

BAB I

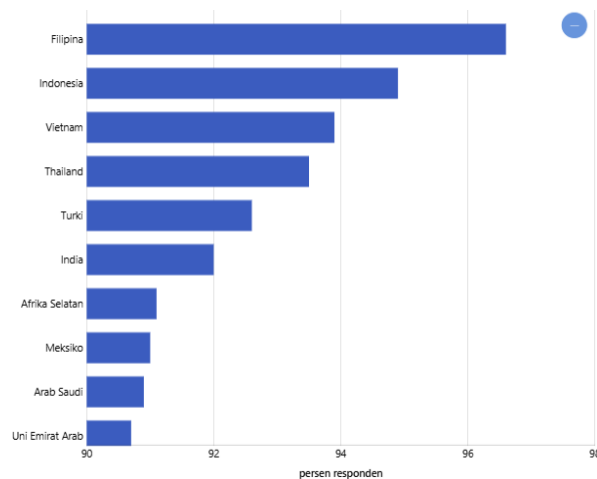
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini perkembangan teknologi yang sangat pesat banyak merubah kebiasaan dan juga perilaku masyarakat. Salah satunya adalah kemunculan permainan video/*video game* yang menjadi sarana hiburan di berbagai kalangan masyarakat. Sejak *video game* pertama kali dibuat dan diluncurkan kepada publik pada tahun 1958 dengan judul *Tennis For Two* yang dibuat oleh William Higinbotham masyarakat pada khususnya anak muda menjadi tertarik untuk memainkan *video game* karena mereka menganggap bahwa *video game* merupakan cara mereka untuk melupakan masalah mereka serta melepas stres atau penat di dunia nyata. (BNL, 2023)

Sekarang ini ada banyak alasan mengapa orang-orang khususnya anak muda memainkan *video game*. Dari sekedar melepas penat hingga ada yang bermain *game* sebagai sumber mata pencaharian mereka dari bermain *game* dengan cara menjadi content creator ataupun pemain profesional dalam *game* yang mereka tekuni. Sehingga sekarang banyak anak muda yang ingin menjadi content creator atau pemain *game* profesional karena bayarannya yang tidak main-main. Berikut data negara dengan populasi pemain *game online* terbanyak di dunia yang dilansir dari situs Wearesocial.com (2022).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.1 Data Jumlah Negara dengan Pemain *game online* Terbanyak di Dunia

Sumber : Katadata.com

Dari data di atas dapat dilihat bahwa Indonesia menjadi negara dengan populasi pemain *game online* nomor 2 di dunia dibawah Filipina. dengan populasi pemain yang besar tidak heran banyak orang di Indonesia yang sangat kompetitif ketika bermain *game online* terutama di *game* yang sifatnya memang kompetitif.

Namun *game online* juga memiliki beberapa sisi negatif. Salah satunya adalah maraknya *cyberbullying* yang terjadi didalam lingkungan video *game*. Terutama dalam *game* yang sifatnya *online* (Stopbullying, 2023). *bullying* dalam *game* sendiri sebenarnya bukan suatu hal yang baru karena hal ini sudah terjadi semenjak adanya sistem *online* dalam video *game*. Namun sekarang ini dengan semakin banyaknya pemain *game* dan juga sekarang ini video *game* juga sudah banyak yang *online* maka angka *bullying* tersebut juga makin meningkat terutama di beberapa genre *game* yang juga mengimplementasikan sistem ranking didalam *game* tersebut (Checkstep, 2023). Berikut merupakan data *game* yang banyak terjadi tindakan *cyberbullying* antar pemain.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dalam 4 *game* dengan tingkat pembullying yang cukup tinggi merupakan *game* yang bersifat kompetitif dan

para pemain *game* tersebut berlomba-lomba untuk menjadi pemain yang terbaik.

Dalam penelitian ini peneliti sendiri akan membahas komunitas dari pemain *game* Valorant yang dirilis pada tahun 2020 silam oleh Riot *games*. *game* ini pada saat dirilis langsung menjadi *game* yang populer di genrenya yaitu competitive first-person shooter yang sebelumnya dirajai oleh Counter-Strike : Global Offensive (CSGO). Valorant cepat populer karena mekaniknya yang mudah dipelajari karena mirip dengan mekanik CSGO namun dengan tambahan mekanik lainnya sehingga Valorant dinilai lebih segar dibandingkan dengan CSGO. Selain itu *game* ini juga gratis dan tidak memerlukan perangkat yang mewah untuk memainkannya sehingga *game* lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan dibandingkan dengan CSGO yang berbayar. (GGWP, 2023) (SportsKeeda, 2023)

Namun karena *game* ini mudah diakses oleh berbagai kalangan maka timbul beberapa masalah baru. Salah satunya adalah *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Valorant ini kepada satu sama lain. *cyberbullying* dalam *game online* memang bukan hal yang baru namun tetap saja perilaku ini juga tidak dapat ditolerir dan juga dapat mengganggu pemain lain. *cyberbullying* dalam *game* ini biasanya dilakukan ketika satu pemain merasa kesal karena salah satu anggota timnya tidak bermain bagus sehingga menyebabkan ia kalah.

Hal inilah yang sering menjadi pemicu tindakan *cyberbullying* dalam Valorant. Tingkatan *bullying*nya pun macam-macam mulai dari sekedar menghina/*harrassment* hingga kadang-kadang sudah memasuki ranah rasisme dan juga sexism.

Masalah utama yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah apa yang menjadi pemicu pemain *game* Valorant untuk melakukan *bullying* terhadap pemain lain serta kata-kata apa saja yang digunakan serta dalam konteks apa mereka mengeluarkan kata-kata tersebut ketika mereka membully pemain lain serta efeknya kepada korban yang menerima pembullying tersebut.

Menurut peneliti masalah ini penting untuk diteliti karena di Indonesia sendiri *cyberbullying* khususnya dalam ranah video *game* belum dianggap sesuatu yang serius. Padahal menurut peneliti *cyberbullying* dalam video *game* ini juga dapat menimbulkan efek yang cukup serius bagi korban *bullying* maupun kepada pelaku bully tersendiri bahkan terkadang menjadi konflik yang berkelanjutan antar pemain tersebut.

Contohnya adalah salah satu kasus yang terjadi di Perancis pada tahun 2010 dimana seorang pemuda menghabiskan waktu selama 6 bulan untuk melacak pemain lain yang membunuhnya dengan pisau ketika bermain Counter-Strike. Karena dalam permainan Counter-Strike membunuh dengan pisau dianggap sebagai tindakan tidak respect terhadap lawan sehingga ia merasa terhina. Setelah mengetahui lokasi tempat tinggal pemain tersebut ia lalu datang ke rumahnya dan menusuk pemain tersebut menggunakan pisau dapur. (New York Daily News, 2010). Hal ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* dalam video *game* ini juga dapat membuat orang melakukan tindakan yang nekat.

Selain itu penelitian ini membahas topik ini untuk mengaplikasikan metode studi kasus yang digunakan sebagai metode dalam penelitian ini untuk mengetahui perilaku komunikasi dalam suatu komunitas daring atau *online*. Dalam kasus ini peneliti juga akan meneliti interaksi antar pemain dan juga perilaku para pemain Valorant yang tergabung kedalam komunitas Discord 'Valorant Indonesia Community'. Karena komunitas ini memiliki banyak

anggota dengan sifat dan perilaku yang juga bermacam-macam sehingga peneliti juga bisa mendapatkan insight tentang *bullying* dan juga konflik yang terjadi di komunitas tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apa penyebab terjadinya perilaku *cyberbullying* antarpemain dalam video *game* valorant. Selain itu apa saja perkataan atau perbuatan yang dilakukan oleh satu pemain kepada pemain lain untuk membully atau merundung dalam permainan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana interaksi antar pemain dalam lingkungan permainan dan juga komunitas Valorant ?
2. Apa penyebab dan juga jenis-jenis *cyberbullying* yang biasa dilakukan oleh pemain Valorant kepada pemain lain.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui interaksi antar pemain dalam dalam lingkungan permainan Valorant dan juga komunitas Valorant Indonesia Community.
2. Untuk mengetahui penyebab dan jenis perilaku *cyberbullying* dalam lingkungan permainan Valorant dan juga komunitas Valorant Indonesia Community.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat dijadikan referensi studi kasus perilaku *bullying* dan *cyberbullying* dalam lingkungan digital.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Merupakan pernyataan yang menjelaskan manfaat atau aplikasi langsung dari hasil penelitian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam praktik profesional.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Peneliti berharap skripsi ini dapat mengedukasi banyak orang khususnya remaja atau dewasa muda yang sering bermain *game online* khususnya Valorant. Selain itu peneliti juga berharap dapat mengedukasi para orang tua agar anak mereka dapat terhindar dari *cyberbullying* dalam lingkungan *game online* yang dapat berakibat buruk bagi kesehatan psikis anak mereka.

