# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pergeseran yang sedang berlangsung dalam industri *game* dari *offline* ke o*nline* mencerminkan perubahan signifikan dalam cara pemain berinteraksi dengan *game*. Selain itu terdapat pengenalan elemen sosial, pembaruan konten rutin, dan monetisasi melalui model bisnis seperti *microtransaction* dan langganan, semuanya berkontribusi terhadap pertumbuhan industri dan meningkatkan keterlibatan dan retensi pemain.

*Game offline* melibatkan proses komunikasi yang sangat terbatas karena interaksi pemain biasanya terjadi hanya dengan elemen dalam *game* itu sendiri, seperti karakter atau mekanisme permainan atau interaksi dengan pemain lain dengan komunikasi bertemu langsung alias tatap muka. Sementara pada *game online* bentuk proses komunikasi dengan pemain lain dapat menjangkau dari berbagai daerah selama terhubung dengan jaringan internet. Hal ini pula yang menyebabkan kehadiran *game online* mengakibatkan keberadaan *game offline* menjadi semakin terkikis pada era revolusi industri 4.0 (Pulungan, 2019).

Dalam transformasi proses komunikasi tersebut terdapat sebuah struktur persepsi dan pengalaman atau biasa disebut sebagai fenomenologi. Terdapat hubungan antara fenomena yang terlihat serta niat seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Pada fenomena tersebut melahirkan yang namanya pengalaman komunikasi.

Pengalaman komunikasi merupakan suatu aktivitas komunikasi yang terjadi pada suatu kejadian sehingga mengandung suatu informasi atau pesan tertentu berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Suatu peristiwa yang mengandung unsur komunikasi akan menjadi pengalaman komunikasi tersendiri bagi individu, dan pengalaman komunikasi yang dianggap penting akan menjadi pengalaman yang paling diingat dan memiliki dampak khusus bagi individu tersebut (Hafiar, 2012).

Bermain *game online* menjadi salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh kalangan anak muda hingga dewasa dari seluruh penjuru dunia. Aktivitas ini terjadi



Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

antara mengisi waktu luang atau menghilangkan rasa bosan saat tidak melakukan apa-apa, meski begitu ketika orang sudah bermain *game online* secara berlebihan bisa menyebabkan kecanduan pada permainan *game online*. Banyak jenis *game online* yang menggunakan grafik sederhana hingga membentuk ruang virtual dengan grafik yang sangat bagus serta bisa dimainkan oleh banyak orang dalam satu permainan yang membuat pengguna atau *user* sampai lupa waktu (Mirza & Abdul, 2023).

Perkembangan pemain *game online* terus meningkat secara signifikan setiap tahunnya. Para *developer* mengembangkan suatu *event* baru pada *game online* mereka dengan memiliki cerita yang bagus atau membuat *event* yang unik sehingga membuat para *game*r atau pemain yang memainkan *game* tersebut tetap bertahan di *game* tersebut dan rela mengeluarkan uangnya agar bisa memainkan dan menikmati *game* yang sudah dia beli. Industri *game* juga telah merambah ke negara-negara di dunia, termasuk negara berkembang (Mirza & Abdul, 2023).

Di Indonesia sendiri fenomena aktivitas bermain video *game* terbilang banyak terutama pada usia remaja dan dewasa baik pada bermain *game offline* ataupun bermain *game online* dengan menggunakan perangkat apapun. Hal ini didukung oleh data menurut Statista (statista.com) yang mengungkapkan pangsa pengguna internet yang bermain *game* di perangkat apapun di dunia pada surveinya di seluruh dunia dengan total 83.6% di kuartal ketiga tahun 2024. Peringkat 5 besar didominasi oleh negara-negara berkembang di Asia Tenggara yakni diposisi pertama yaitu Filipina (96,6%), disusul Indonesia diperingkat kedua (96.4%), yang ketiga yaitu negara yang ada di Asia Selatan yaitu India (94,3%), diposisi keempat yaitu Afrika Selatan (94,2%), kemudian yang terakhir asal Asia Tenggara yakni Thailand (93,5%).

Peneliti menggunakan *game* Valorant sebagai objek penelitian karena pada game ini terdapat beberapa alasan seperti kepopuleran dan potensi pasar, *gameplay* unik dan komponen taktis, *toxicity* dan interaksi *online*, serta relevansi dengan perkembangan industri game.

Valorant merupakan *game online* bergenre *first-person shooter* (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games. Pada *game* ini, terdapat dua tim terdiri dari lima

pemain masing-masing bertanding untuk mencapai objektif tertentu, seperti jika pemain berposisi sebagai *attacker* objektifnya memasang atau menanamkan bom sedangkan jika pemain berposisi sebagai *defender* maka objektifnya yaitu menjinakkan bom (*spike*) atau jika *attacker* tidak memasang bom maka defender harus bertahan sampai waktunya selesai.

Pada *game* Valorant terdapat setiap "Agen" atau karakter di *game* yang mempunyai *abilities* atau kemampuan unik yang dapat digunakan untuk membantu tim dalam menjalankan strategi permainan. Setiap *agent* itu sendiri memiliki *role play* alias perannya masing-masing yang terbagi menjadi 4 peran yaitu *duelist* (bertugas sebagai penyerang paling depan), *controller* (bertugas sebagai mengontrol atau mengendalikan peta yang berfungsi untuk mengecoh dan membatasi pergerakan musuh yang ingin maju), *initiator* (bertugas memfasilitasi tim untuk menyerang dengan mengetahui posisi musuh berada), dan *sentinel* (berfokus pada posisi bertahan dan menjaga area agar menghindari musuh yang menyerang dari belakang).




**Gambar 1.1 Valorant *Interface***
**Sumber: (Peneliti, 2024)**

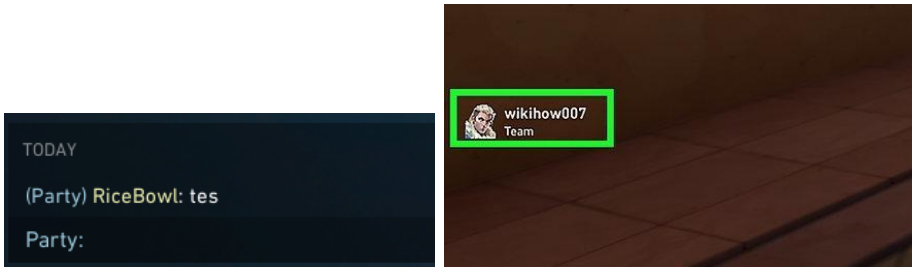
*Game* Valorant merupakan salah satu *game online* kompetitif paling populer di seluruh dunia dengan jumlah pemain yang aktif dalam sebulan mencapai 20 juta pemain dari seluruh dunia. Hal yang membuat kenapa *game* Valorant ramai

dimainkan oleh para *player* yaitu salah satunya adalah *game* ini tidak bersifat berbayar alias gratis, jadi pemain hanya perlu mengunduh *game* lalu bisa langsung bermain. Menurut data Newzoo (newzoo.com) Valorant merupakan *game* PC yang berada di peringkat 5 dari 10 besar dalam total jam bermain dari bulan Juni hingga bulan Agustus tahun 2024.



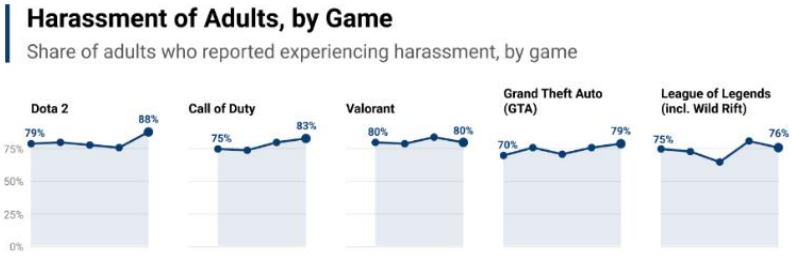

**Gambar 1.2 Top 10 *Game* PC dan Konsol dengan total jam bermain *Game* dari bulan Juni hingga Agustus 2024**
**Sumber: (Newzoo, 2024)**

Pada *game* Valorant ini kita tidak hanya bisa bermain saja, namun kita juga bisa berkomunikasi dengan pemain lain baik di dalam *game* ataupun juga bisa setelah *game* tersebut selesai atau di menu utama. Bentuk dari fitur komunikasi tersebut bisa dari tulisan atau ketikan yang bernama *chat box* dan komunikasi dengan menggunakan suara yaitu *voice chat*. Namun begitu komunikasi pada pemain *game* Valorant tidak selalu sehat dan memanfaatkan *chat box* atau *voice chat* untuk menyerang pemain lain dengan perilaku *toxic* (Billy Cahyo Santoso, dkk. 2022).




**Gambar 1.3 Bentuk Chat Box dan Voice Chat pada *Game* Valorant**
**Sumber: (Peneliti & wikiHow, 2024)**

Perilaku *toxic* di *game online* ini sering kali dijumpai terutama pada *game* bergenre FPS, *Battle Royal*, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). *Game* Valorant menjadi salah satu *game online* yang banyak ditemukan beberapa perilaku *toxic* seperti melakukan pelecehan verbal. Menurut data survei ADL yang membahas pelecehan di *game*, Valorant merupakan *game* yang sempat menjadi paling tertinggi terkait pelecehan terhadap anak muda dari umur 10-17 tahun yaitu mencapai 80% di tahun 2022. Namun di tahun 2023 *game* Valorant mendapatkan penurunan persentase yang signifikan terkait pelecehan terhadap anak muda yaitu berawal dari 80% turun menjadi 66%. Meskipun pelecehan terhadap anak muda kian menurun. Akan tetapi menurut data ADL ditahun 2023 pelecehan terhadap orang dewasa di *game online* Valorant berada diperingkat 3 besar dan persentase dari pelecehan terhadap orang dewasa sempat mengalami penurunan dari tahun sebelumnya namun tidak terlalu signifikan seperti pelecehan terhadap anak muda yaitu ada di angka 80%.



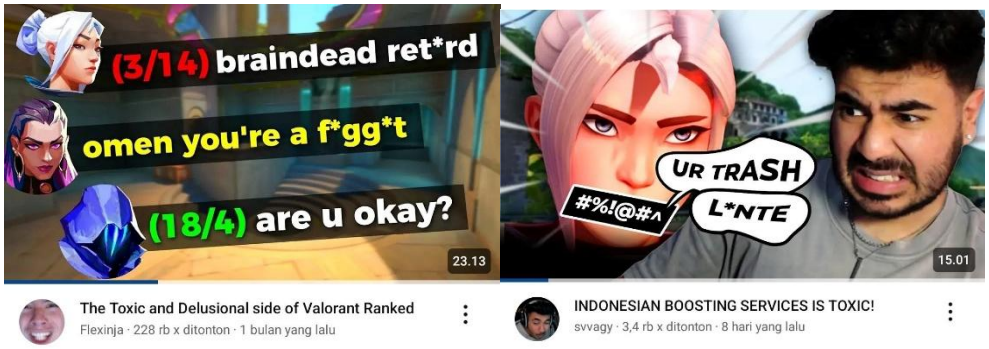

**Gambar 1.4 Pangsa pengalaman pelecehan terhadap orang dewasa di *game***
**Sumber: (ADL, 2023)**

Peneliti sendiri sering kali menemukan adanya beberapa kekerasan verbal saat bermain *game* Valorant. Hal ini membuat pemain menjadi tidak menemukan keseruan pada game tersebut serta bisa mengubah gaya komunikasi yang sebelumnya damai-damai saja namum berujung saling mengujarkan kata-kata kata baik dari kolom *chat box* atau melalui *voice chat*.




**Gambar 1.5 Contoh verbal *abuse* saat *game* berlangsung**
**Sumber: (Peneliti, 2025)**

Adapun beberapa *youtuber* atau *influencer game* Valorant yang membahas tentang betapa *toxic*-nya *game* Valorant salah satunya yaitu *youtuber* Flexinja yang membuat satu video kompilasi dari jenis-jenis *toxic player* yang ada di *game* Valorant. Jenis dari *toxic player* di Valorant pada video Flexinja yaitu melakukan *verbal abuse* di *chat box* atau *voice chat*, menyalahkan satu tim yang padahal dia sendiri yang sebenarnya minim kontribusi di *game* tersebut, sengaja meninggalkan permainan saat permainan sedang berlangsung, dan melakukan *trolling* atau istilah di *game* Valorant yaitu "*throwing*" yang berarti seseorang atau bahkan satu tim sengaja bermain dengan buruk yang berujung pada kekalahan pada *game* tersebut.




**Gambar 1.7 dan Gambar 1.8 Youtuber *gaming* valorant yang membuat video tentang bertemu *toxic player***
**Sumber: (Channel Youtube Flexinja dan svvagy, 2024)**

*Verbal abuse* merupakan suatu tindakan kekerasan yang dilakukan melalui tutur kata seperti membentak, memaki, menghina, mencemooh, meneriaki, memfitnah dan berkata kasar bertujuan mempermalukan di depan umum dengan kata kasar tersebut (Erniwati & Fitriani, 2020). Bentuk dari verbal *abuse* ini ada berbagai macam seperti komentar seksis (mengejek atau menghina berdasarkan gender), rasisme (menghina atau merendahkan suatu ras atau etnis), penistaan agama (mengejek dan menghina suatu agama tertentu), ancaman kekerasan (mengancam seseorang dengan kekerasan fisik atau seksual), dan penghinaan umum (menggunakan kata-kata kasar atau merendahkan orang tersebut). Kekerasan verbal pada *game online* kompetitif sudah menjadi hal lumrah dan sering terjadi saat permainan berlangsung terutama pada *game* Valorant, dampak dari verbal *abuse* ini yang mengakibatkan kurangnya kesenangan dalam bermain *game* tersebut.

Penelitian ini memiliki urgensi yang penting dilakukan karena *verbal abuse* dalam *game online* semakin umum terjadi khususnya di *game* Valorant, yang dapat berdampak negatif pada pengalaman komunikasi dan kondisi emosional pemain. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi bagaimana pemain menghadapi dan menanggapi *verbal abuse* dalam lingkungan *game* daring. Diharapkan dengan memahami pengalaman komunikasi pemain, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada wawasan akademis di bidang komunikasi dalam konteks digital dan memberikan referensi bagi pengembang

*game*, komunitas, dan pihak terkait untuk menciptakan ruang interaksi yang lebih sehat dan lebih inklusif.

Dalam pembahasan mengenai *game* Valorant dan pengalaman komunikasi ini, adapun fenomenologi yang membahas untuk memahami pengalaman komunikasi dalam bermain *game* Valorant yang menjelaskan bahwa komunikasi manusia dengan menggunakan komputer dan jaringan untuk berinteraksi dengan orang lain. Valorant sebagai *game online* menyediakan fitur komunikasi virtual yang dikhususkan untuk mengkoordinasi dan berinteraksi dengan satu tim dalam memenangkan *game* tersebut, namun ada beberapa faktor yang membuat komunikasi menjadi tidak sehat salah satunya adalah kekerasan verbal dari pemain yang *toxic*.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik ingin melihat dan menganalisis bagaimana para pemain *game* Valorant dalam menghadapi *verbal abuse* yang terjadi saat permainan berlangsung berdasarkan pengalamannya dan apakah ada perubahan sikap atau perilaku dari para pemain selama bermain *game* Valorant.

Dengan latar belakang yang sudah diuraikan, peneliti bermaksud ingin menganalisis pengalaman komunikasi para pemain *game online* dalam menghadapi verbal *abuse* saat bermain *Game* valorant sebagai objek penelitian. Dengan mengangkat judul "Pengalaman Komunikasi Pemain *Game Online* Dalam Menghadapi Verbal *Abuse* Saat Bermain *Game* Valorant".

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis uraikan, maka dapat dikatakan fokus dari penelitian ini adalah pada pengalaman komunikasi para pemain *game* Valorant dalam menghadapi verbal *abuse*.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan, maka penulis membuat pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana pengalaman komunikasi pemain *game online* dalam menghadapi verbal *abuse* saat bermain *game* Valorant?

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengalaman komunikasi para pemain *game online* dalam menghadapi *verbal abuse* saat bermain *game* Valorant

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini mampu memberikan sumbangsih terhadap perkembangan dan pendalaman Ilmu Komunikasi, mengenai ranah komunikasi melalui media baru serta memperkaya pemahaman mengenai dinamika komunikasi dalam *game online*.
2. Dapat dijadikan acuan maupun rujukan untuk penelitian sejenis atau penelitian lanjutan.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif tentang pengalaman pemain *game online* melalui perilaku pemain lain yang menggunakan *verbal abuse* serta cara menghadapi *verbal abuse* dalam bermain *game* menggunakan *game* Valorant sebagai *platform* sarana komunikasi.