

PERBEDAAN PERILAKU PENGGUNAAN KOMUNIKASI VERBAL *TOXIC PEMAIN GAME VALORANT SAAT IN-GAME DAN OUT-GAME*

¹Dwiki Aprilia Samporno, ²Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana, ³Bambang Sigit Pramono

^{1,2,3}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dwikiaprilia288@gmail.com

Abstract

Online games have become part of popular culture among children and adults, one of them is Valorant, an FPS (First Person Shooter) game that was developed by Riot Games in 2020. This study aims to examine the differences in toxic verbal communication behavior of Valorant game players when playing (in-game/front stage) and outside the game (out-game/back stage). Using descriptive qualitative method, this research involved four informants through in-depth interviews. The results showed that most players continued to communicate verbally toxic both during and after playing, while a minority choose not to do so. This behavior is influenced by in-game anonymity and reactions to other players' toxic behavior. This study provides theoretical recommendations on the application of dramaturgical theory in the context of competitive gaming and practical recommendations for game developers to tighten up the rules to reduce toxic behavior in gaming communities.

Keywords: *online game, Valorant, toxic verbal communication*

Abstrak

Game online telah menjadi bagian dari budaya populer di kalangan anak-anak hingga orang dewasa, salah satunya adalah *Valorant*, sebuah game *FPS (First Person Shooter)* yang dikembangkan oleh *Riot Games* pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji perbedaan perilaku komunikasi verbal *toxic* pemain game *Valorant* saat bermain (*in-game/front stage*) dan di luar permainan (*out-game/back stage*). Menggunakan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini melibatkan empat narasumber melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar pemain tetap melakukan komunikasi verbal *toxic* baik saat bermain maupun setelah bermain, sementara sebagian kecil memilih untuk tidak melakukannya. Perilaku ini dipengaruhi oleh anonimitas dalam game dan reaksi terhadap perilaku *toxic* pemain lain. Studi ini memberikan rekomendasi teoritis tentang penerapan teori dramaturgi dalam konteks game kompetitif dan praktis bagi pengembang game untuk memperketat aturan guna mengurangi perilaku *toxic* dalam komunitas game.

Kata kunci: game online, *Valorant*, komunikasi verbal *toxic*

Pendahuluan

Game online telah menyebar menjadi budaya baru dengan orang-orang dari segala usia, pekerjaan, dan latar belakang lainnya. Anak-anak dan orang dewasa sama-sama telah mengembangkan kecanduan bermain *game online*, terutama sekarang karena smartphone begitu lazim dan versi *game* seluler seperti *game racing*, *sport*, *casual*, *teka-teki*, *fighting*, dan *puzzel* semakin banyak muncul secara *online*. *Game online* merupakan salah satu bentuk game yang berkembang seiring dengan munculnya internet dan smartphone sebagai media pendukung *game*. *Game online* lainnya dapat berinteraksi dengan pemain tidak hanya di sekitar tetapi juga di lokasi lain.

Game online menjadi cara umum bagi individu untuk menghabiskan waktu luang dan bersenang-senang. Orang akan menghabiskan uang dan waktu untuk bermain game di komputer mereka atau membeli aplikasi game untuk ponsel mereka, dan game juga telah berkembang menjadi kebutuhan untuk kebutuhan dasar manusia. dari harga diri dan pemenuhan diri. Pemain akan menunjukkan perilaku yang merupakan bagian dari *symptom internet addiction* saat bermain *game online*, yang pada akhirnya akan mengarah pada pengabaian tugas yang sebenarnya lebih penting untuk dilakukan. *Gamers* menjadi terpaku untuk selalu bermain game, dimana bermain game memberikan kesenangan karena mereka terlalu menyukai game. Internet akhirnya mengembangkan kecanduan karena kontrol impuls yang buruk atau ketidakmampuan untuk mengontrol impuls sebagai akibat dari ketidakmampuan mereka untuk menahan kebutuhan untuk bermain game.

Game bergenre FPS (First Person Shooter) adalah sebuah game dimana para pemainnya menggunakan senjata dalam game tersebut, yang pada umumnya didominasi oleh senjata api dan memiliki sudut pandang orang pertama. Salah satu game FPS yang saat ini mulai banyak peminatnya dan sedang diperhatikan oleh mancanegara termasuk Indonesia adalah game besutan Riot Games. Riot Games adalah salah satu perusahaan dari Amerika Serikat yang didirikan pada tahun 2006 yang berfokus pada pengembangan dan penerbit game. Pada tahun 2009, Riot merilis game League of Legends. League of Legends menjadi game PC yang paling banyak dimainkan di dunia dan pendorong utama pertumbuhan eksplosif esports. Pada tahun 2020, Riot merilis debut keduanya, yaitu Valorant. Valorant merupakan permainan tim yang terdiri dari lima pemain melawan tim lainnya, sehingga game bergenre FPS ini terbagi menjadi dua tim dalam satu pertandingan. Setiap tim berperan sebagai penyerang dan bertahan, Tim penyerang memiliki bom yang dinamakan spike untuk diletakkan pada lokasi yang telah ditentukan. Sedangkan tim bertahan harus mempertahankan wilayahnya agar penyerang tidak dapat meletakkan spike. Apabila penyerang telah meletakkan spike, maka tim bertahan harus menjinakkan spike tersebut. Game ini dalam satu pertandingan memiliki 25 ronde, setiap 12 ronde pertama akan berpindah dari tim penyerang menjadi tim bertahan, begitupun sebaliknya. Pemenang pada pertandingan ini merupakan tim pertama yang menyentuh ronde ke 13, apabila kedua tim sama-sama menyentuh ronde ke-12 maka diperlakukan babak tambahan hingga beselisih 2 ronde.

Komunikasi verbal dalam Valorant merujuk pada pertukaran informasi secara lisan antara pemain, baik melalui fitur voice chat maupun aplikasi pihak ketiga seperti Discord. Dalam game kompetitif, komunikasi verbal digunakan untuk mengatur strategi, berbagi informasi tentang posisi musuh, serta memberikan instruksi kepada rekan tim, yang berperan penting dalam menentukan hasil pertandingan. Komunikasi verbal dalam game online juga sering diwarnai oleh perilaku negatif, seperti penghinaan, ejekan, dan pelecehan verbal, terutama pada game seperti *Valorant*. Anonimitas dalam game online memungkinkan pemain untuk berbicara lebih bebas, tetapi juga meningkatkan kemungkinan munculnya perilaku verbal yang negatif karena pelaku sering merasa tidak akan ada konsekuensi dari tindakan mereka. Oleh karena itu, komunikasi verbal dalam game online menjadi topik penting dalam kajian interaksi digital, psikologi komunikasi, dan perilaku pemain di dunia maya. Salah satu fenomena yang menonjol adalah komunikasi verbal yang *toxic*, yaitu penggunaan kata-kata yang kasar, menyinggung, atau merendahkan dalam komunikasi. Perilaku *toxic* ini dapat menimbulkan kemarahan dan frustasi pemain lain yang mengakibatkan pengalaman yang tidak nyaman dalam suatu permainan. Perilaku *toxic* pemain Valorant dalam berkomunikasi perlu dibatasi karena dapat mengakibatkan penurunan pemain baru dan reputasi buruk bagi permainan itu sendiri. Perilaku *toxic* pemain sendiri dapat bermacam-macam, seperti perilaku menyimpang, perilaku anti sosial, perilaku mengganggu, *cyberbullying*, *trolling*, bahasa kasar, dan kenakalan seperti perilaku kecurangan. Perilaku *toxic* tetap terjadi tanpa memandang jenis kelamin.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan emtode kualitatif. penelitian kualitatif, secara sederhana bisa dipahami sebagai jenis penelitian yang tidak menggunakan prosedur statistik dan lebih pada bagaimana peneliti memahami dan menafsirkan makna peristiwa, interaksi, maupun perilaku subjek dalam situasi tertentu menurut pandangan penelitiya. (Fiantika 2022).

Penelitian kualitatif menurut (Creswell W., 2003) Kualitatif adalah suatu pendekatan untuk mencari tau sesuatu dan memahami suatu masalah yang terjadi, suatu masalah tersebut dapat dimengerti dengan melakukan wawancara partisipan dengan pernyataan yang luas dan mendalam, pernyataan tersebut memusat dari hal sederhana hingga hal yang kompleks dan lebih rinci. Informasi dan data yang diperoleh dikumpulkan menjadi satu, informasi dan data biasanya berupa teks atau kata. Data kemudian dianalisis sehingga hasil dari analisis dari data tersebut dapat dideskripsikan.

Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu atau kelompok yang terkait dengan isu-isu sosial atau budaya. Proses penelitian ini melibatkan pembuatan pertanyaan dan prosedur yang muncul seiring berjalannya penelitian, pengumpulan data biasanya dilakukan melalui partisipan, analisis data dilakukan secara induktif dari hal-hal spesifik menuju tema umum, dan peneliti kemudian membuat interpretasi tentang makna data yang terkumpul. Laporan akhir dari penelitian kualitatif memiliki struktur yang fleksibel, dan mereka yang terlibat dalam penelitian berkontribusi pada bentuk laporan tersebut. Pendekatan ini menghargai gaya induktif, memfokuskan pada makna individu, dan menekankan pentingnya melaporkan kompleksitas situasi yang diteliti.

Pada penelitian ini penulis menggunakan deskriptif Menurut Whitney dalam (Suryantoro and Kusdyana, 2020) bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku didalam masyarakat, termasuk kegiatan, hubungan, sikap, pandangan, serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh dari fenomena, Penelitian Deskriptif Kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan variable dilapangan yang tidak memakai skala hipotesis. Jadi, bersifat gambaran dan menjabarkan temuan di lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini mengidentifikasi perbedaan perilaku komunikasi verbal toxic pemain game Valorant saat in-game dan out-game melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Informan terdiri dari empat pemain aktif yang dipilih menggunakan purposive sampling. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa mayoritas pemain tetap menunjukkan perilaku komunikasi verbal toxic baik saat bermain (in-game) maupun di luar permainan (out-game). Perilaku toxic saat in-game sering berupa verbal abuse, trash talk, dan trolling yang ditujukan kepada lawan maupun rekan tim, sedangkan saat out-game perilaku ini terjadi di komunitas virtual seperti media sosial dan forum diskusi, meskipun dengan intensitas yang lebih rendah. Faktor utama yang memengaruhi perilaku ini adalah anonimitas dalam game yang memberikan kebebasan berekspresi tanpa konsekuensi langsung serta reaksi terhadap perilaku toxic dari pemain lain.

Hasil penelitian ini juga dapat dijelaskan melalui teori dramaturgi Erving Goffman. Saat in-game, pemain berada dalam situasi "front stage," di mana mereka memainkan peran yang sesuai dengan ekspektasi komunitas game, termasuk menggunakan komunikasi toxic sebagai bentuk ekspresi atau strategi untuk memperoleh dominasi psikologis. Sebaliknya, saat out-game, pemain berada dalam "back stage," yang memungkinkan mereka menampilkan sisi yang lebih personal dan bebas dari tekanan norma komunitas game. Selain anonimitas, budaya kompetitif dalam komunitas game online turut memperkuat perilaku agresif, meskipun

sebagian kecil pemain memilih untuk menghindari perilaku toxic sebagai bentuk pengendalian diri dan menjaga reputasi mereka dalam komunitas.

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dengan memperluas penerapan teori dramaturgi dalam konteks komunikasi digital dan kompetitif. Secara praktis, penelitian ini menyoroti pentingnya upaya pengembang game dalam mengurangi perilaku toxic melalui kebijakan yang lebih ketat, seperti moderasi komunikasi secara real-time, serta edukasi kepada pemain mengenai dampak negatif dari perilaku tersebut terhadap komunitas game secara keseluruhan.

Penutup

Hasil penelitian yang dilakukan pada 4 orang pemain game valorant yang diantaranya Rohman, Fathir, Fadli, dan Andre dengan menggunakan Teori Dramaturgi Erving Goffman, dapat disimpulkan bahwa saat ingame (Front stage) dan saat outgame (back stage) keduanya sama-sama mendapati pemain yang masih melakukan toxic. Point-point dari kesimpulan penelitian ini adalah: Ingame (Front Stage) Dimana dalam ingame masih banyak pemain game yang masih saja melakukan toxic dan masih banyak juga yang segan untuk toxic. Outgame (Back Stage) Pada saat outgame pemain juga masih banyak yang melepaskan amarahnya setelah bermain game, tetapi ada yang tetap memilih diam dan berpikir secara rasional tanpa melakukan toxic.

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game maupun di luar game masih tetap sama tidak melibatkan anonimitas pada saat selesai bermain game dan pemain masih tetap menggunakan identitas atau sifat mereka sendiri ketika bermain game valorant. Rekomendasi teoritis penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut tentang teori dramaturgi dalam konteks game kompetitif. Teori ini bisa menjelaskan bagaimana perbedaan antara front stage dan back stage dari seseorang. Rekomendasi praktis yaitu dengan adanya penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan bahan penelitian komunikasi dalam ranah game online khususnya game valorant, dengan adanya hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dan berkaitan dengan topik yang peneliti ambil. Rekomendasi untuk semua pemain game berbasis FPS khususnya valorant untuk lebih menjaga diri agar tidak melakukan toxic dan menahan agar tidak tersulut emosi pemain lain yang melakukan toxic. Dengan adanya fitur report mungkin lebih baik jika melaporkannya ke pihak game agar komunitas dari game valorant lebih terjaga.

Daftar Pustaka

Creswell, J. W. (2003). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer.

Fiantika, A. (2022). Penelitian kualitatif: Memahami makna peristiwa, interaksi, dan perilaku.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor Books.

Hamari, J., Hanner, N., & Koivisto, J. (2017). "Freemium Gaming: Experiences and Consumer Behavior." *Internet Research*.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). "Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of 'Sport'." *Quest*, 69(1), 1-18.

Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). "Social Reputation and Online Video Game Play." *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1880.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison-Wesley.

Riot Games. (2020). *Valorant* [Game]. Riot Games.

Suryantoro, D., & Kusdyana, E. (2020). Metode deskriptif dalam penelitian sosial.

Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. MIT Press.

Whitney, E. (2020). Penelitian deskriptif: Memahami masyarakat melalui fakta.

Williams, D. (2006). "Groups and Goblins: The Social and Civic Impact of an Online Game." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 50(4), 651-670.