face to face* (F2F) atau tatap muka, tetapi juga dapat dilakukan secara tidak langsung atau dengan bantuan medium berupa komputer, yang dapat disebut dengan *Computer Mediated Communication* (CMC). *Computer Mediated Communication* (CMC) ini sendiri merupakan seluruh bentuk komunikasi antar individu maupun individu dengan kelompok yang berinteraksi melalui komputer dalam jaringan internet atau dunia virtual. Herring dalam (Budiargo, 2015) mengatakan bahwa *Computer Mediated Communication* (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, berbagai aspek dalam kehidupan manusia juga ikut serta berkembang serta berinovasi. Salah satu teknologi paling populer di dunia saat ini adalah *video game*. *Video game* merupakan permainan yang dimainkan menggunakan alat audiovisual dan dapat berbasis cerita (Esposito, 2005). Dengan pesatnya teknologi internet, menyebabkan *video game* juga ikut berkembang dan berinovasi, Permainan *video game* yang menggunakan koneksi internet atau jaringan lokal untuk memainkannya lebih dikenal sebagai

video game online atau *game online*. *Game online* sendiri dapat didefinisikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Bodenheimer, 1999).

Valorant merupakan salah satu contoh *game online* populer yang tengah banyak digemari oleh masyarakat dunia, khususnya di Indonesia. *Valorant* sendiri merupakan *game online* yang tergolong kedalam jenis *First-Person Shooter* (FPS) yang di hanya dapat dimainkan di perangkat komputer, *game online Valorant* ini merupakan *game* yang dikembangkan serta dirilis oleh perusahaan *Riot Games*. *Game* ini menggunakan sistem permainan *First-Person Shooter* (FPS) klasik lima melawan lima yang dimana para pemain akan bermain menjadi salah satu agen, agen disini merujuk pada karakter yang akan digunakan oleh para pemain di dalam *game*. Dalam permainan ini para pemain dibagi menjadi dua tim, yaitu tim ofensif dan tim defensif. Demi mendapat poin, tim penyerang harus dapat menempatkan dan meledakkan bom (*spike*) di posisi yang telah ditentukan, sementara tim defensif harus menghentikan tim penyerang untuk dapat meledakkan bom. (Ramdhan, 2020).

Dalam *game online Valorant*, komunikasi merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh setiap pemainnya agar dapat lebih mudah meraih kemenangan. Sebagai pihak *developer*, *Riot Games* memahami betapa pentingnya

komunikasi dalam tim untuk memenangkan pertandingan, sehingga mereka menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pemain untuk saling berkomunikasi serta mengatur strategi dengan lebih efektif. Fitur komunikasi tersebut meliputi *team chat*, *voice chat*, *general chat*, *spray*, *ping*, dan masih banyak lagi. *Team chat* memungkinkan pemain untuk berkomunikasi melalui teks dengan rekan satu tim mereka, yang sangat bermanfaat untuk memberikan instruksi atau informasi tanpa mengganggu alur permainan. *Voice chat*, di sisi lain, menyediakan jalur komunikasi lisan yang lebih cepat dan langsung, untuk memudahkan koordinasi. Fitur komunikasi ini memudahkan para pemain untuk mengatur strategi secara efektif di dalam *game*. Misalnya, dengan menggunakan *voice chat*, pemain dapat dengan cepat menyusun rencana serangan atau pertahanan, memberitahukan posisi musuh, atau memberikan instruksi lain yang membantu dalam meraih kemenangan. *Team chat* dan *ping* dapat digunakan untuk memberikan informasi taktis secara real-time, seperti menunjukkan area yang perlu dijaga atau lokasi di mana musuh terakhir terlihat. Selain itu, fitur-fitur ini memungkinkan pemain untuk menyampaikan umpan balik secara cepat dan membuat penyesuaian strategi saat permainan berlangsung. Selain aspek strategis, fitur komunikasi ini juga membantu para pemain untuk dapat mengekspresikan diri mereka selama permainan berlangsung. Melalui *general chat* atau *spray*, pemain dapat menunjukkan kepribadian mereka, berbagi momen lucu atau inspiratif, dan menambah elemen kesenangan dalam permainan. Ini juga

menciptakan kesempatan untuk membangun komunitas dan memperkuat ikatan antar pemain, yang bisa meningkatkan pengalaman bermain secara keseluruhan.

Dalam kenyataannya sering kali para pemain menyalahgunakan fitur tersebut untuk mengatakan hal yang buruk baik pada lawan maupun kawan bermainnya, *Trash Talking* atau *Trash-talk* merupakan salah satu contoh dari tindakan negatif penyalahgunaan fitur tersebut. Menurut (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018) *Trash-talk* dapat didefinisikan sebagai perilaku berbicara kasar yang dapat menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku. *Trash-talk* berupa perilaku menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan. Bahkan menurut (Gilbert, Fox, & Tang, 2018) *Trash-talk* dalam beberapa keadaan dapat dikategorikan sebagai tindakan pelecehan.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Anti-Defamation League* via *GamesIndustry*, disebut bahwa *Valorant* menjadi *game online* dengan komunitas paling *toxic* di dunia pada tahun 2021, terhitung sebanyak 79% pemain pernah atau sering bertemu dengan pemain lain yang *toxic* saat memainkan *game* tersebut. Tujuh puluh Sembilan persen merupakan angka yang terhitung besar, yang berarti hampir seluruh pemain *game online Valorant* pernah bertemu dengan para pemain yang melakukan aktivitas *trash-talk* saat sedang bermain. Disaat yang bersamaan *valorant* juga merupakan salah satu *game online* yang memiliki peminat yang tinggi di Indonesia, dapat terlihat dari diadakannya tournament *Valorant* dalam *SEA games* pada tahun 2023 di kamboja, berdasarkan data yang

dilansir oleh escharts.com saat Indonesia bermain pada tournament tersebut jumlah penonton streaming dari Indonesia mencapai 44.324 orang. Atas dasar tersebut peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian tentang Pengaruh *Trash-talk* Pada *Game online Valorant* Terhadap Pola Interaksi Kelompok *Gamers* Di Kota Bandung. (Indozone, 2021)

1.2 Fokus Penelitian

Berdasar pada latar belakang yang telah peneliti jelaskan, penelitian ini akan berfokus kepada bagaimana pengaruh fenomena *trash – talk* terhadap pola komunikasi pada para pemain *video game online Valorant*?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian yang telah diidentifikasi serta di rumuskan, tujuan dari penelitian ini antara lain untuk dapat mencari tahu tentang pengaruh adanya fenomena perilaku *trash – talk* yang terjadi pada kelompok *gamer* di Kota Bandung dalam *video game online Valorant*, serta mengidentifikasi dampak yang timbul dari pola perilaku dari para *gamer* yang saling berkomunikasi.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat berupa ilmu komunikasi yang telah dipelajari selama perkuliahan serta memberikan manfaat dari hasil penelitian ini untuk para pembaca dan juga untuk pihak yang membutuhkan

informasi tentang apa yang diteliti berkaitan dengan *trash-talk* yang terjadi dalam *game online*.

1.3.3 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini memiliki ketetapan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber masukan yang membicarakan tentang perilaku *trash-talk* yang terjadi dalam *game online* serta dapat dijadikan sebagai bahan dalam rangka memahami bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi pola perilaku interaksi dari para pemainnya.
2. Penelitian ini bertujuan agar dapat menjadi gambaran bagi para pemain *game online* untuk dapat mengetahui pengaruh dari *trash-talk* yang dilakukan, serta peneliti berharap penelitian ini mampu menjadi masukan terhadap perkembangan para pemain kedepannya.