

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah memberikan banyak manfaat bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan sehari – harinya. Salah satu bentuk perkembangan yang terlihat saat ini adalah kemajuan teknologi yang menggunakan jaringan internet. Dengan adanya internet, manusia bisa semakin mudah dalam mengakses informasi maupun bertukar informasi. Selain mengakses dan bertukar informasi, kehadiran internet juga dipergunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hiburan. Salah satu kebutuhan hiburan yang dilakukan ketika mengakses internet adalah dengan bermain *game online*.

Game online merupakan permainan digital yang memungkinkan kita bermain secara bersamaan melalui perangkat internet. (Tashia, 2017) mengatakan permainan *game online* mulai beredar di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya permainan dengan model *Role Playing Game* (RPG). Selain itu permainan *game online* di Indonesia mulai semakin bertumbuh ketika adanya perilisian game “Ragnarok” pada tahun 2003. Hingga saat ini permainan *game online* juga cukup digemari oleh para remaja di Indonesia. (Azkiya, 2022) mengatakan negara Indonesia memiliki peningkatan pengguna *game online* sebesar 94,5% per Indonesia 2022 yang didominasi oleh usia 16-64 tahun. Peningkatan tersebut membuat negara Indonesia menduduki posisi ketiga dengan jumlah pengguna pengguna *game online* di dunia.

Salah satu permainan *game online* yang cukup digemari pada saat ini adalah game Valorant. Valorant merupakan permainan *game online* yang dirilis oleh Riot Games dengan genre FPS (*First Person Shooter*) pada tanggal 2 Juni 2020. Di dalam permainan Valorant, pemain atau *player* akan bermain dengan 10 pemain sekaligus, dan akan dibagi menjadi 2 *team* yaitu Attacker dan Defender. Uniknya, sebelum memasuki pertandingan di dalam permainan Valorant setiap *player* akan memilih “agent” atau karakter yang memiliki *skills* atau kemampuan yang berbeda satu sama lain. Di dalam permainan Valorant, terdapat 4 kategori tipe “agent” atau karakter yang bisa dipilih oleh setiap pemain atau *player*. Para pemain atau *player* akan bermain sebanyak kurang lebih 25 *round* atau pertandingan, dan *team* yang mencapai 13 kemenangan pertama akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

Kehadiran Valorant cukup tergolong populer di dalam dunia *game online*. Sejak permainan Valorant dirilis, Valorant telah menduduki puncak pertama pada layanan Twitch sebagai game yang paling banyak ditonton dengan jumlah mencapai 544 juta jam tontonan (Seck, 2020). (Imaduddin, 2020) mengatakan kehadiran Valorant pada tahun 2020 cukup diminati oleh masyarakat dan berkembang pesat di Asia Tenggara, termasuk di negara Indonesia, hal tersebut terbukti dari adanya peningkatan jumlah *team* yang terdaftar pada turnamen “Valorant First Strike Indonesia”. Dengan pencapaian sebesar itu, maka tak heran jika Valorant mendapatkan penghargaan oleh Esport Awards sebagai *Game of The Year* pada tahun 2021.

Di dalam permainan *game online* Valorant terdapat berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan, seperti salah satunya fitur untuk berkomunikasi. Player yang bermain, bisa memanfaatkan fitur tersebut untuk berkomunikasi, bekerjasama untuk menyusun strategi hingga meraih kemenangan di dalam pertandingan. Setiap player bisa memanfaatkan fitur chat untuk berkomunikasi secara kepada rekan satu *team* bahkan dengan *team* lawan. Kemudian juga terdapat fitur *voice* yang bisa dimanfaatkan player untuk berkomunikasi secara kepada rekan satu *team* melalui perangkat *microphone*. Dibalik kelebihan yang ditawarkan dari fitur komunikasi di dalam permainan *game online*, tentunya juga terdapat dampak negatif jika fitur tersebut digunakan oleh *player* yang kurang bertanggung jawab. Salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan fitur komunikasi yang terjadi di dalam *game online* adalah adanya interaksi antara pemain yang mengarah pada perilaku *trashtalking*.

Trashtalking menurut (A. Yip, 2018) adalah suatu tindakan berperilaku kasar yang digunakan maupun dimanfaatkan oleh seseorang untuk memunculkan adanya rasa persaingan maupun motivasi tersendiri. Tindakan *trashtalking* di dalam *game online* dapat dilakukan oleh para pemain atau player melalui tindakan verbal maupun nonverbal. Umumnya, tindakan *trashtalking* berbentuk seperti hinaan, intimidasi, hingga ujaran kebencian atau hate speech terhadap suatu kalangan tertentu. Fenomena *trashtalking* di dalam permainan Valorant hampir sering dijumpai pada setiap pertandingan. (Leston, 2021) Berdasarkan survei yang dilakukan Anti-Defamation League, 79% player Valorant telah menerima perilaku pelecehan baik secara verbal maupun

non verbal ketika bermain dan 49% yang mengalami pelecehan diantaranya adalah para wanita. Presentase yang cukup besar membuat permainan Valorant meraih predikat sebagai game dengan komunitas *ter toxic* pada 2 tahun pertama setelah game Valorant dirilis.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan diatas, peneliti mengangkat kasus *trashtalking* dalam *game online* Valorant. Hal ini menarik bagi peneliti karena tindakan *trashtalking* kerap ditemukan peneliti pada saat bermain *game online* Valorant.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari permasalahan yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya adalah: Bagaimana praktik *trashtalking* sebagai komunikasi diantara pemain *game online* Valorant?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian diatas, secara spesifik penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *trashtalking* sebagai praktik komunikasi diantara pemain *game online* Valorant.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Akademik

Secara akademik penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas penelitian bagi studi ilmu komunikasi serta pengalaman khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata.

1.4.2 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi serta menambah wawasan dan memperluas penelitian mengenai etnografi virtual di dalam permainan game online.

1.4.3 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih atau 5asukin kepada pihak – pihak, khususnya di bagian studi ilmu komunikasi yang membutuhkan pengetahuan terkait bagaimana peran penting pemain atau player dalam berkomunikasi yang baik dalam game online.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir

Sistematika penulisan merupakan rangkaian yang saling berkaitan mengenai urutan dalam sebuah penulisan, hal ini bertujuan agar mudah dimengerti serta dapat dipahami. Peneliti membagi penelitian menjadi 5 (lima) Bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, dalam bab pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka, dalam Bab tinjauan Pustaka berisi penelitian terdahulu, teori – teori yang digunakan untuk mendasari proses penelitian.

BAB III Metode Penelitian, dalam Bab metode penelitian menjelaskan tentang metode serta pendekatan yang digunakan dalam proses melakukan penelitian.

Seperti contohnya jenis penelitian, objek penelitian, serta teknik pendekatan yang digunakan yaitu etnografi.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab IV peneliti menganalisa hasil penelitian serta pembahasan kasus dalam penulisan

BAB V Penutup, dalam Bab V peneliti memberikan kesimpulan serta saran berdasarkan hasil dari kasus penelitian.

