

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia. Komunikasi sendiri dibagi menjadi 2 bentuk yaitu, verbal dan juga non-verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang dalam proses penyampaian informasinya disampaikan melalui cara tertulis ataupun lisan dan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang disajikan tanpa kata-kata dalam proses penyampaian informasinya seperti kontak mata, ekspresi wajah, gerak tubuh, kedekatan jarak, suara yang bukan kata atau pribahasa, sentuhan, dan cara berpakaian (Khotimah, 2019). Pada zaman sekarang, teknologi sudah berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa dampak terutama pada komunikasi. Terdapat internet yang membuat setiap individu dapat berkomunikasi secara langsung (real-time) tanpa harus bertatap muka (face to face). Internet sendiri digunakan orang untuk mengakses beberapa platform yang memudahkan penggunanya berkomunikasi satu sama lain, contohnya adalah Discord.

Discord merupakan sebuah platform yang menyediakan layanan komunikasi berupa text chat, voice chat, dan juga video chat (Okviana, 2022). Fitur yang tersedia ini membantu terjalinnya komunikasi antar individu secara lebih mudah dan efektif. Kini, aktivitas bermain game online pun kerap memanfaatkan platform Discord untuk berkomunikasi dalam permainan. Umumnya, permainan yang menggunakan Discord sebagai alat komunikasi cenderung membutuhkan diskusi dan koordinasi strategi yang intens. Salah satu permainan yang sering memanfaatkan penggunaan Discord adalah Valorant.

Valorant adalah permainan dengan genre FPS (First Person Shooter), yang menggunakan sudut pandang orang pertama di mana pemain akan berperan sebagai karakter utama (agent) dalam permainan yang menggunakan banyak alat

tempur seperti senjata api, pisau, granat dan sebagainya (Irwandi, 2016). Tujuan utama dari permainan FPS seperti Valorant adalah memenangkan sebuah pertandingan dan meraih skor tertinggi, dengan cara mengeliminasi musuh sekaligus berusaha untuk tidak tereliminasi. Dalam setiap ronde pertandingan, sejumlah 10 pemain akan dibagi menjadi 2 tim, dengan 5 anggota di setiap timnya. Pembagian tim ini dibagi menjadi tim penyerang dan tim bertahan. Untuk memenangkan pertandingan, salah satu tim harus memenangkan sebanyak 13 ronde dari total 25 ronde. Dalam setiap ronde, tim penyerang bertugas untuk meletakkan bom yang disebut spike dan tim bertahan bertugas untuk mempertahankan wilayahnya dari serangan spike. Tim penyerang dan tim bertahan akan bergantian peran setiap ronde berganti, dimana setiap rondanya memiliki batas waktu selama 1 menit (Syaefullah, 2023).

Sebagai permainan kompetitif yang berbasis FPS 5 versus 5, kelangsungan permainan Valorant membutuhkan kerjasama tim yang baik. Kerjasama tim yang baik dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti keleluasaan, saling menjaga kata-kata, melakukan evaluasi dan komunikasi antar tim yang baik (Hasmawati, 2024). Komunikasi antar anggota tim yang baik merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan kualitas bermain tim dan hasil akhir permainan.

Discord adalah salah satu sarana komunikasi tim yang digandrungi oleh pemain Valorant. menyediakan fitur text chat dan voice chat yang dapat diakses secara real time (interaktif). Fitur ini memungkinkan setiap pemain untuk dapat saling berinteraksi di dalam permainan secara daring (Kwak, 2015). Komunikasi pemain Valorant yang terjadi di dalam Discord ini, termasuk sebagai CMC (Computer Mediated Communication), yang mengikuti kemajuan internet sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih mudah. Dalam CMC, pola komunikasi yang sebelumnya berlangsung secara langsung atau tatap muka, kini dapat digantikan oleh interaksi melalui media komputer, sebagaimana yang terealisasi dalam game online (Firdaus, 2023).

Fitur CMC yang ada di dalam Discord memungkinkan anggota tim untuk membangun makna bersama melalui komunikasi. Dalam berkomunikasi sebagai

bagian dari suatu komunitas Discord, individu akan menciptakan narasi maupun simbol tertentu, seperti istilah, lelucon, meme, atau referensi khusus yang dapat memperkuat identitas kolektif mereka. Narasi bersama terbentuk ketika para anggota tim saling berbagi dan bertukar strategi, pengalaman, hingga perasaan ketika mengalami kejadian tertentu saat bermain. Hal ini dapat mempengaruhi dan memperkuat solidaritas dan rasa kebersamaan di antara anggota tim.

Interaksi yang terjalin dalam komunitas Discord akan membangun konvergensi simbolik, yaitu terciptanya realitas sosial yang mendorong kolaborasi dan kerjasama antar anggota tim. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa konvergensi simbolik dapat dirusak jika ditemukan adanya perilaku toxic.

Dalam permainan yang kompetitif seperti Valorant, pemain didorong untuk berusaha semaksimal mungkin dalam memenangkan pertandingan. Dorongan adrenalin dan ketegangan permainan yang tinggi, dapat membuat sikap ingin menang tersebut cenderung mengarah ke perilaku toxic. Dari berbagai perilaku toxic yang ada, komunikasi toxic adalah salah satu bentuk perilaku yang dapat mempengaruhi kualitas bermain tim dalam memenangkan permainan. Di antaranya adalah *communicative aggression* yang merupakan komunikasi dengan bahasa yang tidak pantas dan cenderung negatif, *cheating* yang merupakan perilaku tidak adil dengan memakai software (*wallhack & aimbot*) untuk keuntungan pribadi dan merugikan orang lain, *mediocritizing* yang merupakan perilaku tidak berusaha secara maksimal yang bisa dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja, dan yang terakhir adalah *sabotaging* yang merupakan perilaku mensabotase suatu permainan dengan cara yang merugikan orang lain dan dilakukan dengan sengaja.

Dengan adanya perilaku toxic ini, kolaborasi yang semula memperkuat solidaritas tim akan terkontaminasi dengan munculnya ketegangan, dan mengganggu kerjasama tim. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk mengidentifikasi simbol-simbol dan komunikasi agar dapat menghindari perilaku toxic terjadi di dalam komunikasi, sehingga dapat menghasilkan komunikasi yang baik dan juga sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam komunitas Discord, komunikasi antar anggota memainkan peran krusial dalam membangun identitas dan solidaritas kelompok. Penggunaan simbol-simbol dan juga narasi yang dilakukan pada komunikasi sebuah cerita atau dapat disebut tema fantasi tercipta dari hasil interaksi simbolik dalam suatu kelompok kecil, yang kemudian merantai individu maupun kelompok lain untuk menciptakan pandangan yang sama (Littlejohn, 2016). Komunitas ini sering berfungsi sebagai ruang bagi para gamer untuk berinteraksi, berbagi pengalaman, dan menjalin hubungan sosial. Melalui interaksi yang terjadi, anggota komunitas menciptakan simbol-simbol dan narasi yang memperkuat rasa kebersamaan serta identitas kolektif mereka. Dalam konteks Discord, penggunaan simbol dan narasi tertentu dapat menciptakan realitas sosial yang memengaruhi cara anggota saling berinteraksi.

Namun, dalam lingkungan permainan seperti Valorant, perilaku toxic sering kali muncul pada komunikasi di dalam komunitas Discord. Perilaku toxic ini mencakup berbagai tindakan negatif, seperti penghinaan, pelecehan, dan perilaku merusak lainnya yang dapat menciptakan suasana yang tidak nyaman bagi anggota. Hal ini menjadi tantangan bagi komunitas untuk mempertahankan lingkungan yang positif dan nyaman.

Terlihat dari perilaku toxic ini tidak hanya dirasakan dalam konteks permainan, tetapi juga dapat memengaruhi interaksi di Discord. Anggota komunitas mungkin mengalami perubahan dalam persepsi mereka terhadap satu sama lain, yang dapat mengganggu rasa saling percaya dan solidaritas. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki bagaimana komunitas Discord merespons perilaku toxic ini dan upaya yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang lebih sehat yang menjadi

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, pertanyaan penelitian yang diajukan pada penelitian ini adalah bagaimana pemaknaan dari simbol-simbol komunikasi yang terjadi pada komunitas “Drive-Thru” dikaitkan dengan perilaku toxic?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemaknaan dari simbol-simbol komunikasi yang terjadi pada komunitas “Drive-Thru” dikaitkan dengan perilaku toxic.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini adalah memberikan pengetahuan tambahan dan juga dapat membantu penelitian selanjutnya yang membahas tentang simbol-simbol yang terdapat pada komunikasi antar individu di lingkungan game online.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai referensi untuk para pemain Valorant, komunitas, developer game Valorant yaitu Riot Games, untuk lebih mengerti simbol-simbol yang digunakan oleh para pemain Valorant, yang dianggap mengarah ke perilaku toxic. Dengan ini, dapat dilakukannya penekanan dalam angka perilaku toxic di game Valorant.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Kegunaan sosial pada penelitian ini adalah dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas, terutama orang-orang yang bermain game online mengenai simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi, yang mengarah kepada perilaku toxic agar dapat menghindari melakukan perilaku toxic di lingkungan game online.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah objek dari penelitian ini yang hanya pada ruang lingkup game Valorant dan juga subjek dari penelitian ini hanya pada komunitas Discord “Drive -Thru”.

