

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penyebaran luas teknologi menggunakan jaringan internet sudah mencapai titik dimana manusia bisa berinteraksi tidak harus *face to face* seperti biasa. Hal itu juga berkembang di ranah *game* yang berevolusi menjadi permainan yang dapat dimainkan secara jarak jauh yang biasa di sebut *game online*. Seiring dengan adanya komunikasi dalam jaringan itu membuat *game online* menjadi salah satu tempat terjadinya *Trash-talking*. Salah satu *game online* yang populer dan pemain sering melakukan *trash-talking* adalah Valorant. Santoso, et al (2022) menyatakan bahwa *game online* Valorant di tempat pertama tingkat komunikasi yang buruk di antara *game online* lainnya.

Valorant merupakan salah satu *game online* yang membutuhkan komunikasi dan interaksi sesama pemain untuk mencapai kemenangan dengan menggunakan fitur komunikasi di dalamnya. Dalam program *game online*, salah satu fitur yang wajib ada adalah fitur percakapan yang nantinya akan menjadi jalan untuk pemain saling berkomunikasi dan berinteraksi (Björk & Juul, 2012). Valorant juga *game* yang menggunakan akses internet atau *game online* populer dimainkan oleh kalangan anak-anak remaja sampai orang dewasa tanpa batasan umur.

*Game online* Valorant ini bergenre *FPS (First Person Shooter)* atau singkatnya *game* yang memiliki latar belakang pertempuran militer yang memiliki *Gameplay* unik di setiap karakter yang disebut "*Agent*". Karena perbedaan itulah yang menjadikan pengalaman pemain Valorant berbeda dari pemain *game FPS* atau

genre *game* lainnya. Untuk menunjang pemain dalam berkomunikasi dan berinteraksi biasanya *game online* menggunakan fitur suara maupun fitur *chat* (Wijaya & Paramita, 2019). Valorant juga memiliki fitur teks dan *voice chat* untuk menunjang komunikasi dan interaksi. Selain untuk berkomunikasi, fitur teks dan *voice chat* juga digunakan sebagai sarana bekerja sama untuk menyusun strategi serta berinteraksi maupun untuk menambah keakraban. Fitur tersebut digunakan untuk mendapatkan sebuah *feedback* dari lawan bicara, baik ketika berkomunikasi atau sedang memainkan *game online* (Wijaya & Paramita, 2019).

Valorant merupakan *game* kompetitif yang dimainkan secara *online*, pemain berinteraksi dalam sebuah tim yang akan diadu dengan tim lain. Valorant memiliki *gameplay* yang unik dan berbeda dibandingkan *game* FPS biasa. Shroud (2022) mengatakan Valorant memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dibandingkan *game* FPS lainnya. Shroud mengungkapkan dia harus beradaptasi dan mencoba beberapa percobaan sehingga dia mengatakan bahwa Valorant memiliki tingkat kelas dan keterampilan yang lebih tinggi dari *game* FPS terutama CS:GO, yang menyebabkan pemain yang memainkan *game* Valorant memiliki persaingan yang sangat tinggi.

Selain Valorant dikenal sebagai *game* kompetitif, Valorant berada di posisi paling atas untuk tingkat *toxicity* di antara *game online* lain (Santoso, et al, 2022). *Toxicity* adalah mengacu kepada lingkungan dalam sebuah *game* yang berdampak kepada perilaku, interaksi dan kenyamanan mereka ketika bermain. *Toxicity* dapat dilihat dari seberapa buruk komunikasi antar pemain baik itu rasisme, pelecehan dan perilaku yang mengganggu selama permainan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *trash-talking* juga banyak terjadi di *game online* Valorant.

Tingkatan kesulitan dan sisi kompetitif *game* ini seharusnya memiliki komunikasi yang baik antar sesama pemain untuk mencapai kemenangan. Gunawan (2022) mengatakan *game* kompetitif adalah permainan yang dimainkan dua atau sekelompok orang yang hasil akhirnya menang atau kalah, dan pemain lebih tertantang jika mereka memenangkannya. Fitur komunikasi dalam *game* ini berupa teks dan *voice chat* yang diperuntukkan untuk tim dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung. Fitur ini memiliki fitur *chat "All"* sehingga pemain dari tim lain bisa berinteraksi satu sama lain walaupun beda tim. Akan tetapi fitur tersebut sering disalahgunakan oleh pemain untuk melakukan *trash-talking*.

Fitur *chat* dan *voice chat* memberikan kesempatan kepada pemain untuk berkomunikasi dan memberikan pengalamannya kepada pemain lain maupun memberi arahan ketika bermain (Candrakusuma et al., 2011). Namun disalahgunakan untuk mengungkapkan umpatan berupa *trash-talking*. Yip, et al (2018) memberi pengertian bahwa *trash-talking* merupakan tindakan komunikasi maupun perilaku agresif yang dilakukan oleh seorang pemain dengan berbagai tujuan seperti menjatuhkan lawan dalam artian kompetitif. *Trash-talking* juga dilakukan secara sengaja ataupun tidak sengaja dengan mengucapkan kata-kata yang tidak layak yang nantinya akan menimbulkan perilaku agresif yang bertujuan untuk merendahkan pemain lain (Komac, 2019). Bagaimanapun juga tindakan ini membuat interaksi sesama pemain akan terganggu bahkan membuat orang lain merasa tidak nyaman.

*Trash-talking* adalah salah satu bagian dari *cyberbullying* yang dilakukan di dunia *game online* dalam bentuk verbal. Karena *trash-talking* ini bagian dari *cyberbullying* yang berarti segala bentuk penindasan atau kekerasan dalam bentuk mengejek, berbohong, dan mengucapkan kata-kata kasar, merendahkan orang lain serta berbicara atau berkomentar dengan intonasi kasar dan mengancam (Herzt, 2008). *Cyberbullying* dilakukan dalam sebuah perantara media yang memiliki fitur komunikasi dan interaksi di dalamnya.

Menurut observasi awal peneliti selama dua tahun dalam memainkan *game Valorant*, banyak ditemukan *trash-talking* yang dilakukan di fitur teks dan *voice chat* seperti umpatan berbentuk metafora bahasa, rasisme, *taunting* dan hal-hal sensitif lainnya. Ada beberapa faktor seseorang melakukan *trash-talking* tersebut yaitu: bermain buruk ketika *round* dalam *game*, *trigger* dari tim musuh, melakukan *gesture* mengejek, melakukan tindakan kegiatan yang mengancam kemenangan suatu *round* dalam *game*. Pemain yang melakukan hal tersebut juga disebut pemain *toxic* yang membuat suasana tidak nyaman kepada pemain lain ketika memainkan *game* dan berinteraksi dalam *game*.

Peneliti juga menemukan adanya dampak dari anonimitas dari *game online Valorant*. Pemain berani melakukan *trash-talking* karena tidak adanya batasan selama bermain. Pemain biasa menggunakan identitas berbeda di dalam *game* (*in-game identity*) sehingga identitas mereka tidak bisa dilacak. Selanjutnya *trash-talking* terjadi karena pemain menganggap *game* ini dimainkan secara tim yang mengharuskan mereka tidak bermain egois selama pertandingan. Sehingga mereka

akan ikut melakukan *trash-talking* kepada pemain yang mereka anggap tidak bermain secara tim.

*Trash-talking* secara tidak langsung menjadi dampak buruk dalam komunitas *game online* Valorant. Bahkan sudah menjadi hal normal bagi pemain yang memainkan *game* tersebut. Tentu *trash-talking* ini tidak dapat dibenarkan secara moral dan akan merusak interaksi antar pemain baik dalam komunitas ataupun ketika mereka bermain *game*. *Trash-talking* sudah menjadi “*unethical behavior*” ataupun kebiasaan yang tidak wajar untuk dilakukan sesama mereka. Hal ini juga tidak akan hanya berdampak di dunia maya, kebiasaan ini akan menjadi hal buruk juga di dunia nyata ketika pemain sudah menormalisasikan *trash-talking* dalam *game online* Valorant. Hal tersebut menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti mengenai *trash-talking* yang terjadi sesama pemain.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Megan (2020) dengan judul *Trash Talking Dalam Game Online PUBG Mobile (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile)*. Penelitian tersebut membahas mengenai bagaimana *Trash-talking* pada pemain PUBG Mobile dengan menggunakan metode deskriptif dengan menggunakan teori *Computed Mediation Communication* (CMC) sebagai landasan untuk penelitian. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini adalah objek yang diteliti. Penelitian terdahulu membahas mengenai pemain dari PUBG sedangkan penelitian ini membahas mengenai bagaimana interaksi pemain *trash-talking* Valorant dalam menggunakan fitur *chat* teks maupun *voice*.

Teori CMC dikemukakan oleh Thurlow (2004) mengatakan bahwa CMC adalah sebuah proses seseorang untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan komputer yang terhubung internet dengan melibatkan seseorang dalam sebuah situasi tertentu serta membuat sebuah media sebagai tujuan dalam berkomunikasi. Komponen yang memenuhi proses komunikasi melalui CMC di antaranya adalah komputer, internet, jaringan internet dan aplikasi sebagai program untuk mediasi dalam interaksi. Penelitian ini mengasumsikan bahwa komunikasi yang terjalin bukan karena dua teknologi atau lebih untuk saling berkomunikasi, akan tetapi bagaimana dua orang atau lebih berinteraksi satu sama lain menggunakan alat bantu komputer melalui sebuah aplikasi yang terdapat dalam komputer tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah penelitian ini adalah "Bagaimana *trash-talking* pada pemain dalam *game online* Valorant?"

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperoleh tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui interaksi sesama pemain dalam menggunakan fitur teks dan *voice chat* dalam *game online* Valorant;
2. Menganalisis pemain melakukan *trash-talking* menggunakan fitur teks dan *voice chat* dalam *game online* Valorant.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan dan juga menjadi sebuah informasi tambahan dalam Ilmu Komunikasi khususnya komunikasi dalam sebuah *video game*. Memberikan wawasan yang luas kepada pembaca dan menjadi bahan referensi dalam melengkapi dan berkontribusi dalam penelitian selanjutnya mengenai *trash-talking* dalam *game online*.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Pembaca, mampu memberikan informasi bagaimana gambaran komunikasi interpersonal *gamers* mengenai *trash-talking* dalam *game* Valorant;
2. Penelitian selanjutnya, dengan mengetahui hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan rujukan dalam penelitian yang berkaitan dan juga menambah konsep baru untuk penelitian selanjutnya.

