

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan penetrasi internet di Indonesia, tercapai karena adanya dorongan untuk menjadikannya sebagai gaya hidup dan kebutuhan masyarakat. Dari segala kalangan usia muda maupun tua, anak-anak hingga orang dewasa dari kota maupun desa menggunakan internet untuk keperluan sehari-hari. Selain sebagai sarana untuk memperoleh informasi secara cepat, internet juga memiliki manfaat lain misalnya pemenuhan atas hiburan.

Contoh turunan dari teknologi internet yang memberikan manfaat hiburan adalah gim daring. Bodenheimer (dalam Nuzuli, 2020), mengatakan gim daring merupakan program permainan yang dimainkan oleh seseorang ataupun kelompok untuk hiburan, dimana permainan daring ini memerlukan suatu jaringan internet untuk memainkannya dan bisa dimainkan kapan pun dan di mana pun. Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh Limelight Networks di tahun 2021, 69,2% masyarakat Indonesia yang disurvei lebih memilih untuk bermain gim daripada menyaksikan televisi maupun film. Tidak hanya itu, 78,8% dari masyarakat Indonesia secara sukarela mengalokasikan waktu luang mereka untuk menyaksikan konten-konten gaming di *platform* daring semacam Twitch serta YouTube Agustini (2022).

Genre gim daring populer termasuk MMORPG, *openworld*, *action-adventure*, dan banyak lagi lainnya. Gim action adventure terkenal GTA V dimainkan oleh penggemar di seluruh dunia (lihat gambar 1.1). Video game GTA V dibuat oleh Rockstar North, yang merupakan gim kelima di HD Universe dan gim kelima belas dalam seri GTA V. Edisi awal Xbox 360 dan PlayStation 3 mulai dijual pada 17 September 2013. Versi untuk Xbox One dan PlayStation 4 mulai dijual pada 18 November 2014. Tanggal rilis untuk versi PC adalah 14 April 2015. Ada beberapa mode yang bisa dimainkan di gim GTA V

ini, dari mulai *Story mode*, *Online mode*, dan *roleplay mode* (Rockstar Games, n.d).



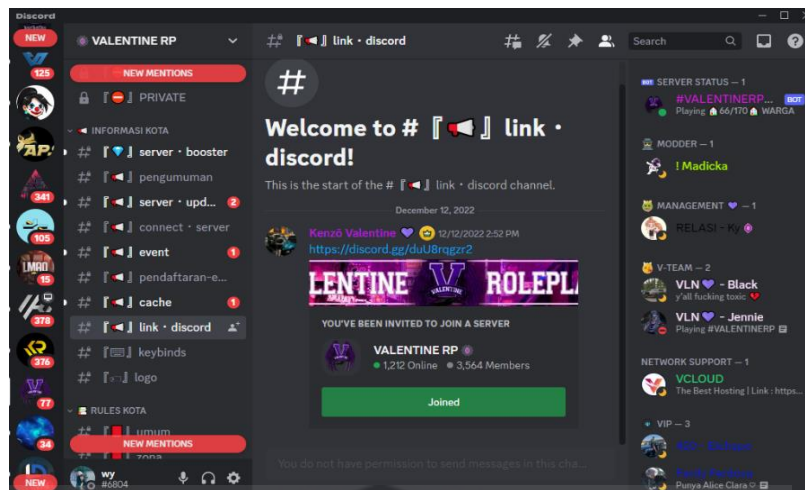
Gambar 1. 1 Poster Game GTA V

Pada hari pertama penjualannya, GTA V menghasilkan 800 juta dolar, dan pada hari ketiga, menghasilkan satu miliar dolar. Pemain dapat menjelajahi setiap titik kota Los Santos dalam gim ini, menyelesaikan misi dengan banyak misi sampingan, mencuri mobil, mengendarai kendaraan apa pun, dan melakukan aksi lainnya. Tidak hanya dengan gim yang interaktif, gim yang berlabel 17+ ini juga mempunyai banyak komunitas yang aktif dalam memodifikasi gim tersebut. Perihal ini pun menjadikan para pemain menjadi nyaman dengan banyaknya fitur dan mode yang berada di dalam gim ini. Contohnya seperti GTA V *Roleplay*, mode *Roleplay* ini mempunyai banyak fitur modifikasi dari kendaraan, rumah, karakter yang digunakan dan masih banyak lagi.

GTA V *Roleplay* yaitu pemain memainkan sebuah peran karakter atau simulasi peran sebagai permainan di dalam sebuah gim GTA V *Roleplay*, banyak peran yang berada di dalam gim tersebut seolah olah kita sedang berada di kehidupan nyata, mulai dari kriminal, polisi, dokter dan masih banyak lagi, sehingga para pemain gim ini dapat melakukan kerja sama ataupun memperluas jaringan relasi bisnis terhadap pemain lainnya yang sebelumnya tidak pernah ditemui di dunia nyata. Gim GTA V *Roleplay* ini menjadi gim daring yang

banyak diminati pemain serta kelompok yang berada di seluruh dunia, seperti salah satunya komunitas Discord.

Discord adalah layanan komunikasi suara, video, dan teks yang digunakan oleh lebih dari 100 juta orang untuk berkumpul dan berbicara dengan teman dan komunitas mereka. Menurut Marks (dalam Anderson, 2019), Discord menyebut dirinya dibangun oleh orang-orang yang menyukai video gim dalam upaya untuk menciptakan platform komunikasi yang efisien dan dapat diakses, aplikasi ini dirilis untuk umum pada Mei 2015 dengan tagline “Sudah waktunya untuk menbuang Skype dan TeamSpeak”. Winkler dan Needleman (dalam Anderson, 2019), mengatakan sebagai tim kecil telah berkembang menjadi perusahaan senilai \$1,65 miliar pada tahun 2018. Mirip dengan Skype, platform ini mendukung obrolan video antara semua anggota grup, dan fitur berbagi layar memungkinkan orang lain untuk melihat konten yang sama pada waktu yang sama (berbagi layar dan panggilan video). Discord terus meningkatkan aplikasi dan menerima umpan balik dari pengguna untuk lebih meningkatkan aplikasi. Perusahaan ini sepertinya sudah membuat perubahan berdasarkan apa yang diinginkan audiensnya, dan dengan demikian ini telah menjadi faktor penting dalam keberhasilannya.



Gambar 1. 2 Discord Valentine RP

Komunitas discord gim GTA V yang dikenal sebagai VALENTINE RP telah menggunakan platform ini secara konsisten untuk berkomunikasi sesama pemain gim GTA V. VALENTINE RP memiliki banyak anggota sebesar 3,564, anggota aktif setiap harinya sekitar 1,200+ (lihat gambar 1.2). Para pemain tidak hanya dapat berkomunikasi di aplikasi discord saja melainkan bisa berkomunikasi di dalam gim tersebut. Jika dibandingkan dengan komunitas lain di platform Discord, VALENTINE RP adalah komunitas Discord gim GTA V yang paling banyak mengoleksi item *fashion* di dalam *gameplay*. Selain itu, pada pra riset, penulis menemukan beberapa anggota komunitas memiliki permasalahan terkait keterampilan sosial seperti bekerja sama antar anggota, berhubungan baik sesama pemain.

Gim GTA V ini menyediakan fasilitas komunikasi berupa voice di dalam gim tersebut, dimana kebebasan dalam berkomunikasi tanpa filter yang disediakan dalam gim GTA V terkadang memiliki dampak negatif jika disalahgunakan. Contohnya seperti *trash-talking*.

Trash-talking menurut Yip et al, (2018), sikap berbicara agresif yang bisa meningkatkan rasa persaingan ataupun memotivasi seorang. Wujud sikap *trash-talking* berbentuk sikap menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, ataupun menjatuhkan mental lawan secara verbal ataupun non-verbal. Perilaku *trash-talking* memberikan akibat seperti pengaruh sikap kompetitif, pengaruh

psikologis, memunculkan masalah, merendahkan keahlian kinerja serta kreatifitas seseorang.

Trash-talking bisa menjadi kejam serta berperan sebagai pemicu yang menuju pada kekerasan di antara para pemain GTA V, dalam melakukan *trash-talking* pemain gim GTA V ini harus memasuki gim tersebut dan terjalin komunikasi melalui saluran voice in game yang tersedia dalam gim GTA V, dimana para pemain tidak perlu saling bertemu sehingga *trash-talking* mudah terjadi karna tidak adanya filter voice di dalam gim GTA V tersebut, contohnya pemain GTA V ini mengatakan hal yang tidak sopan seperti kata-kata binatang, memprovokasi kelompok/pemain lain dan kesalah-pahaman mudah terjadi. *Trash-talking* merupakan sikap yang diekspresikan dalam konteks persaingan dimana dua pihak ataupun lebih bersaing untuk memperoleh sebuah *achievement*, pengakuan, ataupun status. *Trash-talking* diasumsikan memiliki keterkaitan dengan keterampilan sosial seseorang.

Menurut Syamsul B. Thalib (dalam Simarmata & Citra, 2020), keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menghadapi masalah yang muncul dari interaksi dengan lingkungan dan mengikuti standar sosial. Keterampilan sosial didefinisikan sebagai kapasitas untuk berinteraksi dengan orang lain, membentuk hubungan, menghargai diri sendiri dan orang lain, memperhatikan kebutuhan atau keluhan orang lain, menawarkan atau menerima umpan balik, menerima dan menawarkan kritik, bertindak sesuai dengan norma dan peraturan yang relevan, dan lain-lain. kemampuan terkait.

Keterampilan sosial seseorang dipengaruhi oleh delapan faktor, termasuk keluarga, kepribadian, lingkungan, aktivitas santai, sekolah, pergaulan dengan lawan jenis, persahabatan dan kohesi kelompok, dan pekerjaan, menurut sebuah studi oleh Davis dan Forsythe (dalam Larasati & Marheni, 2019)

Terdapat 3 penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh peneliti. Pertama, dilakukan oleh Ilham Riandin dalam jurnal berjudul "*The effect of Trash-talking behavior in dota 2 online game on gamers aggressiveness in*

versus cybersport Pekanbaru”. Penelitian ini mengkaji hubungan antara trash talking dan agresi pemain DOTA2 di cybersport Pekanbaru. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permusuhan pemain di CyberSport Pekanbaru vs dipengaruhi oleh perilaku trash talking. Berdasarkan hasil analisis regresi yaitu 3,646 lebih dari nilai 1,987 pada tabel dan taraf signifikansi 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima untuk penelitian ini sedangkan H_0 ditolak. Dalam tulisan ini, hipotesis S-R dan pendekatan kuantitatif diterapkan. Karena menggunakan pendekatan dan variabel yang mirip, penelitian peneliti dan penelitian Riandin menjadi relevan.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Tania Clara Dewanta, Widada, Triyono dalam jurnal berjudul “Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang”. Analisis korelasi penelitian ini menggunakan pendekatan product moment untuk menunjukkan hubungan antara kemampuan sosial dan perkembangan akademik siswa SMAN 9 Malang. Hubungan keterampilan sosial dengan penggunaan gadget menjadi topik utama penelitian ini.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fairuz Zanirah dalam jurnal berjudul “Pengaruh Keterampilan Sosial terhadap *Cyberbullying* pada Remaja Pengguna Instagram” Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana keterampilan sosial memengaruhi remaja cyberbullying. Hasil penelitian ini, yang didasarkan pada teknik kuantitatif, menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara keterampilan sosial remaja dan cyberbullying. Metode dan variabel yang digunakan dalam penelitian Fairuz Zanirah dan penelitian peneliti memiliki relevansi

Melihat fenomena tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH TRASH-TALKING PADA GIM DARING GRAND THEFT AUTO V (GTA V) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANGGOTA SERVER DISCORD VALENTINE RP”**

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) *Trash-talking* sering dijumpai pada gim online GTA V yang bergenre *action-adventure*, karena memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung dan tanpa kontrol dari pengembang gim.
- 2) Aturan *trash-talking* dalam gim GTA V tidak jelas. Kenyataannya, *trash-talking* sangat mungkin terjadi pada gim GTA V.
- 3) Keterampilan sosial pada remaja umur 15-21 tahun masih minim, padahal keterampilan ini sangat dibutuhkan, agar remaja dapat mengatur emosi dan perilakunya guna menjalin interaksi sosial yang efektif.
- 4) *Trash-talking* pada gim daring menjadi hal yang lumrah saat ini, sementara dampak pada sisi sosial tidaklah kecil seperti dianggap tidak bermoral, tidak sopan santun, dan tidak menjunjung sportifitas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah di uraikan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *trash-talking* pada gim daring GTA V terhadap keterampilan sosial anggota server Discord VALENTINE RP?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *trash-talking* pada gim daring GTA V terhadap keterampilan sosial anggota server Discord VALENTINE RP.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya tentang keterampilan sosial, gim daring, dan trash talking.

- 2) Kajian komunikasi dalam mata kuliah komunikasi interpersonal dan psikologi komunikasi dapat mengambil manfaat dari penelitian ini

1.5.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Pemain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi oleh para pemain kedepannya, dan para pemain dapat mengontrol emosi diri agar tidak terjadi tindakan *trash-talking*.

- 2) Bagi *Developer*

Diharapkan untuk para *developer* agar lebih baik dalam menanggapi atau meminimalisir perilaku *trash-talking* dalam gim GTA V.

- 3) Bagi Penulis

Penulis ingin lebih memahami bidang penelitian, mulai dari pengumpulan data, pengolahan data hingga penyajian laporan, melalui penelitian ini.