

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan berbagai fenomena baru, salah satunya adalah game online. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, khususnya generasi muda. Berbagai genre *game online* tersedia, mulai dari game strategi, game RPG, hingga game MOBA. Salah satu inovasi yang diciptakan dari perkembangan teknologi modern adalah video *game* dan *game online* yang sangat populer di kalangan remaja. Permainan *game online* memiliki berbagai manfaat, termasuk hiburan, pendidikan, dan ilmu pengetahuan. Beberapa orang menggunakan permainan sebagai cara untuk menghibur diri dan melepaskan stres. *Game online* diciptakan dengan teknologi modern yang memungkinkan orang bermain secara *online* Quwaider et al. (2019). Tidak ada batasan usia untuk memainkan *game online*, dari anak-anak hingga orang dewasa dapat turut berpartisipasi ke dalam permainan *game online*, Dengan kata lain, anak-anak mungkin tidak dapat mengontrol apa yang mereka katakan saat mereka memainkan sebuah permainan *online*. Hal ini, dapat menyebabkan mereka menggunakan kata dan frasa yang tidak pantas diucapkan oleh anak. Serta dapat berdampak negatif pada perkembangan bahasa mereka Azizah & Eliza (2021).

Industri permainan video *game* berkembang pesat terbukti dengan meningkatnya jumlah pemain dalam beberapa tahun terakhir. Data menunjukkan bahwa hampir 70% orang Amerika dari segala usia, mulai dari anak-anak berusia 2 tahun hingga orang dewasa, kini tergabung dalam komunitas *gamer*. Menariknya, mereka tidak hanya bermain di satu platform, tetapi di berbagai perangkat, seperti perangkat seluler, *PC*, dan konsol *game*. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi antar pemain melalui fitur online menjadi semakin populer dan digemari Arbeau et al. (2020).

Game online multiplayer terus mendapatkan popularitasnya karena memberikan pengalaman *gameplay* yang lengkap di antara para pemain, memungkinkan pemain untuk bekerja sama mencapai tujuan yang unik dan dapat bersaing dengan orang lain. Biasanya permainan ini berlangsung secara bersamaan dengan menggunakan peta atau dunia di mana setiap pemain dapat mewujudkan karakter keinginannya. bagi Sebagian besar pemain, pemilihan karakter merupakan langkah penting menuju pencapaian hiburan tingkat tinggi. Oleh karena itu, industri *game* telah mengeksplorasi diversifikasi karakter melalui genre dan penampilan yang berbeda Correa Souza et al. (2021).

Menurut Wiemeyer (2016) pengembang antarmuka pengguna perangkat sangat menekankan fungsionalitas, sementara pengembang *game* perlu mempertimbangkan keadaan emosional pemain. Menurut Mark Griffiths dalam jurnal Purandina (2021), banyak remaja yang memainkan *game online* setiap harinya, Berdasarkan penelitian Young dalam Jurnal Kurniawan (2022), remaja yang bermain *game online* selama 38,5 jam per minggu atau sekitar 5-6 jam per hari dikategorikan sebagai mengalami kecanduan *game online*.

Valorant, game FPS (First Person Shooter) yang tengah digandrungi remaja hingga dewasa, menawarkan pengalaman menembak taktis yang seru. Permainan ini melibatkan dua tim yang terdiri dari 5 pemain per tim, di mana masing-masing pemain memiliki peran dan kemampuan unik untuk mengalahkan tim lawan. Setiap pemain dapat membuat akun secara gratis dan bermain dari lokasi mana saja, termasuk di seluruh dunia. Permainan ini memiliki dua puluh lima putaran dan tim yang dapat memenangkan tiga belas putaran terlebih dahulu dapat memenangkan permainan. Pemain dapat memilih karakter dalam *game* mereka yang disebut *agent* di awal permainan.

Valorant salah satu tipe *game Multiplayer, Multiplayer* merupakan sebuah permainan dimana pemain dapat berinteraksi satu sama lain. Fitur multipemain

membuat *game* lebih interaktif dan menyenangkan. Namun secara teknis, *game multiplayer* tidak semudah saat kita bermain *game* pada umumnya. Hal ini disebabkan karena *game multiplayer* biasanya lebih bersenang-senang dan cenderung bermain lebih santai daripada saat mereka memainkan *game* dengan mode *single player* Wehbe & Nacke (2015).

Menurut Douglas (2010), komunitas dapat didefinisikan sebagai sekelompok individu yang saling terhubung dan memiliki kesamaan, seperti minat, aturan, dan nilai-nilai yang sama. Kesamaan ini mendorong mereka untuk bersatu dan membentuk komunitas, termasuk komunitas virtual yang memungkinkan interaksi dan mobilitas bersama secara lebih mudah. Perkembangan internet yang pesat menjadi faktor utama yang mendorong pertumbuhan dan kemunculan komunitas virtual secara masif. Hal ini membuka peluang bagi manusia untuk terhubung dan beraktivitas di ruang virtual bersama, seperti yang dikemukakan oleh Muhammad & Manalu (2017).

Discord pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 sebagai aplikasi gratis yang banyak digunakan oleh para *gamer* untuk berkomunikasi sambil bermain di komputer. Hal ini diperlukan karena beberapa *game* tidak memiliki fitur obrolan suara dalam *game*. Oleh karena itu, *Discord* menjadi *platform* populer yang menawarkan komunikasi *real-time* melalui teks, suara, dan video. Ini menyediakan berbagai fitur seperti *server*, saluran, panggilan video, dan streaming. Fitur *server* memungkinkan pengguna membuat dan mengelola *server* dengan mudah secara gratis, sekaligus memungkinkan pembuatan beberapa saluran dalam satu *server*. *Discord* telah mendapatkan popularitas yang signifikan, dengan lebih dari 100 juta pengguna dan kompatibilitas di berbagai sistem operasi termasuk *Windows*, *iOS*, *Android*, *Linux*, dan *Mac* Ridho et al. (2021).

Dalam Aplikasi *Discord*, terdapat beberapa Komunitas yang bisa dibentuk melalui aplikasi itu sendiri menggunakan channel group, dalam penelitian kali ini

penulis akan membahas simbol-simbol *trash talking* yang ada di dalam *game Valorant* dan komunitas *Discord Valorant* dan melihat apa saja tipe-tipe Komunikasi yang ada di dalam Komunitas *Valorant* tersebut. Berdasarkan hal-hal yang terjadi diatas membuat penulis merasa tertarik untuk mengangkat judul “PENGUNAAN SIMBOL TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK (DISCORD) VALORANT MENGGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas, rumusan masalah pada penelitian ini berfokus pada penggunaan simbol *trash talking* dalam komunikasi kelompok (*Discord*) *Valorant* dan bagaimana hal tersebut memengaruhi emosi dan perilaku pemain *game*. Penulis ingin mengulas lebih dalam mengenai alasan tersebut terjadi lewat Teori Interaksionisme Simbolik.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas berikut adalah pertanyaan dari penelitian ini:

1. Bagaimana proses komunikasi kelompok yang terjadi antar komunitas pemain *valorant* dilihat dari teori interaksionisme simbolik?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk Mengetahui Proses Komunikasi yang terjadi di dalam sebuah *Game Valorant* saat permainan berlangsung dilihat dari teori Interaksionisme Simbolik.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan Akademis pada penelitian ini agar bisa membantu masyarakat untuk melihat proses komunikasi yang sebenarnya terjadi dalam sebuah Komunitas *Discord Valorant*

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini bermanfaat karena memberikan saran dan kiat kepada orang-orang tentang cara menghadapi perilaku jahat atau intimidasi saat bermain *game*.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Dalam penelitian ini, orang menggunakan cara kita berinteraksi satu sama lain dalam *game* untuk mempelajari lebih lanjut tentang dunia *game* dan memahami lebih dalam tentang isi-isi Komunikasi yang terjadi.

