

BAB I

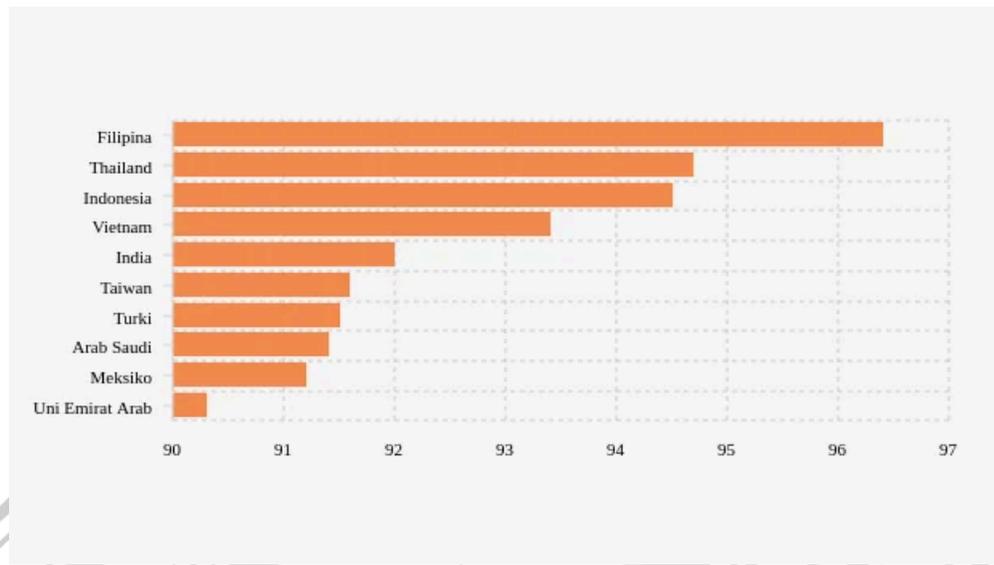
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Industri Teknologi dan Fenomena Game Online di Indonesia, Seiring dengan perkembangan yang pesat dalam industri teknologi dunia, salah satu aspek yang telah mengalami kemajuan signifikan adalah teknologi komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari munculnya berbagai perangkat seperti smartphone, laptop, tablet, dan komputer yang tidak hanya berfungsi untuk mengakses informasi, namun juga dimanfaatkan untuk hiburan, seperti bermain game online. Game online merupakan jenis permainan yang memungkinkan banyak orang dari berbagai latar belakang untuk berinteraksi dan bermain secara bersamaan melalui jaringan internet. Di Indonesia, fenomena bermain game online telah menjadi populer di kalangan anak remaja, terutama sebagai sarana untuk menghibur diri dan mengisi waktu luang. (Adams,2013).

Perkembangan game online di Indonesia sendiri telah berlangsung sejak tahun 1990-an, dengan munculnya game Nexian yang menjadi salah satu pionir dalam industri ini (Fajri, C.2012). Saat ini, tercatat terdapat 34 juta orang Indonesia yang merupakan gamer, di mana 19,9 juta di antaranya adalah gamer online berbayar dengan rata-rata pengeluaran mencapai \$9,12 atau sekitar Rp 130.000 per orang. (Mubarok, F. H. (2021).

Fenomena ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat Indonesia, terutama di kalangan anak muda. Hal ini menarik untuk dikaji lebih lanjut, khususnya dalam konteks perkembangan industri teknologi dan dampaknya terhadap perilaku serta preferensi masyarakat Indonesia.



Gambar1.1 Sumber: databoks.katadata.co.id

Indonesia sebagai Pasar Potensial Industri Game Global Industri game di Indonesia telah menjadi salah satu pasar terbesar di dunia, terutama untuk permainan game mobile yang dimainkan melalui perangkat seperti ponsel, tablet, atau konsol. Berdasarkan laporan dari We Are Social, Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia dalam hal jumlah pemain video game terbanyak. Pada Januari 2022, dilaporkan bahwa 94,5% pengguna internet di Indonesia yang berusia 16-64 tahun merupakan pemain video game. Angka ini menempatkan Indonesia di bawah Filipina yang memiliki persentase pengguna internet pemain video game terbesar, yakni 96,4%, dan Thailand di posisi kedua dengan 94,7%. Sementara itu, Vietnam menempati posisi keempat dengan 93,4% pengguna internetnya bermain video game, diikuti oleh India dan Taiwan dengan persentase masing-masing 92% dan 91,6%.

Tidak hanya di Indonesia, laporan We Are Social juga mengungkapkan bahwa secara global, mayoritas pengguna internet di seluruh dunia yang berusia 16-64 tahun, yakni 83,6%, merupakan pemain video game dengan berbagai perangkat. Dari jumlah tersebut, 68,1% diantaranya menggunakan smartphone sebagai alat untuk bermain game. Fenomena ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki potensi yang sangat

besar dalam industri game, terutama game mobile, dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Hal ini merupakan peluang bagi para developer dan investor untuk memanfaatkan pasar yang sangat potensial di Indonesia.

Peran Strategis Komunitas Gamer dalam Perkembangan Industri Game Online di Indonesia Saat ini, pemain game online atau yang dikenal sebagai gamers, terutama terdiri dari kalangan remaja dan mahasiswa. Mereka merupakan bagian utama dari tren game online, di mana mereka senantiasa menjadikan game online sebagai pusat perkembangan teknologi dalam perilaku mereka. Komunitas game online selalu mengikuti dan mengalami perkembangan terbaru, sehingga game-game terkini dapat dengan cepat dimainkan oleh para gamers. Akibatnya, perkembangan teknologi, terutama dalam dunia game online, akan terus berpusat di sekitar komunitas gamer, yang pada akhirnya menciptakan pergerakan arus teknologi yang kuat. (Maulana, F. V. A.2022).

Selain itu, dewasa ini, bermain game online tidak hanya diperuntukkan bagi para gamers saja. Saat ini, telah tersedia wadah bagi para gamers untuk menjadi atlet eSports. Di Indonesia, atlet eSports telah tergabung dalam IeSPA (Asosiasi eSport Indonesia) yang berada di bawah naungan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). (Kurniawan, F. (2019) Fenomena ini menunjukkan bahwa komunitas gamer memainkan peran strategis dalam perkembangan industri game online di Indonesia. Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi juga menjadi penggerak utama dalam inovasi dan adopsi teknologi game terbaru. Selain itu, keberadaan atlet eSports juga memberikan dampak positif bagi ekosistem game online di Indonesia.

Tantangan Perkembangan eSports di Indonesia: Adopsi Teknologi dan Dampak Berlebihan Perkembangan eSports di Indonesia tidak sepenuhnya berjalan mulus. Negara ini masih berada dalam tahap awal adopsi teknologi, khususnya komputer dan perangkat pendukungnya. Ketika komputer khusus untuk bermain

game pertama kali ditemukan pada tahun 1951, Indonesia masih berada dalam tahap eksplorasi dunia teknologi. (M. Faisal. (2018).

Selanjutnya, pada saat konsol game pertama kali diperkenalkan di periode 1960-1967, Indonesia sedang mengalami transisi kepemimpinan dari Ir. Soekarno ke Soeharto. Pada masa itu, Indonesia masih berada dalam tahap pembangunan, sementara teknologi terus berkembang. Kehadiran internet pada tahun 1983 menjadi penghubung yang membawa Indonesia dan dunia ke era game online, di mana banyak orang dari berbagai negara dapat mengakses game secara bersamaan. (M. Faisal. (2018).

Di sisi lain, bermain game online secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti kurangnya perhatian terhadap kegiatan sosial, hilangnya kendali atas waktu, penurunan prestasi akademik, berkurangnya hubungan sosial, masalah keuangan, serta gangguan kesehatan. Bahaya terbesar dari kecanduan game online adalah banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain. (Ghuman D & Griffiths M D. 2012 : 13-29) Dalam konteks perkembangan eSports di Indonesia, tantangan-tantangan tersebut harus dihadapi secara cermat. Adopsi teknologi yang masih dalam tahap awal dan dampak negatif dari bermain game secara berlebihan perlu dikelola dengan baik agar industri eSports dapat berkembang secara positif dan membawa manfaat bagi masyarakat Indonesia.

Valorant: Permainan FPS Taktis Berbasis Teamwork Valorant adalah sebuah permainan online first-person shooter (FPS) yang saat ini banyak digemari oleh generasi milenial. Permainan ini mengedepankan aspek taktis dan kerja sama tim, di mana dua tim dengan masing-masing lima pemain saling berhadapan sebagai penyerang dan pertahanan. Setiap tim dalam Valorant akan memilih agen (agent) mereka masing-masing, di mana setiap agen memiliki kemampuan khusus baik untuk menyerang maupun bertahan. Hal ini menuntut para pemain untuk dapat memanfaatkan keterampilan unik dari masing-masing agen demi mencapai kemenangan. Layaknya permainan kompetitif lainnya, pro player Valorant menjadi

acuan dan idola bagi para pemain untuk belajar cara bermain yang baik dan trik-trik yang dapat diterapkan. Melalui konten yang mereka buat, pemain dapat mempelajari strategi, teknik, dan wawasan dari para pemain profesional tersebut. Untuk membantu pemula atau pemain baru, Valorant menyediakan fitur Bot (Build, Operate, and Transfer). Bot ini adalah sebuah sistem otomatis yang dapat digunakan oleh pemain untuk berlatih, seperti melatih kemampuan menembak dan memahami mekanika dasar permainan. Keberadaan Bot ini memudahkan pemain pemula untuk membiasakan diri dan mengasah keterampilan sebelum terjun ke permainan sesungguhnya. Dengan kombinasi antara elemen taktis, kerja sama tim, kemampuan unik agen, serta fitur-fitur pendukung, Valorant telah menarik minat generasi milenial dan menjadi salah satu game FPS kompetitif terkemuka saat ini. (Maulana, F. V. A.2022).

Fitur Komunikasi dan Potensi Penyalahgunaan dalam Valorant Dalam game Valorant, terdapat berbagai fitur komunikasi yang memungkinkan para pemain untuk saling berinteraksi. Salah satunya adalah fitur chatbox atau whisper, yang memungkinkan pemain untuk mengirim pesan teks kepada anggota tim atau lawan. Selain itu, terdapat juga fitur voice chat yang memungkinkan komunikasi langsung antar pemain melalui suara. Keberadaan fitur-fitur komunikasi ini bertujuan untuk memfasilitasi koordinasi dan kolaborasi antar pemain dalam tim. Pemain dapat saling memberikan informasi, masukan, atau strategi melalui saluran komunikasi yang tersedia. Namun, sayangnya fitur komunikasi ini juga berpotensi disalahgunakan oleh sebagian pemain. Tidak jarang ditemukan pemain yang menggunakan saluran komunikasi untuk mengeluarkan kata-kata kasar, membully, atau memaki lawan maupun anggota timnya sendiri. (Maulana, F. V. A.2022).

Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kekesalan akibat koneksi internet yang buruk, adanya pemain lain yang dianggap tidak terampil, atau kondisi emosional pemain yang sedang terganggu oleh faktor eksternal (seperti telepon masuk). Situasi-situasi semacam ini dapat memicu reaksi negatif dan memicu komunikasi yang tidak pantas di dalam permainan. Meskipun fitur komunikasi dalam

Valorant dirancang untuk meningkatkan koordinasi tim, sayangnya penyalahgunaan atau komunikasi negatif masih menjadi tantangan yang harus dihadapi dalam permainan-permainan online kompetitif semacam ini. Dibutuhkan kesadaran dan etika bermain yang baik dari para pemain agar fitur komunikasi dapat dimanfaatkan dengan optimal. (Maulana, F. V. A.2022).

Komunikasi Negatif dan Toksisitas dalam Permainan Valorant Komunikasi negatif dalam permainan online dapat timbul dari pesan atau umpan balik yang bersifat negatif. Dalam proses komunikasi, kesalahan berkomunikasi dapat menimbulkan efek negatif, baik berupa tindakan maupun bullying. Dinamika komunikasi negatif ini dapat memicu peningkatan kecenderungan penggunaan kata-kata negatif yang menyebar dari mulut ke mulut. Situasi ini dapat mengarah pada suasana permainan yang semakin tidak kondusif. (Nurhadi, Z. F. 2017).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Anti-Defamation League melalui GamesIndustry, game Valorant dinyatakan sebagai game paling toksik pada tahun 2021. Data yang dikutip oleh IndoZone menunjukkan bahwa 79% pemain game tactical FPS buatan Riot Games ini sering kali berhadapan dengan pemain lain yang bersikap toksik saat bermain Valorant. Toksisitas atau toxic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku pemain yang sering menggunakan bahasa kasar atau menyinggung saat bermain game online. Selain Valorant, beberapa game online lainnya yang diidentifikasi memiliki tingkat toksisitas tinggi antara lain Dota 2, Overwatch, dan Call of Duty. Situasi toksisitas dalam permainan online seperti ini tentunya dapat mengganggu kenyamanan dan keseruan bermain. Dibutuhkan kesadaran dan etika bermain yang baik dari para pemain untuk meminimalisir terjadinya komunikasi negatif dan perilaku toksik dalam permainan.

Dalam bermain game yang berbasis taktis dan teamwork sangat diperlukan kerjasama sesama player. Di game valorant ini juga kerjasama antar pemain sangat berfungsi bagi kelancaran untuk memenangkan sebuah permainan yang dimana bila terjadi komunikasi yang baik antar pemain dapat dimungkinkan akan memenangkan permainan. Kerjasama itu sendiri adalah sebuah operasi bersama anggota kelompok

melakukan tugas dan menghasilkan dan memanipulasi objek kerjasama. (Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Kerjasama dalam sebuah tim berguna untuk menyusun strategi, membuat keputusan dalam situasi tak terduga yang akan selalu muncul selama kerjasama yang mungkin akan menuntut babak baru komunikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah apa saja dampak komunikasi negatif terhadap kerjasama tim dalam permainan online game valorant?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja dampak komunikasi negatif terhadap kerjasama tim dalam permainan online game valorant.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Akademis

Dalam penelitian diharapkan dapat menjadikan referensi dan wawasan di bidang ilmu komunikasi serta dapat menjadi kajian pustaka untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

b. Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk para gamers agar bijak dalam berkomunikasi saat sedang bermain game online supaya tidak berkata kasar kepada rekan satu tim maupun lawan serta hasil penelitian dapat diterima sebagai tambahan rujukan bagi upaya pengembangan dalam bidang ilmu komunikasi.