

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game telah berevolusi dari sekadar pengalihan menjadi gaya hidup banyak orang Indonesia berkat kemajuan teknologi modern. Tahun demi tahun, bisnis perjudian di Indonesia tumbuh dengan pesat. Dilansir dari laman Suara.com, data *Indonesia E-Sport Premier League* (IESPL) menyatakan bahwa pada tahun 2021 Indonesia menduduki peringkat ke-12 di pasar game global. Hal ini juga didorong oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk semakin menumbuhkan sektor game Indonesia dapat bersaing dalam pasar internasional. Tidak hanya IESPL saja melainkan Asosiasi Game Indonesia (AGI) Bersama LIPI dan Kominfo juga turut mengembangkan ekosistem gaming nasional. Salah satunya dengan membuat gelaran acara game seperti Piala Presiden Esports serta GELORA (Game Lokal Kreasi Indonesia) (Supriyatna 2021). Dengan adanya dukungan positif dari pemerintah, masyarakat juga menyambut hangat dari dukungan tersebut dengan makin bertambahnya tim E-Sport di Indonesia yang pastinya juga melahirkan gamers baru yang terdiri dari berbagai kalangan dan usia.

Video game terbagi menjadi dua jenis yaitu *offline* dan *online*. Terdapat perbedaan mendasar pada kedua jenis game tersebut yaitu, *offline* tidak melakukan komunikasi ataupun interaksi dengan pemain lain sedangkan *online* sebaliknya. Game *offline* biasanya dimainkan dalam satu ruangan yang sama seperti rumah, tempat rental *playstation* (PS) sedangkan *game online* dapat dimainkan tidak dalam satu ruangan yang sama. *Game online* itu sendiri juga mempunyai banyak genre seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), *First Person Shooter* (FPS), dan *Battle Ground*. Game yang sedang ramai dimainkan di Indonesia yaitu *Mobile Legends Bang-Bang* (MLBB), yang bergenre MOBA. Moonton sebagai perusahaan pengembang *video game Mobile Legends* telah mengumumkan bahwa pada kuartal terakhir 2020 sudah diunduh lebih dari 1 miliar kali dan dapat disebut sebagai game MOBA terfavorit di Indonesia (Pratnyawan and Rachmanta 2021). Hal ini

dibuktikan dengan banyaknya pemain aktif turnamen disejumlah daerah, komunitas yang besar serta aktif, dan sebagainya. Dapat diambil kesimpulan bahwa gamers MLBB di Indonesia sangat banyak, baik yang tergabung dalam tim E-Sport di scene kompetitif maupun non kompetitif seperti masyarakat biasa yang tergabung hanya dalam komunitas kecil.

Gambar 1.1. Event *ingame Mobile Legends* 1 miliar download



Sumber : dailyspin.id

Menurut kamus *Cambridge* daring, *gamer* memiliki arti “*Someone who likes playing computer games*”. Atau hal tersebut dapat juga diartikan sebagai “Seseorang yang menyukai bermain *game computer* (elektronik)”. Yang dimana bisa disimpulkan bahwa bila seseorang menyukai bermain game elektronik, maka bisa disebut sebagai seorang gamer. Berdasarkan artikel yang ditulis pada situs *DuniaGames* (2020), *Gamer* merupakan sebutan untuk seseorang yang memainkan sebuah permainan (game). Namun bila dikaitkan dengan konteks yang mendalam, seseorang harus memiliki faktor kuantitas tertentu yang akhirnya dapat dikatakan sebagai gamers.

Di Indonesia, sebagian besar akan dicap sebagai gamer bila menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game terlepas dari apapun jenisnya.

Seorang gamer akan rela berkorban untuk mendapatkan kepuasan di dalam game misalnya dengan membeli *virtual item* yang tersedia di dalamnya. Bisa disimpulkan bahwa gamer adalah seseorang yang menjadikan game sebagai bagian dari hidupnya. Akan terbagi menjadi beberapa klasifikasi seberapa sering bermain game, apa saja game yang dimainkan, sejak kapan bermain game. Tetapi bila satu hari saja merasa gelisah karena tidak bermain game maka dapat disebut sebagai seorang gamer.

Dalam bermain game khususnya game online yang dimana sekelompok kecil akan melakukan interaksi satu dengan yang lainnya melalui *real time* dengan memakai media seperti computer ataupun telepon. Game online seperti *Mobile Legends* yang bergenre MOBA memiliki banyak komunitas baik besar maupun kecil khususnya di Indonesia. Adanya komunitas tersebut muncul karena game bergenre MOBA pasti membutuhkan komunikasi dari sekelompok kecil yang berjumlah 5 player untuk meraih kemenangan. MLBB menyediakan fitur voice chat dan team chat yang dimana setiap player bisa saling terhubung satu sama lain dengan fitur suara dan chat. Tak jarang banyak yang ketagihan bermain *game* MOBA ini dan rela menghabiskan banyak waktu agar dapat memainkan hero yang dipunya.

Trashtalk merupakan perilaku provokasi yang dapat menurunkan mental lawan baik dengan verbal maupun non verbal diantaranya seperti menyombongkan diri, mengintimidasi, dan lain sebagainya (Putri, Hamiyati and Doriza 2020). Di Indonesia, *verbal abuse* menjadi sorotan penting untuk diteliti lebih lanjut. Terlebih apabila seorang pemain sedang mengalami kekalahan, ada player lain yang *Away From Keyboard* (AFK) ataupun ada anggota tim yang bermain tapi tidak dengan sesuai strategi yang dijelaskan.

Permainan *Mobile Legends* ini karena itu, pemain menjadi melakukan kekerasan verbal yang menyerang tim atau lawannya. "Kekerasan vokal" mengacu pada bahasa kasar yang ditujukan kepada orang lain dalam bentuk sumpah serapah, makian, dan omelan berlebihan, yang didefinisikan sebagai agresi verbal. Ini dapat

menyebabkan tekanan mental bagi pemain yang tersinggung. Pembicara mungkin menderita sebagai akibatnya atau penerima kata yang mementukan keiasaan mengucapkan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari.

Verbal abuse adalah digunakan baik oleh laki-laki maupun perempuan sebagai bentuk penindasan, serangan verbal (Colorosa, 2003). Ancaman, kata-kata kotor, sumpah serapah, dan pelabelan negatif adalah semua bentuk pelecehan verbal. yang sedang menjalani terapi tersebut akan menjadi maladaptive, menarik diri dalam lingkungan, pemalu, mudah menangis takut guna keluar rumah, serta takut untuk bertemu dengan orang lain (Huraerah, 2007).

Verbal abuse muncul melalui ucapan langsung atau melalui chatting di dalam game. Melalui fitur tersebut, pemain bisa melakukan komunikasi secara online baik tulisan maupun suara. *Verbal abuse* sering muncul dalam percakapan game yang pastinya dapat merusak perilaku dan menghilangkan sikap sopan antar sesama pemain game. Hal ini bisa dikatakan *toxic* berarti sesuatu yang membawa pengaruh negative atau buruk pada lingkungan sekitarnya baik itu karena perlakuan, maupun perkataan.

Menurut E.A. Ross melalui buku pertamanya "*Social Psychology*". Pada buku tersebut Memahami dan menggambarkan interaksi antara pikiran, perasaan, dan tindakan adalah tentang psikologi sosial (dikutip dalam Jalaluddin Rahmat, 2018:12). Setiap interaksi dan dampak memiliki proses pembelajaran, yang meliputi komponen kognitif dan emosional, melewati dan menerima simbol dan proses adaptasi diri (yaitu sosialisasi dan bermain peran; identifikasi; proyeksi; agresi; dll.).

Dapat dikatakan, *verbal abuse* adalah satu dari beberapa perilaku yang ditemukan pada saat bermain *game online* berupa umpatan dan dianggap perilaku yang membawa dampak negative. Dalam hal ini, psikologi komunikasi baik digunakan karena berhubungan permainan *game online* khususnya *Mobile Legends*. Psikologi komunikasi dipilih karena komunikasi dari gamer akan dianalisis dengan pendekatan psikologi yang akan menuntun pada psikologi sosial seorang gamer

dalam berekspresi melalui kata-kata kasar . Maka dengan demikian disini peneliti tertarik dalam hal melakukan penelitian tentang komunikasi antar gamers yang berkata kasar dengan menggunakan teori psikologi komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan berlandaskan pada penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game *Mobile Legends* menjadi satu dari beberapa game MOBA terbesar yang banyak dimainkan salah satunya Indonesia. Banyaknya pemain aktif *Mobile Legends* pastinya banyak kategorial umur yang berbeda-beda. *Verbal abuse* kerap menjadi permasalahan serius dalam komunitas game karena dapat merusak moral baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal itu juga disini penulis hendak melakukan penelitian terhadap psikologi komunikasi dari kebiasaan seorang gamer berkata kasar di Indonesia. Dengan demikian, penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian “Apa yang menyebabkan *gamer* sering melakukan *verbal abuse* ketika berkomunikasi dengan player saat sedang bertanding game online ditinjau dari segi psikologi komunikasi?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan berlandaskan rumusan masalah diatas, sehingga penulis melakukan penelitian terhadap tindakan *verbal abuse* yang dilakukan oleh gamers pada game *Mobile Legends* dalam perspektif psikologi komunikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini yaitu satu dari beberapa kajian Ilmu Komunikasi yang membahas mengenai psikologi komunikasi seorang gamer di Indonesia. Penulis memiliki harapan bisa memberikan kontribusi yang tepat untuk akademis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini memiliki harapan agar bisa memberikan kontribusi literatur Ilmu Komunikasi. Hasil penelitian ini memiliki harapan bisa memperbanyak pengetahuan serta menjadi pedoman atau acuan untuk Program Studi Ilmu

Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Fisipol) Universitas Kristen Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki harapan menjadi media informasi dan rujukan kepada pemerintah dan masyarakat dalam melihat gamers dan melindungi gamer melalui event atau adanya undang-undang agar dapat membangun komunitas yang sehat di kalangan *gamers* Indonesia.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah yang berkaitan dengan topik, rumusan masalah topik, tujuan penelitian ini, dan manfaat penelitian yang diberikan oleh penelitian ini.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Berisi dasar-dasar teoritis yang digunakan dalam penelitian dan terkait dengan ilmu komunikasi terutama yang berkaitan dengan berbagai kebebasan dalam penyediaan informasi faktual.

Bab III : Metodologi Penelitian

Paradigma penelitian, metodologi penelitian dan metode pengumpulan data, operasionalisasi teori dan konsep, teknik analisis dan interpretasi data, serta validitas data yang digunakan dalam penelitian semuanya disertakan. Ini membantu peneliti menemukan informasi yang berguna. Eksperimen telah menguatkan data dan hasil ilmiah

Bab IV : Pembahasan

Meliputi gambaran umum subjek penelitian dan sampel penelitian penyajian hasil pengolahan data penelitian penyajian hasil analisis data penelitian.

Bab V : Penutup

Berisi uraian tentang kesimpulan dan saran utama erdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis.

