

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

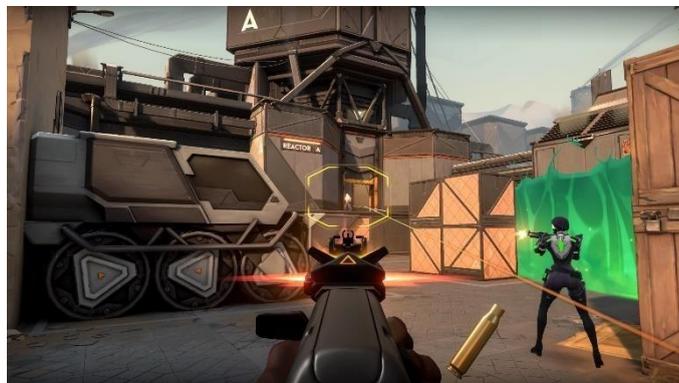
Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet, di mana pemain dapat terhubung dan berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Ini berbeda dengan *game offline*, yang dimainkan secara mandiri tanpa koneksi internet. *Game online* dapat mencakup berbagai genre dan gaya permainan, termasuk permainan aksi, permainan peran (*RPG*), permainan strategi, permainan olahraga, permainan tembak-menembak, dan banyak lagi. Beberapa *game online* juga menawarkan mode pemain tunggal, di mana pemain dapat menjelajahi cerita atau tantangan dalam permainan sendiri, sementara yang lain menekankan permainan multipemain, dimana pemain dapat berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain lain secara langsung.

Firdaus et al., (2018) *game online* merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama

Game online sering kali memiliki fitur-fitur seperti sistem level, prestasi, dan penghargaan yang dapat dicapai pemain. Sistem ini memberikan motivasi tambahan bagi pemain untuk terus bermain dan meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, beberapa *game online* memiliki ekonomi dalam permainan, di mana pemain dapat membeli dan menjual barang virtual menggunakan mata uang permainan atau uang sungguhan. *Game online* juga sering memiliki komunitas yang kuat di sekitarnya. Pemain dapat berinteraksi melalui obrolan dalam permainan, forum, grup media sosial, dan platform komunikasi lainnya. Komunitas *game online* ini sering kali menjadi tempat bagi pemain untuk berbagi pengalaman, strategi, dan tips, serta untuk membentuk persahabatan dan koneksi sosial (Argesty, 2013).

Selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga telah berkembang menjadi industri yang besar. *E-sport*, di mana pemain berkompetisi secara profesional dalam *game online*, telah mendapatkan popularitas yang signifikan. Acara-acara *e-sport* menarik jutaan penonton dan menawarkan hadiah uang tunai yang besar. Selain itu, banyak pemain *game online* yang menjadi konten kreator dan menyiarkan permainan mereka secara langsung melalui platform streaming seperti *Twitch*. *Game online* telah menciptakan kesempatan baru dan membuka jalan bagi inovasi teknologi, interaksi sosial, dan industri hiburan. Mereka terus berkembang dan menarik minat jutaan orang di seluruh dunia.

Valorant adalah sebuah permainan tembak-menembak taktis online yang dikembangkan oleh *Riot Games*. Permainan ini dirilis pada tahun 2020 dan tersedia secara gratis untuk dimainkan di *platform PC*. Dalam *Valorant*, pemain berpartisipasi dalam pertandingan tim 5v5 di mana mereka memilih karakter (*agent*) dengan kemampuan unik dan berperan dalam misi untuk menyerang atau mempertahankan area tertentu. Setiap *agent* memiliki kemampuan khusus yang dapat digunakan untuk memberikan keuntungan taktis kepada tim mereka. Tujuan utama dalam *Valorant* adalah untuk mengalahkan tim lawan dengan menggunakan strategi, keterampilan individu, dan koordinasi tim yang baik. Permainan ini menggabungkan elemen-elemen dari permainan tembak-menembak orang pertama (*first-person shooter*) dengan aspek-aspek taktis seperti penggunaan kemampuan agen, pengaturan perangkat, dan penggunaan senjata (Riot, 2020).



Gambar 1.1 *Game FPS Valorant*

Sumber : Aplikasi Discord, 2024

Selain itu, *Valorant* menawarkan sistem peringkat yang memungkinkan pemain untuk meningkatkan peringkat mereka melalui kemenangan dalam pertandingan kompetitif. Permainan ini juga memiliki fokus yang kuat pada *esports*, dengan turnamen dan kompetisi tingkat profesional yang diadakan secara reguler. *Valorant* telah mendapatkan popularitas yang cukup besar sejak dirilis, dan *Riot Games* terus mendukung permainan ini dengan pembaruan konten, penyesuaian keseimbangan, dan penambahan agen baru secara berkala. Namun, perlu diperhatikan bahwa informasi yang saya berikan mungkin tidak mencakup perubahan terbaru dalam *Valorant*, karena pengetahuan saya terakhir diperbarui pada September 2021. Sedangkan menurut data *Tracker.gg* jumlah pemain *Valorant* di dunia ditafsir sebanyak 13,4 juta orang, menurun dari bulan Januari sebanyak 18,3 juta orang. Saat ini, per tanggal 14 Februari 2024 total pemain *Valorant* di seluruh dunia menyentuh level 23,9 juta dari 30 hari terakhir (14 Januari – 14 Februari 2024). Dilansir dari situs active player, total user aktif per harinya mencapai 650,892 user.¹

Komunitas virtual adalah sebuah kelompok atau jaringan individu yang berinteraksi dan berhubungan satu sama lain secara online melalui media digital dan teknologi informasi. Dalam komunitas virtual, anggota dapat saling berkomunikasi, berbagi informasi, dan terlibat dalam kegiatan bersama tanpa harus berada di tempat yang sama secara fisik. Jika individu tidak dapat menggunakan satu bentuk komunikasi untuk terhubung secara efektif, individu akan menemukan yang lain, karena komunikasi dengan orang lain adalah hal mendasar bagi siapa dan bagaimana kita sebagai manusia (Picard, 2015). Komunitas virtual dapat terbentuk di berbagai *platform online*, seperti forum diskusi, grup media sosial, aplikasi pesan instan, dan permainan daring. Mereka bisa memiliki minat, tujuan, atau hobi yang sama, atau sekadar berkumpul untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, atau ide. Menurut Ariel Heryanto (2015) menyebutkan bahwa teknologi adalah bagian dari legitimasi manusia moderen, dimana komoditas moderen dikonsumsi untuk pemenuhan kesenangan dan menjalani kehidupan yang sedang tren saat ini (Widyaningrum, 2021).

¹ <https://www.oneesports.id/valorant/jumlah-pemain-valorant-di-dunia/>

Keuntungan dari komunitas virtual adalah memungkinkan orang untuk terhubung dengan individu di seluruh dunia tanpa terbatas oleh jarak geografis. Mereka dapat memperluas jaringan sosial, mendapatkan dukungan, dan terlibat dalam diskusi yang relevan dengan minat mereka. Komunitas virtual juga dapat menjadi tempat untuk belajar, berkolaborasi, atau bahkan mengembangkan proyek bersama. Kelompok atau komunitas merupakan sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut (Arifah & Candrasari, 2022).

Namun, penting untuk diingat bahwa komunitas virtual juga memiliki tantangan, seperti kurangnya interaksi langsung, risiko anonimitas, dan kesulitan membangun kepercayaan. Dalam konteks komunitas virtual, penting untuk mematuhi etika dan aturan yang ditetapkan untuk memastikan pengalaman yang positif dan saling menghormati antar anggota. Biasanya pengguna game online bermain game dengan teman atau komunitasnya dan berkomunikasi untuk memberi informasi di game tersebut. Biasanya para pengguna game tersebut menggunakan aplikasi *discord* untuk berhubungan dengan tim saat bermain.

Discord adalah sebuah platform komunikasi online yang dirancang khusus untuk komunitas gamer. Itu adalah aplikasi berbasis teks dan suara yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sesama pengguna melalui pesan teks, panggilan suara, panggilan video, dan berbagi konten media dalam kelompok atau saluran yang disebut "*server*". Aplikasi *Discord* awalnya dikembangkan untuk digunakan dalam komunitas permainan, tetapi sekarang telah meluas digunakan oleh berbagai jenis komunitas, termasuk kelompok hobi, tim proyek, klub, dan banyak lagi. Pengguna dapat membuat server pribadi atau bergabung dengan server yang sudah ada. *Discord* menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan baik secara langsung maupun melalui pesan tertulis.

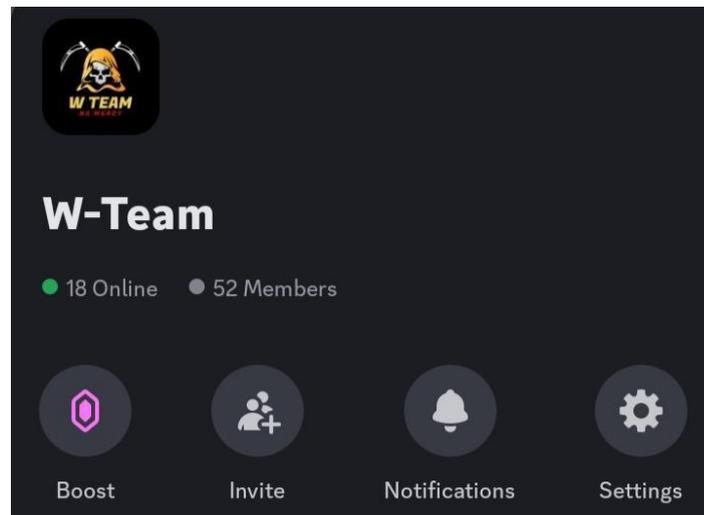
Pengguna dapat membuat saluran teks untuk berbicara tentang topik tertentu, mengirim pesan teks, dan berbagi file dengan anggota server. *Discord*

memungkinkan pengguna untuk membuat saluran suara di mana mereka dapat berbicara secara *real-time* dengan menggunakan mikrofon mereka. Ini memungkinkan komunikasi suara yang mudah saat bermain game atau berdiskusi dalam kelompok. Selain panggilan suara, *Discord* juga mendukung panggilan video di mana pengguna dapat melihat satu sama lain selama percakapan. *Discord* memiliki integrasi dengan berbagai *platform game* yang memungkinkan pengguna untuk melihat apa yang sedang dimainkan oleh teman-teman mereka, mengundang mereka untuk bermain bersama, dan berbagi pengalaman game. Pengguna dalam server *Discord* dapat diberikan peran khusus dengan izin tertentu. Ini memungkinkan *administrator server* untuk mengatur akses dan kendali pengguna terhadap berbagai fitur dan saluran.

Discord mendukung penggunaan *bot* yang dapat ditambahkan ke server untuk memberikan fungsi tambahan seperti pemutaran musik, pengaturan moderasi, peringatan, dan banyak lagi. Selain itu, ada juga integrasi dengan aplikasi pihak ketiga seperti *Spotify*, *YouTube*, dan *Twitch*. *Discord* memberikan opsi untuk mengatur privasi server, seperti mengundang orang secara terbatas, mengaktifkan otentikasi dua faktor, dan mengelola peraturan dan moderasi untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna. *Discord* terus berkembang dan populer di kalangan pengguna online khususnya pengguna *game online*. *Discord* merupakan aplikasi yang seringkali digunakan oleh para gamers untuk berkomunikasi (Raihan, 2018).

W-Team di sini adalah salah satu grup di salah satu media sosial *Discord*. Yang berisikan 50 pengguna aktif. Dibuat pada tahun 2019, pada grup ini anggota sering berkomunikasi pada saat bermain game di *channel* tersebut, dan berkominikasi perihal berita game. Awal terbuat grup ini ketika pembuat grup ini bertemu saat bermain game atau *ingame* dengan pemain game lain, awal mula grup ini di cetuskan oleh Fazar Bayu Adrian seiring berjalannya waktu *W-team* berkembang dari 7 anggota menjadi 50an anggota. Arti dari *W-Team* ini adalah *W=Win* yang berarti tiap bermain game anggota tersebut bermain sangat *competitive*. Di grup ini terbagi beberapa *voice game*. Penelitian ini berfokus pada *chat text*, dan *voice*

game. Mengapa menggunakan grup ini, karena di dalam grup ini selalu menggunakan kekeasan verbal didalamnya yang dilakukan dalam *voice* maupun *text* di *channel W-team*.



Gambar 1.2 Profil Home *Discord Channel W-Team*

Sumber : Aplikasi *Discord*, 2024

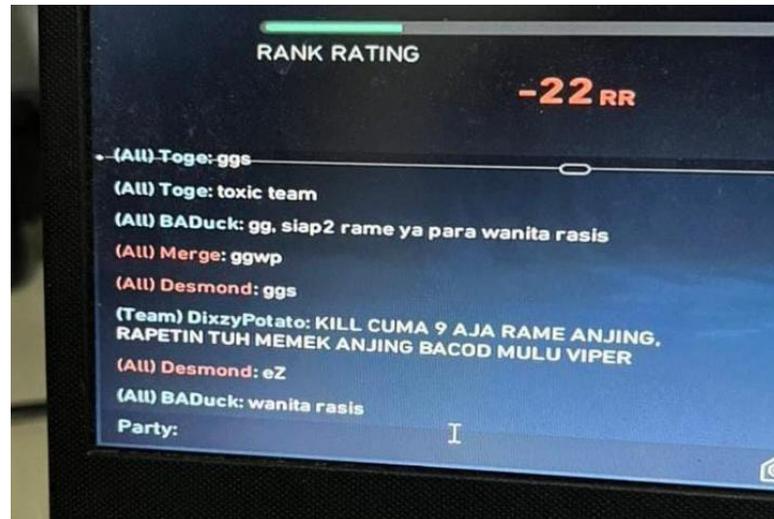
Kekerasan Verbal adalah tindakan yang melibatkan penggunaan kata-kata atau tindakan verbal yang merendahkan, menghina, atau menyakiti perasaan orang lain secara sengaja. Ini termasuk penggunaan bahasa kasar, ejekan, ancaman, pelecehan, meremehkan kemampuan atau penampilan seseorang, dan menyebarkan rumor atau fitnah. Kekerasan verbal dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di lingkungan interpersonal, tempat kerja, sekolah, atau dalam kasus yang relevan dengan pertanyaan ini, dalam penggunaan *game online*. Dalam konteks game online, kekerasan verbal sering terjadi melalui fitur komunikasi seperti chat, pesan pribadi, atau suara dalam permainan. Kekerasan verbal adalah tindakan yang dilakukan dalam bentuk memarahi, memaki, dan mengomel secara berlebihan dengan mengeluarkan kata kasar kepada orang lain (Huraerah 2012).



Gambar 1.3 Kolom Komentar *Discord Channel W-Team*
 Sumber : Aplikasi *Discord*, 2024

Kekerasan verbal memiliki dampak yang merugikan pada kesehatan mental dan emosional korban. Hal ini dapat menyebabkan stres, depresi, kecemasan, dan rendahnya harga diri. Dalam konteks *game online*, kekerasan verbal juga dapat mengganggu pengalaman bermain game dan merusak komunitas game yang seharusnya saling mendukung dan menghormati. Menurut Noh & Talaat (2012) bentuk-bentuk dari *verbal abuse* seperti memanggil dengan panggilan (bodoh), menghina seperti (kamu anak bodoh, kamu busuk), mengancam atau menolak anak seperti aku berharap kau tidak pernah dilahirkan, orangtua yang berteriak kepada anaknya, membuat pernyataan mengejek sehingga anak merasa direndahkan. Penting untuk diingat bahwa kekerasan verbal adalah tindakan yang tidak dapat diterima dan melanggar etika serta norma-norma perilaku yang baik. Setiap individu berhak untuk diperlakukan dengan hormat dan martabat. Penting bagi komunitas game, *platform game*, dan pengguna game untuk bekerja sama dalam mengatasi kekerasan verbal dan menciptakan lingkungan yang aman dan menyenangkan bagi semua pemain. Kekerasan verbal dalam penggunaan *game online* adalah fenomena yang cukup serius dan merugikan. Penggunaan teknologi dan internet telah memungkinkan orang-orang dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dalam lingkungan *game online*. Meskipun ada banyak pemain yang

berperilaku baik dan saling menghormati, sayangnya ada juga individu yang menggunakan *platform game online* untuk melakukan kekerasan verbal.



Gambar 1.4 Kolom Komentar Chat Game *Valorant* Anggota *Channel W-Team*

Sumber : Aplikasi Valorant, 2024

Kekerasan verbal merujuk pada penggunaan kata-kata atau tindakan yang merendahkan, menghina, atau menyakiti perasaan orang lain secara verbal. Dalam konteks *game online*, ini sering terjadi melalui komunikasi verbal melalui fitur *chat*, pesan pribadi, atau bahkan suara dalam permainan. Beberapa bentuk kekerasan verbal yang umum meliputi pelecehan, ancaman, ejekan, meremehkan kemampuan atau penampilan orang lain, menyebarkan rumor dan fitnah, dan penggunaan bahasa kasar atau kata-kata yang tidak pantas (Cote, 2017; Romadlon, 2021). Dampak dari kekerasan verbal dalam penggunaan *game online* dapat sangat merugikan. Individu yang menjadi korban kekerasan verbal mungkin mengalami stres, depresi, kecemasan, rendah diri, dan masalah kesehatan mental lainnya. Hal ini juga dapat mengganggu pengalaman bermain game dan mengurangi kepuasan pemain secara keseluruhan. Untuk mengatasi masalah kekerasan verbal dalam *game online*, penting untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak negatifnya dan mengedukasi para pemain tentang etika dan perilaku yang baik dalam berinteraksi. Selain itu, *platform game online* juga harus melibatkan kebijakan dan mekanisme

penegakan hukum yang tegas terhadap , seperti sistem pelaporan (Nafisah et al., 2021).

Dalam penelitian sebelumnya oleh Fahyu Vanny Aziz Maulana (2022) Berjudul “Verbal Abuse Dalam Komunikasi Virtual Pemain *Game Online Valorant*”. Dalam penelitian ini Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor yang menyebabkan *verbal abuse* dan bentuk ungkapan *verbal abuse* dalam permainan Valorant pada *Channel discord* Universitas Micin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan verbal abuse dalam *game online Valorant* antara lain, keegoisan pemain, kesalahan pemain, perbedaan Skill antar pemain hingga kekalahan pemain. sedangkan bentuk ungkapan verbal ahuse dalam. (Same online Valorant di channel discord Universitas Micin diantaranya. menyebut nama. mama hewan, ungkapan nama kelamin laki-laki dan perempuan, ungkapan menggunakan. bahasa daerah yang kasar dan kotor dan ungkapan kasar dalam bahasa asing.

Berdasarkan penjelasan konteks penelitian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang mengkaji konstruksi makna kekerasan verbal pada komunitas virtual game.

1.2 Fokus Dan Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat fokus dan pertanyaan penelitian yang akan di paparkan oleh peneliti sebagai berikut:

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks diatas, maka peneliti merumuskan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana Konstruksi Makna Kekerasan Verbal Pada Komunitas Virtual Pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team*, jadi Penelitian ini menelusuri lebih dalam kenapa *W-team* itu *toxic* apa yang menjadi latar belakang mereka.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada konteks dan fokus penelitian di atas maka pertanyaan penelitian yang di sampaikan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Motif Kekerasan Verbal Pada Pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team* ?
2. Bagaimana Pengalaman Kekerasan Verbal Pada Pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team* ?
3. Bagaimana Pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team* Memaknai Kekerasan Verbal ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan acuan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motif kekerasan verbal pada pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team*.
2. Untuk mengetahui pengalaman kekerasan verbal pada pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W-Team*.
3. Untuk mengetahui makna kekerasan verbal pada pemain Game *Valorant* Grup *Channel Discord W – Team*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak terkait, baik secara teoritis maupun secara praktis khususnya tentang makna Kekerasan verbal pada pemain *game online Valorant*.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi kajian secara teoritis dan keilmuan Ilmu Komunikasi sebagai disiplin ilmu pengetahuan yang fokus pada bidang Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta untuk mengaplikasikan manfaat bagi beberapa kalangan, adalah:

a. Bagi Peneliti

Peneliti ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai ilmu komunikasi sebagai aplikasi teori khususnya di bidang komunikasi

mengenai makna kekerasan verbal pada komunitas virtual *game online Valorant*.

b. Bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan sumbangan informasi bagi literasi sumber rujukan penelitian selanjutnya mengenai makna kekerasan verbal pada komunitas virtual *game online valorant*.

c. Bagi Pengguna *Game Online*

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi komunikasi kekerasan verbal pada komunitas *game online valorant*, khususnya pada penelitian ini. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan refleksi khususnya pada usia remaja.