

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi semakin hari semakin melaju pesat hampir semua bidang mengalami kemajuan salah satunya teknologi dalam bidang hiburan yaitu game online. dahulu game dimainkan dengan menggunakan alat seadanya juga melibatkan aktifitas fisik sehingga dapat membentuk kreativitas serta interaksi secara langsung didalamnya. Seiring perkembangan zaman permainan kini sudah didukung dengan berbasis teknologi. Sehingga permainan tidak perlu melibatkan aktifitas fisik secara langsung namun tetapi dapat dimainkan dan berinteraksi melalui aplikasi yang disebut game online. Hal ini didukung karena permainan game online dapat melibatkan banyak orang-orang. Tidak hanya orang terdekat tetapi bisa menjangkau dari dalam negeri maupun luar negeri sehingga tidak terlepas juga interaksi yang terjadi karena dalam permainan mengharuskan untuk bermain dengan tim tergantung dari jenis game yang disajikan.

Internet mempunyai sarana hiburan yang berupa permainan dalam dunia maya yang biasa di sebut game online. Game Online, merupakan salah satu fitur dan ketersediaan pada (websitus) Internet, yang berfungsi sebagai mainan (untuk dimainkan) secara individu (maupun kelompok) maupun tersambung atau terkoneksi dengan pemain-pemain lainnya (yang juga melakukan hal yang sama di berbagai tempat). Game online adalah permainan didalam dunia maya, dimana didalamnya terdapat banyak orang dan dapat terhubung dengan pengguna lain..

Menurut Rini (2011) dalam Sanditaria (2012:2) game online merupakan game yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan yang sangat besar dengan game lainnya. Game online ini dapat diakses dimana saja dengan lokasi yang berbeda-beda.

Menurut Burhan dan Tsahir (2005) dalam Kurniawan (2017:98) bahwa game online merupakan sebuah permainan yang dimediasi computer sehingga dapat dimainkan oleh banyak pemain dalam internet. Kemajuan yang pesat dalam game online ini dapat dilihat dikota-kota besar saat ini sudah banyak sekali game center yang muncul. Game center ini sedikit berbeda dengan warung internet pada umumnya. Game center memiliki pelanggan tetap lebih banyak dari warnet serta kelengkapan aksesoris yang lebih memadai yang menjadikan game center hingga saat ini masih ramai dikunjungi.

Permainan daring atau game online memiliki beberapa tipe salah satunya adalah *Massively Multiplayer Online Game* (MMOG), dimana pemain akan bermain dalam dunia virtual berskala besar sehingga setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata yang dapat melibatkan puluhan bahkan ratusan pemain untuk bermain bersama-sama. *Defense of The Ancient 2* (DOTA 2) ini sendiri termasuk dalam *genre Massively Multiplayer Role Playing Game* (MMORPG) jenis game online ini merupakan salah satu jenis yang paling terkenal juga banyak dimainkan. Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh

tokoh khayalan dengan kolaborasi sosial serta kompetisi yang didalamnya para pemain masuk dalam suatu kelompok atau tim.

<https://hot.liputan6.com/read/4053559/6-jenis-game-online-seru-dan-terpopuleryang-harus-diketahui> (diakses tanggal 4/4/2021)

Dari data *Steamspy.com* dalam selaku penyedia informasi berkaitan dengan steam selaku distributor game DOTA 2 ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pemain terbesar ke-6 didunia dengan angka 4,79 Juta pemain. Dari dalam Game online DOTA 2 inilah tak jarang ditemukan tindakan *trastalking* di dalamnya. Karena dalam game ini tidak ada batasan umur oleh karena itu game ini dapat diakses siapapun mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Candrakusuma,2017:1).

Menurut Kwak (2015) dalam Kantonö (2020:1) dalam sebuah permainan yang bersifat *Multiplayer* , Komunikasi dan interaksi menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari. Secara umum komunikasi merupakan penyampaian sebuah pesan informasi dan reaksi terhadap informasi yang disampaikan sedangkan interaksi merupakan kegiatan yang memungkinkan terjadi sebuah hubungan individu dengan lainnya yang diaktualisasikan melalui sebuah praktek komunikasi. Dari keduanya dapat menimbulkan sebagai interaksi yang positif maupun negatif. Tidak bisa dipungkiri bahwa game online ini memiliki sisi kompetitif antar pemain didalamnya. Komunikasi antar pemain pun terkadang menjadi memanas dan diselingi dengan *Trashtalk*. *Trashtalking* ini dilakukan melalui sebuah chat dengan perantara computer dimana individu di dalamnya tidak saling bertemu secara nyata

yang dapat menimbulkan kesalahpahaman baik disengaja maupun tidak sengaja sehingga dapat menimbulkan perilaku yang lebih agresif.

Menurut Scheweitzer dan Nurmohammed (2018) dalam Marinsa (2020:74) perilaku berbicara kasar dapat menumbuhkan persaingan atau motivasi seseorang. bentuk perilaku *trashtalk* ini dalam persaingan itu dengan memprovokasi lawan, mengintimidasi serta menyombongkan diri yang dapat mempengaruhi psikologis, menurunkan kinerja dan kreatifitas dalam tim. Namun perilaku *trashtalking* juga dapat menjadi motivasi seseorang untuk lebih kerja keras lagi untuk mengalahkan lawan yang melakukan perilaku *trashtalking* tersebut.

Menurut Kwak dan Blackburn (2014) dalam Kantono (2020:3) *Trashtalk* merupakan salah satu bentuk *cyberbullying* yang dilakukan di dunia virtual dalam game online. para pemain tidak menyadari bahwa yang mereka lakukan tidak hanya dapat mempengaruhi permainan para pemain tersebut namun juga bisa berpengaruh pada komunitas atau kehidupan nyata.

Menurut Suler (2004) dalam Kantono (2020:1) dalam dunia online cenderung lebih rentan terhadap perilaku *trashtalking* tersebut dikarenakan mereka merasa tidak bertanggung jawab atau perilaku mereka saat online. karena sangat mudah bagi siapapun menggunakan identitas anonim dalam lingkungan game online dengan melakukan cara bermain, kekalahan dalam game tidak jarang juga makian berbau seksis adan juga rasis dalam bentuk verbal dalam game online tersebut.

Jika bisa diklasifikasi, nampaknya region Asia jadi yang paling toxic dibanding wilayah lainnya. Selain masalah bahasa tentu ada sentimen ras yang masih sering

dibawa ke dalam game. Para pemain dari Tiongkok, misalnya menggunakan aksara dan bahasa Mandarin yang kental sehingga tidak bisa berkomunikasi dengan sempurna dengan pemain dari wilayah lainnya. Sebagai contoh Andrei "Skem" Ong dianggap melakukan sentimen rasisme terhadap etnis Tiongkok. Parahnya, Skem memberi pesan yang berbau rasisme di ajang kompetisi Minor. Skem yang saat itu membela *CompLexity* mengetik "*GL chingchong*" di awal permainan saat timnya berhadapan dengan Royal Never Give Up. Penggunaan kata "*chingchong*" sendiri dinilai sebagai suatu yang serupa dengan kata "*N-word*" untuk ras kulit hitam.

Sontak para pemain RNG terheran dan memberi respon "?" terhadap lontaran skem tersebut. Bukannya langsung meminta maaf, beberapa anggota *CompLexity* yang lain justru mengetik "*sorry*". Beberapa menit awal berlangsung cukup awkward dan komunitas yang menonton pertandingan tentu menyimpan rekaman ini. *CompLexity* dengan tegas menghukum Skemberlu dengan denda dan mengeluarkannya dari tim enggak lama setelah ajang *Dream League Minor* beberapa waktu ke belakang.

<https://www.kincir.com/game/pc-game/5-pemain-dota-2-rasisme> (diakses tanggal 27/8/ 2021)

Berdasarkan uraian penelitian tersebut peneliti memiliha masalah ini karena sangat berhubungan dengan peristiwa masa kini yaitu game online merupakan salah satu perkembangan media baru dalam fungsi hiburan. Salah satu game online yang digemari masyarakat saat ini yaitu game *Defense Of The Ancient 2* (DOTA) memiliki peringkat ke-6 terbanyak diseluruh didunia. Game yang mengusung tema

multiplayer ini tidak terlepas dari unsur kompetitif didalamnya yang terkadang membuat interaksi memanas sehingga tidak jarang cyberbullying ini terjadi. dilihat dari hal tersebut dalam permainan game DOTA 2 seharusnya menjadi media hiburan didalamnya. Namun kini terindikasi menjadi sebuah media dalam melakukan cyberbullying yang berbentuk trashtalking. Oleh karena itu peneliti ingin melihat bagaimana para pemain game online DOTA 2 ini ketika menghadapi atau melakukan tindakan cyberbullying atau trashtalking tersebut.



1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah , pembatasan masalah sangat diperlukan agar ada batasan masalah yang jelas, Adapun pertanyaan masalah penelitian tersebut yaitu:

Bagaimana Cyberbullying itu terjadi di dalam game online DOTA 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang masalah diatas terdapat tujuan penelitian yaitu:

Dapat mengetahui bagaimana cyberbullying itu terjadi pada *game online* DOTA

2.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara :

1.5 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam bidang Ilmu Komunikasi terutama ilmu Hubungan Masyarakat mengenai interaksi komunikasi dalam dunia virtual.

1.6 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan wawasan dalam bidang Ilmu Komunikasi mengenai Interaksi komunikasi gamers dalam game DOTA 2.