

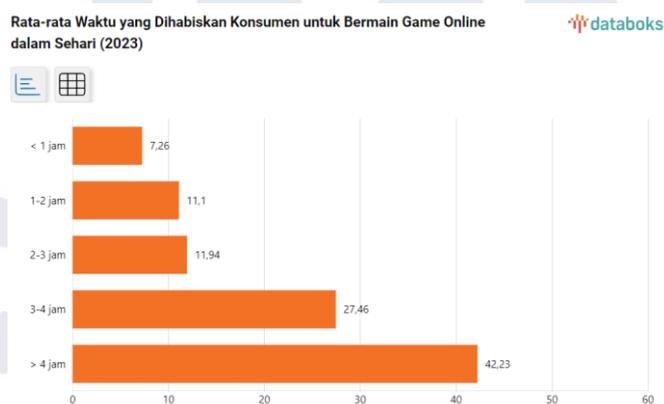
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring perkembangan teknologi dan internet, kehadiran *game online* pun semakin digemari dan menjadi hiburan bagi banyak orang. *Game online* yang berbasis internet menggunakan berbagai perangkat seluler dan jejaring sosial sebagai *platform* dalam bermain. *Game online* biasanya dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan, yang membuat para pemainnya dapat berfantasi dan mendapat hiburan. Dengan perkembangan perangkat seluler khususnya *smartphone*, bermain *game online* menjadi semakin mudah karena tidak lagi dibatasi oleh tempat dan waktu (Rafdinal & Qisthi, 2020).

Ada berbagai tipe *game online* seperti *Action, Adventure, Puzzle, Massively Multiplayer Online (MMO), Role Playing Game (RPG), Simulation, Real Time Strategy (RTS), Shooter, Combat, Sport, Education* (Saifuddin, 2023, pp. 98-99). Hal ini membuat *game online* semakin menarik dan menghabiskan waktu yang banyak untuk bermain. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) memberikan data mengenai rata-rata waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dalam satu hari di Indonesia (Muhamad, 2023).



Gambar 1. 1 Rata-rata Waktu yang Dihabiskan Konsumen Untuk Bermain Game Online Dalam Sehari (2023)

Sumber: (Muhamad, 2023)

Salah satu jenis *game online* yang sangat digemari adalah Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Sejak Maret 2018, PUBG Mobile telah dirilis untuk platform Android dan iOS. Di Play Store, PUBG Mobile menjadi *game* terlaris nomor 4 setelah Mobile Legends, Garena Free Fire dan Lords Mobile. Meskipun PUBG Mobile dapat diunduh dan dimainkan secara cuma-cuma, namun *game* ini juga menyediakan *in-app purchase* berupa item seperti aksesoris, pakaian, perlengkapan senjata, dll. PUBG Mobile adalah *game online genre battle royale* dimana pemainnya dapat mencapai 100 orang secara bersamaan. Para pemain akan saling beradu di dalam sebuah arena berupa daerah luas. Pemenangnya adalah pemain yang bertahan hidup paling akhir. Salah satu kunci popularitas PUBG Mobile adalah tidak memerlukan *smartphone* mahal untuk bisa bermain (Clinton & Yusuf, 2018). Kepopuleran PUBG Mobile terus mengalami peningkatan sejak diluncurkan pertama kali, bahkan mencapai 1 miliar unduhan sebagaimana dilansir oleh Kompas.com (Dennys, 2021).

Kepopuleran PUBG Mobile bahkan telah membuat *game* ini menjadi salah satu cabang eSports dalam Asean Games 2022 (Imaduddin & Dennys, 2021). Jumlah pemain eSports aktif di Indonesia telah mencapai 2.340 dan menduduki peringkat kedua negara terbanyak di Asia Tenggara (Finaka, 2023).



Gambar 1. 2 E-Sport Asia Tenggara
Sumber: (Finaka, 2023)

Kepopuleran *game online* PUBG Mobile juga didukung oleh berbagai fitur yang disediakan, salah satunya adalah fitur *voice chat* yang memudahkan para pemain untuk saling berkomunikasi di dalam satu tim maupun untuk semua orang. Fitur *voice chat* akan memberikan kemudahan berkomunikasi dalam memberitahu posisi musuh yang bersembunyi, kapan harus maju dan muncul, ketersediaan senjata, dan lainnya (Yulhaidir & Bangun, 2023). Bentuk komunikasi yang menggunakan fitur *voice chat* dalam *game online* PUBG mobile dapat disebut komunikasi virtual. Komunikasi virtual adalah proses penyampaian pesan yang dikirimkan melalui internet (Ais, 2020, p. 51).

Menurut Souza et al. (2021), komunikasi antara pemain biasanya menjadi salah satu kunci untuk mencapai kemenangan, namun interaksi yang ada tidak selalu sehat, dan dapat berakhir pada *toxic behavior*. *Toxic behavior* dapat dimengerti sebagai istilah besar untuk menggambarkan berbagai tingkah laku negatif seperti *harassment* (pesan yang bernada penghinaan), *flaming* (pesan yang bersifat permusuhan atau kasar), *trolling* (pesan yang sengaja membuat marah orang lain), dan *cheating* (penipuan) yang merusak usaha kelompok dan suasana permainan.

Toxic behavior akan ditemukan ketika seorang pemain menemukan peristiwa negatif selama permainan yang menimbulkan kemarahan dan frustrasi, yang mengarah ke jenis komunikasi beracun yang berbahaya, terkontaminasi, dan meluas. Kebanyakan *toxic behavior* dihubungkan dengan anggota dari kelompok pemain itu sendiri (Kordyaka, Jahn, & Niehaves, 2020).

Beberapa kategori *toxic behaviour* yang bisa ditemukan dalam PUBG mobile sebagai bentuk *game* MMOG (*massively multiplayer online games*) adalah merampas peralatan, membunuh teman sekelompok, berbuat curang untuk mendapatkan keuntungan yang tidak adil dalam mencapai kemenangan, termasuk di dalamnya ada pelecehan, penipuan, pemaksaan kekuasaan, dan keserakahan dalam bermain (Kou, 2020, p. 83).

Adapun penyebab munculnya *toxic behavior* dalam bermain *game* antara lain tidak pernah mau menerima kekalahan, kurangnya empati dan hormat terhadap orang lain, jiwa kompetitif yang sangat tinggi dan tanpa aturan, sekedar mengikuti tren agar terlihat keren, kurangnya kesadaran terhadap dampak terhadap orang lain atas perilaku yang dilakukan. Penyebab lain berasal dari para streamer (orang yang merekam permainannya dan menyebarkan di internet) yang tidak kurang mampu menyaring kata-kata yang diucapkan sehingga berpengaruh terhadap pemain lain. Kebiasaan *toxic* ini dapat menimbulkan perilaku negatif dalam dunia nyata seperti membantah orang tua, berselisih dengan orang lain, yang dapat menurunkan norma dan kesopanan pada orang lain (Pitopang, 2022). Pemain yang mengalami perilaku *toxic* yang berlebihan dapat mengalami gejala depresi dan *Internet gaming disorder* (Zsila, Aruguete, Shabahang, & Gábor, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, terlihat bahwa kepopuleran *game online* PUBG Mobile telah begitu meluas sehingga menarik banyak pemain. Dalam permainan tersebut, komunikasi antara pemain pun akan terjalin dan menimbulkan resiko terjadinya perilaku *toxic*. Oleh karena itu, penelitian ini ingin menggali lebih dalam mengenai perilaku *toxic* dalam *game online* PUBG Mobile. Diharapkan hal ini dapat menolong para pemain PUBG Mobile untuk menyadari adanya perilaku *toxic* dalam berkomunikasi sehingga menimbulkan kesadaran untuk mengatasi perilaku *toxic* tersebut dan memiliki cara untuk tidak berlaku *toxic* terhadap pemain lain.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada persoalan yang terdapat pada bagian latar belakang dan rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana perilaku *toxic* diidentifikasi dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile, bagaimana hal itu mempengaruhi dinamika kelompok dan kinerja permainan, serta langkah apa yang dapat diambil untuk mencegahnya?

1.4 Tujuan Penelitian

Selanjutnya, berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah, dan pertanyaan penelitian, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: Mengidentifikasi perilaku *toxic* dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile, dan memahami bagaimana hal itu memengaruhi dinamika kelompok serta kinerja permainan, sambil mengeksplorasi strategi pencegahan yang dapat mengurangi perilaku *toxic* dalam komunikasi antara para pemain *game* tersebut.

1.5 Kegunaan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat baik itu dari segi akademis maupun praktis.

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian yang akan dilakukan mengenai perilaku *toxic* dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile, akan membawa konsekuensi positif bagi kemajuan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang yang terkait. Tidak tertutup kemungkinan bahwa akan ada penelitian lain yang dapat dilakukan dengan memakai pokok pikiran yang sama.

1.5.2 Kegunaan Praktis

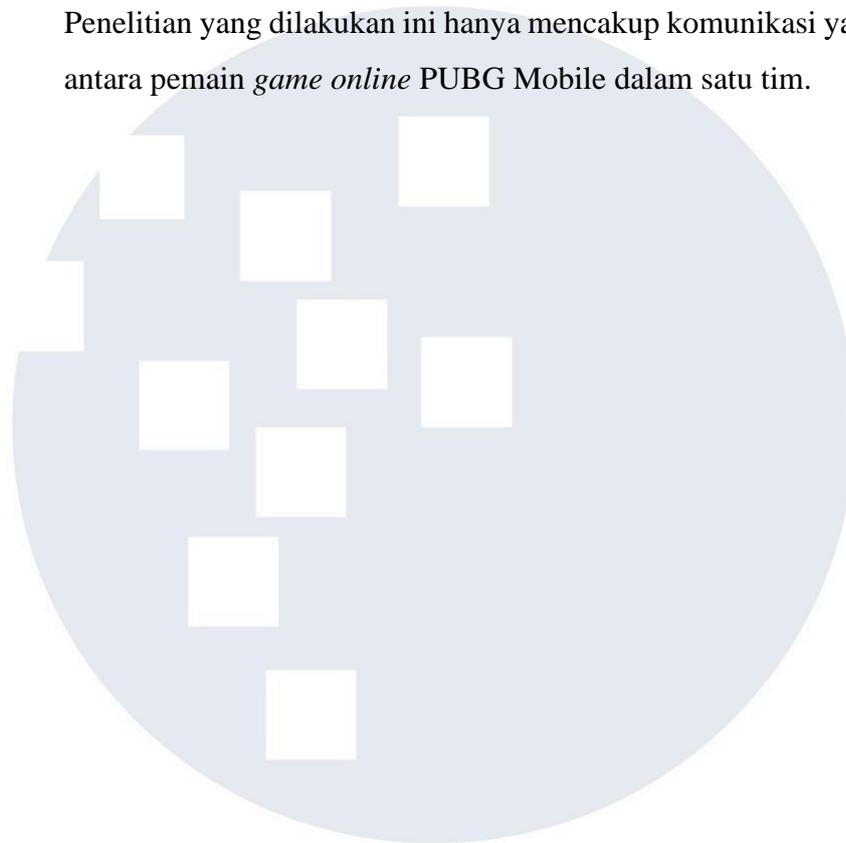
Para pemain *game online* PUBG Mobile akan menerima manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu mengidentifikasi perilaku *toxic* yang sudah terbentuk selama ini dan mengembangkan perilaku yang lebih sehat dalam berkomunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Dalam kegunaan sosial penelitian ini diharapkan dapat mendorong kontribusi secara langsung bagi masyarakat secara luas untuk memberikan pedoman berkomunikasi yang lebih sehat dalam permainan *game online* PUBG Mobile.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini hanya mencakup komunikasi yang terjadi antara pemain *game online* PUBG Mobile dalam satu tim.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA