

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman di era saat ini memudahkan kita untuk melakukan segala sesuatu dengan mudah dan cepat, tak terkecuali dengan kemajuan *Game* atau permainan. *Game* ialah sebuah sistem dimana *player* atau pemain terlibat dalam konflik buatan permainan itu sendiri, disini pemain dapat berinteraksi dengan sistem di dalam permainan yang dibuat atau dalam artian rekayasa, dalam permainan juga terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan jalannya permainan, serta di dalam *Game* pastinya ada target-target yang ingin dicapai oleh pemainnya. Mengutip dari *website teknologi.bisnis.com* menjelaskan bahwa Indonesia memiliki sekitar 44,2 juta pemain *game e-sport*. Jumlah ini diyakini akan mengalami pertumbuhan mencapai 37 persen dibandingkan negara-negara lain di Asia Tenggara. *E-sport (electronic sport)* disini berarti jenis olahraga yang menggunakan peralatan elektronik seperti Komputer, *Handphone* atau konsol *Game* seperti *PlayStation* atau *Xbox*. *E-sports* pun saat ini sudah disetarakan sebagai olahraga populer seperti bola basket ataupun sepak bola.

Menurut Agustinus Nilwan (2008) permainan adalah *Game* melalui perangkat komputer yang dibuat dengan metode serta teknik animasi. Jika memahami penggunaan animasi haruslah mendalami pembuatan *Game*. Atau jika ingin memahami pembuatan *Game*, maka haruslah mendalami metode serta teknik

animasi, karena keduanya saling berkaitan. Sedangkan menurut Chen (2006), *Game* atau permainan ialah kegiatan yang dilakukan secara sukarelawan dan tidak ada paksaan, dan bertentangan dengan kehidupan nyata, kemudian imajinasi yang dihasilkan permainan tersebut akan masuk ke dunia nyata hingga mengambil perhatian para pemain *Game* atau biasa disebut dengan *Gamers*.

Permainan atau video *Game* di era saat ini sudah begitu maju, dibuktikan dengan adanya *Internet*, mau tidak mau permainan itu sendiri mendapatkan dampaknya. *Internet* sangat erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari. Dimulai dari usia muda, dewasa, bahkan orang tua pun tak luput berperan sebagai pengguna, pengguna berselancar di dunia *internet* untuk mencari manfaat sebagai media bantu dalam menghubungkan dan mengerjakan berbagai aktivitas manusia secara efisien dan efektif. Jika dahulu permainan hanya bisa dimainkan dengan orang terdekat kita dan hanya bisa memainkan permainan yang itu-itu saja bahkan memainkannya di perangkat yang besar seperti komputer, kini dengan adanya *internet* dan perkembangan teknologi permasalahan tersebut bisa terselesaikan dan permainan itu sendiri berkembang menjadi lebih maju.

Dari tahun ke tahun, perkembangan *internet* sangatlah pesat dan signifikan dari segi bidang pendidikan, sosial, politik, budaya, militer, komunikasi, informasi, bisnis, termasuk *Game* atau permainan di dalamnya. Saat ini, banyak negara diseluruh penjuru dunia berlomba untuk memperluas jaringan *internet* menggunakan satelit dengan tujuan menjangkau wilayah yang lebih luas. Didukung oleh banyaknya teknologi modern serta lebih baru, banyak teknologi industri yang mengembangkannya menjadi beberapa jaringan mulai dari 2G, 3G, 4G, dan

saat ini yang sedang dikembangkan adalah 5G.

Pada zaman revolusi industri 4.0 ini telah banyak perubahan-perubahan dari cara memainkan *Game*, pada awalnya *Game* hanya dapat dimainkan di perangkat komputer kemudian berkembang ke perangkat berupa laptop yang lebih praktis lalu terakhir berkembang pesat dan akhirnya dapat memainkan *Game* di perangkat handphone yang lebih praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Dengan adanya *internet*, salah satu hal yang paling di gandrungi oleh anak remaja masa kini adalah kehadiran *Game Online*.

Game Online merupakan suatu permainan yang biasanya menggunakan jaringan *internet* serta berbasis elektronik yang di mana cara memainkannya berbedadengan *Game* tanpa jaringan *internet*. *Game Online* selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel agar terhubung ke jaringan *internet*. Jenis permainan ini justru lebih mengedepankan kemampuan berpikir otak untuk mengatur strategi, serta kelincihan jari-jemari dalam memainkan serta mengotak-atik permainan. Artinya *Game Online* dalam bahasa Indonesia adalah permainan daring. Menurut Agus Hermawan (2009) menjelaskan bahwa pengertian dari permainan daring ialah suatu jenis permainan yang bisa dimainkan secara *Online* atau daring dengan menggunakan *internet* yang bisa dikelompokkan menjadi 10 kategori permainan yaitu *Real Time Strategi (RTS)*, *Manager Simulation*, *Role Playing Game (RPG)*, *Action Adventure Games*, *Action Games*, *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, *Adventure Games*, *First Person Shooter (FPS)*, dan *Vehicle Simulation*.

Di Indonesia sendiri, *Game Online* sudah menjadi kecanduan yang biasa dialami oleh generasi Z bahkan generasi sebelumnya, menurut data kecanduan *Game Online* di Indonesia merupakan kecanduan terhadap *Game* terbesar di Asia Tenggara. Walaupun kecanduan terhadap *Game Online* di kalangan anak dan remaja di Indonesia merupakan fenomena baru, dan belum dianggap sebagai masalah serius. Namun jumlahnya semakin meningkat dan dampak terhadap kondisi psikologis tidak bisa dilihat sebelah mata. Disini peran pemerintah tentu sangat berpengaruh sebagai contoh pemerintah Indonesia perlu memiliki kebijakan nasional untuk menghindari dampak dari *Game Online* demi menjaga kualitas SDM di masa depan.

Selain kategori yang telah disebutkan diatas, salah satu kategori populer dan banyak dimainkan para *Gamers* dari sekian banyak jenis *Game Online* adalah *Valorant*. Menurut Wulandari (2022) dikutip dari laman *website techno.okezone.com* *Valorant* merupakan permainan yang dikembangkan oleh Riot Games untuk Microsoft Windows. Sejak kemunculannya, game ini menarik perhatian karena permainannya yang nyata serta sangat menarik. Oleh karenanya banyak yang mencari cara *download valorant mobile* agar dapat memainkannya menggunakan *smartphone*. Game pertama *Valorant* yang diluncurkan pada *channel Youtube* adalah berjudul *The Round* yang langsung merampas perhatian para *gamer online*. Permainannya yang atraktif membuat *players* seperti terbius di dalam setiap adegannya. Terlebih lagi dengan tampilan 3D-nya yang membuatnya semakin nyata.

Agar dapat memainkan seluruh tantangannya maka diperlukan dua tim yang saling melawan dan bersaing. Setiap kelompok Terdiri dari lima orang dan ada yang memiliki peranan sebagai penyerang atau *apoteker* serta *Defender* atau yang bertahan. Uniknya lagi sebelum memulai pertempuran, maka setiap pemain akan memilih karakter yang memiliki kemampuan berbeda. Sehingga akan saling melengkapi dalam satu tim untuk memenangkan setiap tantangannya. Tanpa adanya karakter yang berbeda tentu tim tersebut akan memiliki kelemahan hingga mudah dikalahkan.

Ketika melakukan pertempuran maka setiap tim akan bermain sebanyak 24 ronde. Cara menentukan kemenangannya adalah tim yang terlebih dahulu memenangkan ronde sebanyak 13, maka akan otomatis menjadi pemenangnya. Ketentuan lain adalah setelah permainan berjalan 12 ronde, maka posisi akan berganti. Dari yang awalnya adalah penyerang atau *attacker* akan bertukar menjadi *defender* atau bertahan. Sebagai modal maka pada setiap ronde pemain yang bergabung dalam tim tersebut akan dibekali 1 nyawa.

Nyawa karakter tersebut diberikan oleh sistem ketika pemain menanamkan atau menjinakkan bom di mana jika mati terkena ledakan nya akan bangkit pada ronde berikutnya. tim juga bisa memperoleh kemenangan dengan cara mengalahkan seluruh karakter lawan yang ada pada tim berbeda. Oleh karena banyak karakternya yang khusus, maka player biasanya mencari cara *download valorant mobile* sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja sehingga pada saat kompetisi sudah menguasai seluruh karakter yang ada di permainan tersebut. Pasalnya, karakter yang ada pada permainan valorant ini memiliki

kekuatan yang khusus.

Ada pula tambahan lainnya yaitu pengkelasan kekuatan kelas yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, antara lain adalah *Initiator*, *Controller*, *Sentinel*, dan *Duelist*. Terlebih lagi bahwa setiap karakter juga memiliki senjata khusus yang bervariasi sehingga tersedia berbagai klasifikasi senjatanya. Setiap pemain dapat memilih variasi yang berbeda mulai dari *sidearms*, *submachine guns*, *sniper rifles*, *machine guns*, *assault rifles*, sampai dengan *shotguns*.

Dalam dunia *Game*, komunikasi melalui interaksi antar pemain dengan sistem ataupun pemain dengan yang lainnya tentunya tidak terlepas dari kegiatan bermain tersebut. Komunikasi sebagai sarana interaksi menghasilkan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang ketergantungan. Jika salah satu sebagai pengirim pesan atau komunikator maka yang satunya lagi berperan sebagai penerima atau komunikan, begitu pula sebaliknya.

Valorant sebagai game populer di kalangan anak muda hingga dewasa tentunya memiliki fitur untuk bisa saling berkomunikasi antara pemain dan sistem, ataupun pemain dengan pemain lainnya. Dalam game tersebut, Valorant menyediakan fitur chat yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan sesamanya melalui chatbox. Chatbox ini terdiri dari beberapa bagian, termasuk chat global dan chat teman.

Chat global adalah bagian di mana pemain dapat terhubung atau mengirim pesan dengan pemain Valorant dari seluruh dunia. Pemain bisa berkomunikasi dalam berbagai bahasa, dengan opsi untuk memilih bahasa yang diinginkan, seperti bahasa Inggris, Spanyol, atau bahkan bahasa lokal lainnya, tergantung pada pemain

yang mereka hubungi. Selain chat global, fitur chat teman memungkinkan pemain untuk terhubung langsung dengan teman yang ingin mereka kirimkan pesan, berbeda dengan chat global yang melibatkan pemain dari seluruh dunia.

Saat memilih karakter (agent) sebelum pertandingan, chatbox juga tersedia untuk berkomunikasi dengan tim. Selama pertandingan, pemain dapat menggunakan chatbox untuk berkomunikasi dengan anggota tim mereka maupun untuk memberikan informasi kepada lawan. Selain fitur chatbox, Valorant juga menyediakan voice chat, yang memungkinkan pemain untuk saling berkomunikasi menggunakan suara, meningkatkan koordinasi dan strategi selama permainan.

Namun, dengan kebebasan berkomunikasi dalam permainan seperti Valorant, tidak terhindar dari pemain yang "nakal" memanfaatkan fitur tersebut untuk merendahkan pemain lain atau menyebarkan ujaran kebencian. Ini membuat beberapa pemain merasa tidak nyaman. Dalam dunia game, pemain dengan perilaku seperti ini sering dijuluki sebagai pemain toxic. Istilah "toxic" di sini mengacu pada tindakan yang secara sengaja merusak kenyamanan orang lain, baik dengan mengucapkan kata-kata kasar kepada lawan maupun kepada anggota tim sendiri. Ketika hal ini terjadi, kata-kata toxic tersebut sering kali memiliki simbol dan istilah yang hanya dapat dipahami oleh komunitas Valorant, dan bahkan bisa memunculkan istilah-istilah baru.

Perilaku toxic ini sebenarnya bukan hal baru, fenomena ini telah ada sejak lama, meskipun mungkin istilah yang digunakan berbeda. Saat ini, kata "toxic" semakin sering digunakan, termasuk dalam ranah sosial dan hubungan antarindividu. Istilah ini, yang jika diterjemahkan secara langsung berarti racun,

tidak hanya mencerminkan dampak negatif yang ditimbulkan, tetapi juga bagaimana hal tersebut meracuni komunikasi antarindividu atau kelompok. Secara sederhana, toxic berarti segala sesuatu yang membawa dampak buruk bagi lingkungan sekitar, baik dalam bentuk perlakuan, sikap, atau tindakan.

Perilaku toxic bukanlah gangguan mental, tetapi lebih disebabkan oleh masalah psikologis yang menyebabkan seseorang menunjukkan sikap merugikan. Hubungan yang toxic juga menggambarkan interaksi yang tidak sehat dan dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik maupun mental seseorang. Hal ini tidak hanya terjadi dalam hubungan romantis, tetapi juga dalam pertemanan dan bahkan antara anggota keluarga.

Seseorang dapat dianggap toxic ketika mereka memberikan pengaruh buruk kepada orang-orang di sekitar mereka, membuat orang lain merasa tidak nyaman. Misalnya, dengan mengganggu kehidupan orang lain atau menyakiti mereka, baik secara emosional maupun fisik. Sifat toxic ini bisa menular, satu orang yang toxic dapat merusak suasana nyaman dan mengubahnya menjadi suasana yang tidak menyenangkan, baik melalui ucapan maupun tindakan.

Di Valorant, tindakan toxic sering kali muncul dalam bentuk kata-kata kasar yang ditujukan kepada lawan atau bahkan kepada tim sendiri. Beberapa alasan di balik perilaku toxic ini bisa bermacam-macam, termasuk frustrasi ketika ada anggota tim yang AFK atau melakukan kesalahan lain. Hal ini sangat merugikan tim, dan para pemain toxic sering kali melepaskan kemarahan mereka melalui kata-kata kasar. Banyak pemain Valorant yang bermain untuk bersenang-senang dan menganggap permainan ini sebagai hiburan, sementara pelaku toxic merasa bahwa

permainan harus dihadapi dengan serius tanpa kesalahan yang dapat merugikan tim.

Perilaku toxic memiliki dampak yang sangat buruk, tidak hanya bagi si pelaku tetapi juga bagi korban yang menjadi sasaran perilaku tersebut. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menganalisis permasalahan ini dengan menggunakan studi deskriptif kualitatif yang berjudul “Fenomena Perilaku *Toxic Player Game Online Valorant*”.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka Fokus Penelitian ini adalah bentuk perilaku *toxic* yang terjadi dalam game Valorant. Ini mencakup analisis terhadap penghinaan verbal, sindiran, intimidasi, dan tindakan merugikan lainnya yang dilakukan oleh pemain.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus atau pernyataan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perilaku *Flaming* pada *Game Online Valorant*?
2. Bagaimana perilaku *Griefing* pada *Game Online Valorant*?
3. Bagaimana perilaku *Cheating* pada *Game Online Valorant*?
4. Bagaimana perilaku *Scamming* pada *Game Online Valorant*?
5. Bagaimana perilaku *Cyberbullying* pada *Game Online Valorant*?

1.4. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk memperoleh pengetahuan

ataupenemuan baru. Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dijabarkan diatas, maka pertanyaan pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perilaku *Flaming* pada *Game Online* Valorant.
2. Untuk mengetahui perilaku *Griefing* pada *Game Online* Valorant.
3. Untuk mengetahui perilaku *Cheating* pada *Game Online* Valorant.
4. Untuk mengetahui perilaku *Scamming* pada *Game Online* Valorant.
5. Untuk mengetahui perilaku *Cyberbullying* pada *Game Online* Valorant.

1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan manfaat untuk pihak-pihak terkait yang membutuhkannya, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1.5.1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta wawasan mengenai Perilaku *Toxic Player Game Online*, serta diharapkan sebagai pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya secara teoritis.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi wadah untuk memberikan kegunaan atau manfaat mengenai pemahaman penulis tentang perilaku *toxic*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori penelitian selanjutnya mengenai Perilaku *ToxicPlayer Game Online*.
3. Bagi *Player Game Online Valorant*, penelitian ini diharapkan mampu

memberikan kegunaan atau manfaat yaitu mengetahui gambaran perilaku *toxic player*, serta dapat memahami dampak yang timbul dari perilaku tersebut.