



Perilaku Rasisme Pemain Game Online Valorant

Galang Andhika Pratama ¹⁾; Sidiq Setyawan ²⁾

^{1,2)} Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: ¹⁾ L100180015@student.ums.ac.id ;²⁾ ss122@ums.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [11 Februari 2025]

Revised [28 Mei 2025]

Accepted [04 Juni 2025]

KEYWORDS

Rasisme, Online Games

, Valorant.

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis interaksi antar pemain dan faktor-faktor penyebab munculnya rasisme dalam penggunaan fitur teks chat dan voice chat pada game online Valorant. Latar belakang penelitian ini didasari oleh penggunaan serta dampak dari kedua fitur tersebut, yang sering kali memicu tindakan rasis dan memengaruhi dinamika permainan serta perilaku pemain. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Computer Mediated Communication (CMC), yang menitikberatkan pada bagaimana komunikasi melalui media komputer dapat membentuk perilaku dan dinamika kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan observasi dan wawancara terhadap pemain Valorant. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teks chat lebih sering digunakan untuk komunikasi strategis, sedangkan voice chat lebih banyak dipakai untuk komunikasi cepat dan intens. Tindakan rasis sering kali muncul sebagai bentuk ekspresi dominasi, strategi psikologis, atau reaksi emosional terhadap situasi dalam permainan.

ABSTRACT

This research analyzes the interactions between players and the factors that cause racism in the use of text chat and voice chat features in the online game Valorant. The background of this research is based on the use and impact of these two features, which often trigger racist actions and affect game dynamics and player behavior. The theory used in this research is Computer Mediated Communication (CMC), which focuses on how communication through computer media can shape behavior and group dynamics. The research method used is qualitative analysis with an observation and interview approach to Valorant players. The results showed that text chat is more often used for strategic communication, while voice chat is more used for fast and intense communication. Racist actions often appear as a form of expression of dominance, psychological strategies, or emotional reactions to situations in the game.

PENDAHULUAN

Dalam dunia game online, tindakan rasis sering kali muncul karena sifatnya yang menghubungkan pemain dari berbagai belahan dunia. Setiap orang dapat mengakses game online tanpa batasan, sehingga interaksi antar pemain menjadi sangat beragam. Salah satu fitur yang umum digunakan dalam game online adalah chat, yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi baik dengan teman maupun lawan. Namun, komunikasi ini tidak selalu berjalan harmonis dan sering kali memicu konflik, termasuk tindakan rasis. Padahal, game online seharusnya menjadi sarana untuk mengekspresikan kreativitas dan keterampilan individu. Sayangnya, fitur ini kerap disalahgunakan sebagai alat untuk saling menghina berdasarkan ras, suku, atau agama. Tindakan semacam ini tidak hanya merusak pengalaman bermain, tetapi juga dapat memperlebar kesenjangan sosial dan berpotensi memicu perpecahan di masyarakat (Gan et al., 2024).

Computer Mediated Communication (CMC) merujuk pada proses komunikasi yang terjadi antarindividu atau antara individu dengan kelompok melalui perangkat berbasis komputer. Menurut (K et al., 2024), CMC mencakup segala bentuk interaksi manusia yang dimediasi oleh teknologi komputer. Lebih lanjut, (Horváth, 2022) mendefinisikan CMC sebagai proses partisipasi manusia dalam komunikasi di dunia virtual, di mana mereka membentuk media dengan melibatkan diri dalam konteks tertentu. Perangkat yang digunakan dalam CMC tidak terbatas pada komputer desktop atau laptop, tetapi juga mencakup perangkat lain seperti smartphone, tablet, dan alat berbasis komputer lainnya. Perangkat-perangkat ini sering disebut sebagai media baru dalam komunikasi.

Valorant adalah sebuah game bertema First-Person Shooter (FPS) yang dirancang untuk dimainkan secara tim. Dikembangkan oleh Riot Games, game ini resmi diluncurkan pada tanggal 2 Juni 2020 dan cepat menjadi populer di platform streaming seperti Twitch. Dalam dunia game, user experience (pengalaman pengguna) memegang peranan krusial. Game dengan user experience yang baik cenderung lebih mudah diterima oleh pemain dan mampu bersaing di pasar yang kompetitif (Fernanda et al., 2022). Valorant sendiri menyediakan berbagai fitur komunikasi untuk memudahkan interaksi antar pemain, seperti fitur chat yang memungkinkan komunikasi baik dengan rekan satu tim maupun lawan, serta fitur voice chat untuk berbicara langsung dengan anggota tim (Susanti, 2022).

Komunikasi memegang peran penting dalam game online karena tanpanya, pemain akan kesulitan meraih kemenangan. Untuk memfasilitasi interaksi, game online menyediakan berbagai fitur komunikasi seperti chat box, microphone, dan chat wheels. Fitur-fitur ini memungkinkan pemain untuk bertukar informasi, berkoordinasi, dan berinteraksi melalui pesan teks, suara, atau bahkan simbol dan gerakan dalam game (Wang et al., 2024). Namun, meskipun fitur komunikasi ini sangat bermanfaat, mereka juga dapat disalahgunakan untuk menyampaikan hal-hal negatif, baik kepada lawan maupun rekan satu tim. Salah satu contoh penyalahgunaan tersebut adalah trash talking. Trash talking merupakan bentuk komunikasi verbal yang bertujuan untuk mengintimidasi, merendahkan, menghina, atau memprovokasi lawan maupun teman bermain (Brastama, 2024). Pelaku trash talking sering kali tidak segan mengucapkan kata-kata kasar, mulai dari penghinaan fisik, komentar rasis, hingga celaan terhadap keluarga atau orang tua.

Rasisme merupakan masalah global yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti sosial, politik, sejarah, dan ekonomi. Sejak dahulu, banyak kasus rasisme terjadi di sekitar kita akibat perbedaan warna kulit, suku, agama, ras, dan budaya. Hingga kini, insiden yang mengarah pada rasisme masih sering ditemui (Elias, 2024b). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi pemain dan perilaku rasisme dalam game online Valorant.

LANDASAN TEORI

Computer Mediated Communication (Cmc)

Computer Mediated Communication (CMC) merupakan perwujudan nyata dari kemajuan teknologi komputer yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. CMC mencakup beragam bentuk komunikasi, termasuk komunikasi interpersonal, kelompok, organisasi, dan massa. Dengan adanya teknologi berbasis internet, seperti CMC, interaksi antar manusia menjadi lebih luas dan berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Kemajuan ini juga mendorong munculnya fenomena baru, seperti komunitas virtual, media sosial, game online, dan aplikasi digital lainnya ("The Emotional Aspects of Computer-Mediated Communication in Human Relationships," 2022).

Komunikasi Virtual adalah bentuk komunikasi yang dilakukan melalui dunia maya atau cyberspace, di mana informasi disampaikan dan diterima secara digital. Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya sebagai ruang konseptual di mana kata-kata, hubungan manusia, dan data diwujudkan oleh individu melalui penggunaan CMC (Bennis, 2024). Teori Komunikasi Virtual sangat relevan dalam konteks game online karena interaksi antar pemain sangat penting untuk mencapai tujuan bersama, seperti berbagi informasi, strategi, atau kebutuhan lainnya. Selain itu, game online juga menjadi sarana untuk membangun hubungan sosial baru. Teori pengolahan informasi menjelaskan bahwa perkembangan hubungan sosial dalam konteks CMC dan interaksi tatap muka secara bertahap membantu pengguna beradaptasi dengan teknologi komunikasi sesuai kebutuhan mereka. Pengguna secara aktif mencari dan memilih cara untuk menyesuaikan diri dengan berbagai opsi yang tersedia di internet (Khairunisa, 2020). Melalui teori CMC dan Komunikasi Virtual, interaksi antar pemain dalam satu tim dapat terjalin meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Hal ini menciptakan ikatan (bonding) antar anggota tim. Teori CMC juga membantu menjelaskan proses komunikasi yang terjadi antara pemain game. Komunikasi yang dilakukan melalui komputer dan aplikasi memungkinkan interaksi tanpa pertemuan fisik. Perilaku komunikasi dalam interaksi virtual dapat dikategorikan ke dalam empat aspek, yaitu: (1) jarak tidak menghambat proses komunikasi, (2) komunikasi dapat dilakukan sesuai waktu yang diinginkan, (3) komunikasi diwakili melalui teks tanpa melibatkan bahasa tubuh, dan (4) kecenderungan untuk mengabaikan stigma terhadap individu tertentu (Tamaru, 2024).

Computer Mediated Communication (CMC) adalah proses komunikasi yang menggunakan berbagai media untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Konsep ini merupakan bagian dari dasar komunikasi virtual, di mana hypertext memiliki peran penting. Hypertext, sebagai konsep kunci dalam komunikasi virtual, terus berkembang seiring kemajuan teknologi. Secara sederhana, hypertext mengacu pada teks yang terhubung dengan dokumen atau konten lain, memudahkan pemain dalam menafsirkan informasi yang dibagikan antar pemain (Peeters, 2022).

Interaksi dalam game online bersifat timbal balik dan menghasilkan berbagai dinamika, seperti kerja sama, persaingan, konflik, dan akomodasi. Kerja sama umumnya terjadi ketika pemain berusaha mencapai tujuan bersama, dengan saling mendukung satu sama lain. Sementara itu, persaingan muncul karena adanya fitur player versus player (PvP) dalam game, yang memicu semangat kompetitif antar pemain. Persaingan ini sering kali didorong oleh keberuntungan atau pencapaian pemain lain, sehingga menciptakan keinginan untuk bersaing lebih keras (Lei et al., 2024).

Salah satu konsep yang relevan dalam konteks ini adalah Social Presence Theory (Teori Kehadiran Sosial). Teori ini menjelaskan bagaimana sifat impersonal dalam Computer Mediated Communication (CMC) memengaruhi hubungan antar pengguna. Seiring waktu, pengguna belajar



menyesuaikan perilaku verbal mereka dengan keterbatasan medium berbasis teks (Simanjuntak & Shabrina, 2024). Mereka cenderung membangun interaksi untuk mencapai tingkat keintiman interpersonal yang biasanya terjadi dalam komunikasi tatap muka. Medium komunikasi bukanlah satu-satunya faktor penentu kualitas hubungan (Kreijns et al., 2024).

Kehadiran sosial yang kuat menunjukkan interaksi intensif antar individu di dunia virtual. Komunitas virtual juga melibatkan interaksi persuasif, di mana anggota saling memengaruhi. Dalam komunitas game online, tim atau kelompok dituntut untuk menyesuaikan kemampuan masing-masing agar dapat menghadapi tantangan secara bersama-sama (He, 2022). Berdasarkan uraian di atas, terdapat beberapa faktor yang mendukung penyebaran informasi dalam konteks CMC. Pertama, interaktivitas, yang mengacu pada komunikasi dua arah, memungkinkan pengguna saling bertukar informasi. Kedua, kehadiran sosial dalam teori CMC juga penting, karena memungkinkan interaksi yang mirip dengan dunia nyata, sehingga menghasilkan pertukaran informasi. Ketiga, homogenitas pengguna, yang merujuk pada kesamaan karakteristik antar pengguna, memudahkan penyebaran informasi karena adanya kesamaan tujuan (Hayes et al., 2022).

Media Dan Rasisme

Rasisme adalah suatu pemikiran atau keyakinan yang dimiliki oleh sekelompok individu yang menganggap bahwa ras, golongan, atau kelompok mereka lebih superior dibandingkan dengan kelompok lain. Istilah ini sering digunakan sebagai pembenaran untuk memperlakukan kelompok lain secara tidak setara atau merasa lebih beradab (Elias, 2024). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ideologi rasisme terbentuk berdasarkan perbedaan fisik manusia, yang kemudian menciptakan pembagian kelas atau golongan dalam masyarakat. Hal ini pada akhirnya menimbulkan ketidakadilan dalam hak dan perlakuan. Masyarakat modern dan beradab seharusnya mengakui bahwa kehidupan ini terdiri dari keberagaman. Setiap manusia tidak hanya hidup dalam lingkungan yang heterogen, tetapi juga harus menghargai kesetaraan dan keadilan. Keberagaman adalah realitas sosial yang tidak dapat dihindari dan harus diterima. Setiap individu seharusnya menyadari bahwa masyarakat terdiri dari berbagai etnis, suku, ras, jenis kelamin, kepercayaan, dan kelompok yang masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Sayangnya, pelaku media massa sering kali lebih mementingkan keuntungan daripada kepentingan publik. Banyak iklan, film, atau sinetron yang menggambarkan citra tubuh ideal berdasarkan ras tertentu, seperti berkulit putih, berwajah cantik atau tampan, dan berpenampilan menarik. Hal ini menciptakan stereotip yang sempit dalam produk-produk media (Simanjuntak & Shabrina, 2024). Jarang sekali ditemukan iklan sabun mandi atau produk kecantikan yang menampilkan model berkulit hitam, atau pemeran utama dalam sinetron yang berasal dari wilayah Indonesia Timur dan dipuji karena ketampanan atau kecantikannya. Semua citra tersebut ditampilkan secara selektif (Safitri et al., 2024). Media massa seharusnya menyadari bahwa Indonesia terdiri dari beragam ras, suku, dan agama. Meskipun pengakuan terhadap keberagaman ini mungkin masih terdengar di media, hal tersebut menjadi sia-sia jika praktik rasisme masih terus ditampilkan, di mana media cenderung memberikan porsi lebih besar kepada ras tertentu dan mengabaikan ras lainnya demi keuntungan komersial. Seharusnya, media massa berperan sebagai sarana untuk memenuhi kepentingan seluruh khalayak dan memberikan ruang berekspresi bagi semua audiensnya.

Rasisme Dalam Video Game

Rasisme menjadi isu penting di dalam suatu video game yang dimana dalam game tersebut menyatukan pemain dengan karakter berbeda dari latar belakang ras yang berbeda pula. Perbedaan antar ras bisa menimbulkan konflik jika ada di antara mereka yang menyinggung atau mengejek isu-isu sensitif. Rasisme muncul dalam game online dalam berbagai bentuk, baik yang terang-terangan maupun yang lebih halus. Bahkan ketika video game semakin populer, hanya sedikit orang dalam budaya game yang mengakui rasisme sistemik di banyak game tersebut (Kilmer et al., 2024). Di dalam bermain game pasti terdapat semacam "kebencian" di antara ras-ras yang ada. Dan terkadang jika bertemu, mereka akan saling menghina. Perilaku seperti itu dapat mempengaruhi para gamer muda untuk meniru kebencian antar ras. Hal itulah yang menjadi alasan kemungkinan para gamer muda akan terkena paparan rasisme saat bermain video game online. Rasisme dapat dikaitkan dengan kekerasan, terutama mengenai penggunaan bahasa kekerasan. Banyak dari para pemain game yang pernah melontarkan hinaan kepada pemain lain yang berbeda ras atau tipe, juga berbeda negara. Hal ini menunjukkan bahwa rasisme selalu ada di dalam game online. Permasalahan rasisme bisa menjadi hal yang berbahaya, karena para gamer yang masih dalam tahap meniru orang lain akan terkena "kebencian" terhadap ras dan juga negara yang berbeda. RF Online Indonesia misalnya yang memunculkan "kebencian" antar ras karakter, dan Heroes of Newerth Garena yang memunculkan "kebencian" antar negara yang berbeda (contohnya kebencian Indonesia terhadap Malaysia bisa ditemukan di game ini) (Hermawan & Mahmud, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memahami fenomena tertentu yang terjadi di kalangan subjek penelitian, seperti perilaku atau kejadian tertentu. Deskriptif kualitatif (QD) adalah metode penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan alur induktif. Alur induktif ini berarti penelitian dimulai dengan mengamati proses atau peristiwa tertentu, kemudian menarik generalisasi atau kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut (Villamin et al., 2024).

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis sumber data yang digunakan, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari individu atau responden melalui metode seperti pengisian kuesioner atau wawancara. Sementara itu, data sekunder merupakan hasil pengolahan dari data primer yang telah disediakan oleh pihak yang mengumpulkannya. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara terstruktur, di mana peneliti mengajukan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis dan terarah (Albarzand et al., 2024). Data sekunder diperoleh melalui metode dokumentasi, yaitu mengumpulkan catatan tertulis tentang peristiwa yang telah terjadi. Dokumentasi ini berasal dari catatan penting yang dibuat oleh lembaga, organisasi, atau individu, dan berfungsi untuk memperkuat hasil penelitian.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu metode pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan dan ciri-ciri tertentu. Populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah pemain game online Valorant yang berada dalam rentang usia dewasa awal dan berlokasi di Indonesia. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi. Secara etimologis, fenomenologi berasal dari kata "phenomenon" yang berarti realitas yang tampak, dan "logos" yang berarti ilmu. Secara terminologi, fenomenologi adalah ilmu yang bertujuan untuk memahami realitas yang tampak melalui pengalaman sehari-hari. Fenomenologi menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman praktis, serta mengkaji asal-usul pengalaman dan pengetahuan tersebut. Data dalam penelitian fenomenologi dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti observasi dan wawancara mendalam (in-depth interview). Wawancara mendalam bertujuan untuk menggali informasi yang mendalam guna memahami fenomena yang terjadi dalam masyarakat secara detail. Data yang diperoleh dari wawancara mendalam kemudian dianalisis menggunakan Interpretative Phenomenological Analysis (Daruhadi, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengambil empat orang mahasiswa yang disajikan dalam table di bawah ini. Dalam penelitian ini kemudian informan disebut sebagai informan 1, informan 2, informan 3 dan informan 4.

Tabel 1. Data Informan

No	Nama Informan	Pekerjaan
1	Rezky Fathoni	Mahasiswa
2	Albi Kautsar	Mahasiswa
3	Faiz Alfarizi	Mahasiswa
4	Raden Hilmani	Mahasiswa

Intensitas Bermain Game Online Valorant

Dalam penelitian ini, intensitas bermain game online merujuk pada tingkat frekuensi atau durasi yang dihabiskan seseorang dalam aktivitas bermain game online, yang didorong oleh faktor emosional seperti semangat dan kegigihan. Semakin tinggi frekuensi atau durasi yang dihabiskan seseorang untuk bermain game online, semakin tinggi pula intensitas bermainnya. Sebaliknya, semakin rendah frekuensi atau durasi yang dihabiskan, semakin rendah pula intensitas bermainnya. Berikut adalah transkrip wawancara yang menggambarkan intensitas bermain game online Valorant dari para informan.



Tabel 2. Hasil Wawancara Intensitas Game

No	Hasil Wawancara
1	<i>Lumayan yah, karena dulu juga sempat ikut turnamen Valorant juga. Kalau sehari kurang lebih ya 3-4 jam, buat ngisi waktu juga sih.</i>
2	<i>Ya lumayan sangat suka bermain game FPS mas karena gamenya seru juga dan beradrenalin terus main PB ya main PB juga game-game FPS yang lain sih. Biasanya main 3-4 jam.</i>
3	<i>Suka sih lang Cuma tidak terlalu sering. Karena lihat dari youtube dan keliatannya seru. Aku dulu biasanya sih 1-3 jam an lah.</i>
4	<i>Kalau game Valorant saya suka, karena game FPS lebih sering interaksi dengan tim. Biasanya main ya sekitar 2-4 jam lah.</i>

Dalam keseluruhan wawancara tersebut dapat disimpulkan keempat informan menyukai game online Valorant dan memiliki durasi bermain yang berbeda-beda. Informan 1 dan informan 2 memiliki intensitas bermain game Valorant kurang lebih 3-4 jam. Informan 3 memiliki intensitas bermain 1-3 jam. Sedangkan Informan 4 memiliki durasi bermain game Valorant sekitar 2-4 jam. Dapat disimpulkan bahwa rata-rata informan suka bermain game online Valorant dan menghabiskan waktu bermain rata-rata 3-4 jam.

Karakteristik Bermain secara Individu dan Tim dalam Game Valorant

Bermain game dapat mendukung interaksi sosial antar pemain dalam game multi-pemain terlepas dari lokasi dan jarak. Bermain game online seringkali membutuhkan kerja sama tim untuk mendapatkan kemenangan dan bonus. Oleh karena itu, para pemain game akan dilatih untuk belajar aktif berkomunikasi dengan tim untuk saling membantu dan mendukung. Pada bagian ini informan menjelaskan bagaimana mendapatkan teman bermain untuk game online Valorant.

Informan 1 dan informan 2 menyebutkan bahwa ia bisa bermain dengan teman (yang sudah dikenal) dan mendapatkan tim baru. Ia mengatakan jika bermain Bersama teman jauh lebih enak menyesuaikan ritme bermain dan berkomunikasi karena sudah kenal lama. Informan 1 juga mengaku sering mendapatkan tim baru Ketika random bermain game online dengan orang asing lalu saling invite dan menjadi teman bermain game online.

Sedangkan informan 3 dan informan 4 menjelaskan bahwa mereka seringkali bermain sendiri atau solo player dikarenakan teman-teman yang ia kenal sudah tidak bermain game Valorant atau tidak bermain game Valorant lagi. Informan 3 juga menjelaskan bahwa ia jarang mendapatkan teman baru karena ia bermain hanya untuk mencari kesenangan bukan untuk yang serius. Dan untuk informan 4 menjelaskan jika ia sering mendapatkan teman baru dalam bermain dan memilih teman bermain sesuai dengan performa cara bermainnya. Proses matchmaking diperoleh melalui pengumpulan data yang sama seperti level atau ranking dari player supaya ketika melakukan solo match mendapatkan teman maupun musuh yang seimbang.

Tabel 3. Hasil Wawancara Karakteristik Bermain Game

No	Hasil Wawancara
1	<i>Biasanya main sama temen, emang kayak punya grup sendiri kan jadi komunikasinya lebih enak. Ritme mainnya lebih enak kalo sama temen. Emm.. pernah cukup sering juga sih kalo dapet temen baru dari chat, pas random main akhirnya kita saling invite tau-tau jadi temen gitu."</i>
2	<i>Saya bisa bermain keduanya, karena saya fleksibel jika ada teman yang baru online biasanya kita bermain Bersama dan kalo tidak ada yang online saya bermain solo player atau Bersama orang lain. Iya, tapi juga pernah mendapatkan musuh juga. Karena di game ini banyak juga yang rasis.</i>
3	<i>Ya aku sih biasanya main sendiri, karena jarang ada temen dalam game dan temen-temenku juga jarang ada yang main Valorant. Wah, kalo aku sih jarang dapet temen baru digame, soalnya aku main buat fun-fun buat buat yang serius.</i>
4	<i>Biasanya seringkali sendiri, soalnya temen-temen jarang online sekarang. Kalua tim baru atau temen itu biasanya dapet, tak pilih yang gameplaynya bagus.</i>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keempatnya mempunyai kebiasaan berbeda teman bermain ataub tim tetapi tetap bisa mendapatkan perilaku rasisme. Dan keempatnya juga memiliki perbedaan antara mendapatkan tim atau teman baru.

Bentuk Berkomunikasi dalam Game dan Fungsinya

Komunikasi dalam game dapat dilakukan melalui berbagai metode. Komunikasi menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan kesuksesan sebuah tim. Selain meningkatkan peluang untuk meraih kemenangan, komunikasi juga membuat permainan menjadi lebih mudah dibandingkan jika bermain tanpa adanya interaksi sama sekali. Bagian ini akan membahas hasil wawancara dengan informan mengenai cara mereka berkomunikasi selama bermain game.

Tabel 4. Hasil Wawancara Bentuk Komunikasi dalam Bermain Game

No	Hasil Wawancara
1	Kalau biasanya itu pake aplikasi discord, kalo biasanya pakainya fitur chat sama voice in game. Kalau misal kita main itu kan ngandalin teamwork ya, komunikasi biar enak tujuannya ya buat menang.
2	Kalo biasanya sih sama temen-temen menggunakan aplikasi discord sih mas. Saya menggunakan kedua fitur yaitu chat dan voice dalam game Valorant. Berkomunikasi dalam game untuk keperluan mengobrol dengan teman, biar bisa memaksimalkan gameplay dan canda tawa biar tidak boring atau tegang Ketika bermain game.
3	Kalau aku biasanya dari invoice dari game lang. Saya lebih sering mengaktifkan fitur voice dan chat tapi hanya dengan tim saya. Satu sih biar engga bosan dan biar mainnya enak aja dan satu jalan.
4	Kalau komunikasi itu pakai fitur invoice sama discord. Saya menggunakan fitur keduanya saat bermain. Untuk mengatur serangan aja dan buat ngatur chemistry juga.

Dari penjelasan keempat informan di atas dapat disimpulkan bahwa keempatnya sama-sama menggunakan aplikasi discord dan fitur invoice untuk berkomunikasi dengan teman atau lawan bermain. Selain itu, keempatnya sama-sama menggunakan komunikasi untuk kelancaran bermain game Valorant.

Bentuk Rasisme dalam Bermain Game Online Valorant

Dalam game online, tindakan rasis dapat terjadi karena sifat game tersebut yang menghubungkan pemain dari berbagai belahan dunia, memungkinkan siapa saja untuk mengaksesnya tanpa batasan. Game online biasanya menyediakan fitur chat sebagai sarana komunikasi antar pemain, baik dengan rekan satu tim maupun lawan. Di dalam game Valorant, komunikasi sangat penting untuk menyusun strategi dan mencapai tujuan bersama, yaitu memenangkan pertandingan. Namun, komunikasi ini sering kali memicu konflik yang berujung pada tindakan rasis. Bagian ini akan membahas hasil wawancara dengan informan mengenai pengalaman mereka terkait tindakan rasis yang mereka alami saat bermain game online Valorant.

Tabel 5. Hasil Wawancara Bentuk Rasisme dalam Bermain Game

No	Hasil Wawancara
1	Oh cukup sering, karena tetep game kan ada performa ya. Nah jadi kita kan engga bisa ngontrol ya tiap ketikan atau orang-orang jadi ya biasalah. Pernah seringnya sih mengolok-olok negara asal saya. Kayak "INDOG" gitu. Iya seperti tadi contohnya "INDOG" Indo Goblok atau Indo anjing gitu.
2	Pernah juga sih mas, ketika waktu menggunakan karakter phoenix itu karena karakter phoenix kulitnya item. Mengejek saya karena karakter yang saya gunakan berkulit hitam. Banyak sekali, saya lebih sering dikatakan hitam karena sering menggunakan karakter yang berkulit hitam.
3	Pernah sih pas aku mainnya performanya jelek. Biasanya sih ngejek permainanku sama tempat tinggal kan saya tinggal di Jawa. Biasanya mengejek daerah atau etnis tertentu.
4	Kalau rasisme itu pernah pas tim kalah. Mengolok-olok negara asal saya. Kalau istilah khusus biasa tempat tinggal ditambahi nama hewan.

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan keempat informan sama-sama pernah mendapatkan perlakuan rasisme dan dalam bentuk rasisme yang berbeda-beda. Informan 1 mendapatkan rasisme seperti kata-kata mengejek negara asal. Informan 2 mendapatkan bentuk rasisme mengenai warna kulit akibat dari karakter yang dipakai. Bentuk rasisme yang didapat dari informan 3 yaitu rasisme dalam bentuk verbal seperti mengejek daerah atau etnis tertentu karena performa permainannya yang jelek. Sedangkan informan 4 mendapatkan rasisme dalam bentuk verbal berupa mengolok-olok negara dan ditambah dengan sebutan hewan.

Feedback Atas Rasisme Yang Didapat

Dari wawancara yang telah dilakukan semua responden mendapatkan rasisme saat bermain game Valorant. Menanggapi hal tersebut para informan bersikap sebagai berikut.



Tabel 6. Hasil Wawancara Feedback Atas Rasisme dalam Bermain Game

No	Hasil Wawancara
1	Kalau saya sih biasanya saya diemin, tapi kadang saya juga itu sih kalo pas udah kesel saya respon balik. Kalau solusinya sih biasanya paling sih blokir sama matiin fitur voice dan chat.
2	Saya lebih diam Ketika mendapatkan perkataan yang kurang mengenakan dalam bermain game. Mungkin saya akan memblokir ID orang tersebut agar nggak ketemu lagi sih, kalo nggak biasanya bodo amat juga biarkan berlalu.
3	Saya diam karena sadar diri tidak terlalu pintar bermain game FPS. Solusinya dari aku blokir lang, biar engga ketemu lagi.
4	Kalau udah nyangkut negara pasti saya bales. Kalau untuk menangani itu biasanya langsung saya blokir atau diemin aja.”

Dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap informan 1, informan 2 dan informan 3 ketika mendapatkan rasisme memilih diam. Namun, untuk informan 3 sikap dalam menghadapi rasisme tidak tinggal diam jika itu menyangkut mengenai negara. Dan untuk solusi atas rasisme yang didapat keempatnya sama-sama memblokir akun yang melakukan rasisme agar rasisme tidak terjadi lagi.

Pembahasan

Pemain game online Valorant menggunakan komputer dan internet dengan berbagai fitur komunikasi untuk berinteraksi. Interaksi ini dimungkinkan berkat teknologi Computer Mediated Communication (CMC) yang menghubungkan pemain yang berjauhan. (Mehra, 2024) menjelaskan bahwa dua orang atau lebih dapat bertukar pesan menggunakan media komputer melalui aplikasi yang tersedia. Contoh CMC dalam Valorant adalah fitur teks dan voice chat yang mempermudah komunikasi antar pemain.

Salah satu fungsi spesifik teori CMC adalah memperkuat interaksi sosial antar pemain ataupun musuh meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Misalnya, dalam game Valorant, pemain dapat berkomunikasi melalui chat atau suara, membangun tim, dan menjalin pertemanan. Selain itu, CMC juga membantu dalam menciptakan komunitas di sekitar game. Misalnya, forum seperti Discord memungkinkan pemain untuk berbagi pengalaman, strategi, dan konten kreatif, meningkatkan rasa kebersamaan. Kedua contoh ini menunjukkan bagaimana CMC tidak hanya mendukung permainan itu sendiri, tetapi juga memperkaya pengalaman sosial pemain di dalam game.

Dalam konteks game online seperti Valorant, fitur teks dan voice chat merupakan bentuk CMC yang memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara pemain. Fitur ini dirancang untuk mendukung kolaborasi dan strategi tim, yang sangat penting dalam permainan kompetitif. Namun, anonimitas yang diberikan oleh CMC dalam game ini juga dapat membawa dampak negatif. Pemain dapat menyembunyikan identitas asli mereka di balik username dan avatar, yang dapat mengurangi rasa tanggung jawab dan memicu perilaku negatif seperti trash-talking.

Fitur teks dan voice chat mempermudah pemain untuk berinteraksi dan menyusun strategi. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan koordinasi tim, yang merupakan elemen penting dalam mencapai kemenangan. Namun, aspek anonimitas yang ada dalam fitur ini juga dapat mendorong perilaku negatif. Pemain dapat dengan mudah melakukan trash-talking tanpa khawatir akan konsekuensi langsung, karena identitas mereka tersembunyi di balik username dan avatar virtual. Fenomena ini menunjukkan bagaimana anonimitas dalam CMC dapat memfasilitasi perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial yang biasanya diikuti dalam interaksi tatap muka.

Hal ini diperkuat dengan jurnal yang telah dibahas oleh Billy Cahyo Santoso dan kawan-kawan yang berjudul “Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant dalam Etika Komunikasi”, jurnal ini mengkaji mengenai komunikasi yang dapat menyebabkan rasisme dalam game. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa di dalam game Valorant ini fungsi teori CMC memiliki dua sisi: di satu sisi, ia memperkuat kolaborasi dan interaksi sosial yang positif; di sisi lain, dapat memunculkan tantangan terkait perilaku pemain yang dapat

menyebabkan rasisme. Ini menegaskan pentingnya pengelolaan komunikasi dalam game untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih baik bagi semua pemain. Jurnal ini juga menegaskan hasil penelitiannya bahwa tindakan trash-talking sering terjadi dan sebagian besar responden cukup terganggu dengan tindakan toxic tersebut. Responden menemukan tindakan trash-talking baik melalui chat box dan voice chat. Mayoritas respon dari responden adalah mengabaikan tindakan toxic pemain lain. Responden cenderung melakukan tindakan toxic kepada musuh dan lebih sering dilakukan melalui chat box daripada voice chat. Alasan responden melakukan tindakan toxic didominasi oleh pemain lain yang terlebih dahulu melakukan tindakan toxic. Jenis trash-talking yang sering dilakukan responden adalah menghina fisik dan cara bermain. Hal tersebut lah yang menimbulkan adanya rasisme dalam game online Valorant.

CMC is astigmatic berarti bahwa interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan stigma terhadap individu tertentu, karena komunikasi berbasis teks tidak dapat menampilkan gambaran visual seseorang seperti halnya komunikasi tatap muka. Hal ini menyebabkan pemain Valorant tidak dapat melihat reaksi langsung dari pemain lain, yang biasanya terlihat melalui ekspresi wajah atau bahasa tubuh. Reaksi yang muncul pun beragam, mulai dari emosi hingga humor. Dampak dari hal ini pun beragam. Di satu sisi, pemain dapat berkenalan dengan orang baru, tetapi di sisi lain, ucapan kasar selama permainan dapat memicu pertengkaran antar pemain.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam game seperti Valorant, pemain tidak dapat melihat reaksi langsung dari lawan atau rekan satu tim, tetapi mereka dapat menebaknya melalui cara bermain, seperti apakah pemain tersebut sedang emosi atau tidak. Jika pemain terbawa emosi, biasanya mereka akan bermain dengan tidak serius. Ada dampak positif dan negatif yang muncul dari situasi ini. Dampak positifnya, pemain dapat belajar bekerja sama dalam tim, sedangkan dampak negatifnya adalah munculnya ujaran kebencian. Selain itu, pemain yang terbawa emosi terkadang melakukan tindakan merugikan tim, seperti memberitahu lawan posisi rekan setim melalui fitur chat, sengaja memberi lawan keuntungan (seperti kill), atau meninggalkan permainan yang sedang berlangsung (dikenal dengan istilah AFK atau Away From Keyboard).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam CMC dapat saling melakukan komunikasi dengan baik untuk bertukar informasi meskipun tidak dalam lokasi yang sama. Salah satunya dengan berkomunikasi secara virtual. Komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi yang dimana penyampaian dan penerimaan informasi dilakukan melalui dunia maya. Secara hukum Howard Rheingold mendefinisikan dunia maya sebagai ruang konseptual yang di dalamnya perkataan, hubungan manusia dan data-data role dimanifestasikan oleh sebuah individu dengan menggunakan CMC.

Berdasarkan teori CMC para informan dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan pemain lainnya melalui dunia maya dengan menggunakan aplikasi discord. Dengan memanfaatkan fitur komunikasi tersebut beberapa pemain melakukan trash-talking. Trash-talking adalah perilaku menggunakan kata-kata kasar dalam game online, termasuk di game Valorant. Hal tersebut menyebabkan timbulnya rasisme diantara pemain terlebih lagi fitur komunikasi tersebut memberikan anonimitas sehingga mendorong munculnya perilaku tersebut. Menanggapi hal tersebut para pemain atau informan memblokir pemain yang melakukan rasisme saat bermain game Valorant.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mengurangi tindakan rasisme dan meningkatkan pengalaman bermain game online, khususnya di Valorant:

- 1) Pengembang game seperti Riot Games dapat meningkatkan sistem moderasi pada fitur teks dan voice chat. Misalnya, dengan menggunakan teknologi AI untuk mendeteksi kata-kata kasar atau ujaran rasis secara otomatis dan memberikan sanksi kepada pelaku.
- 2) Pemain diharapkan lebih sadar akan dampak negatif dari tindakan rasis dan trash-talking. Menghindari perilaku tersebut dan memblokir pelaku dapat menjadi langkah awal untuk menciptakan lingkungan game yang lebih baik.
- 3) Perlu adanya edukasi kepada pemain tentang pentingnya menjaga etika berkomunikasi dalam game. Sosialisasi dapat dilakukan melalui kampanye dalam game atau media sosial resmi untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif.



- 4) Pengembang game dapat bekerja sama dengan komunitas pemain untuk menciptakan aturan dan norma yang disepakati bersama. Komunitas juga dapat berperan aktif dalam mengedukasi anggota mereka tentang pentingnya toleransi dan menghargai perbedaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Albarzand, A., Choiriyati, S., & Azizah, M. (2024). Peran Tiktok Sebagai Media Komunikasi Politik Bagi Generasi Milenial (Studi Kasus Pada Karyawan Duta Lampung Tahun 2024). *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 11(2), 511-518. <https://doi.org/10.37676/professional.v11i2.7148>
- Bennis, M. (2024). Cyberculture/Cyberspace as a Mode of Transmission of Cultures, Identities and Power Relations: A Theoretical Perspective. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 6(6), 36-42. <https://doi.org/10.32996/jhsss.2024.6.6.5>
- Brastama, A. J. (2024). Verbal Bullying and game: A religious and ethical dilemma. *Journal of Religion and Linguistics*, 1(2), 81-93. <https://doi.org/10.31763/jorel.v1i2.9>
- Daruhadi, G. (2024). Phenomenological Method as A Theoretical Basis of Qualitative Methods. *International Journal of Social Health*, 3(9), 599-613. <https://doi.org/10.58860/ijsh.v3i9.238>
- Elias, A. (2024a). Brief History of Racism (pp. 29-56). Emerald (MCB UP). <https://doi.org/10.1108/978-1-83753-512-520241002>
- Elias, A. (2024b). Manifestations of Racism (pp. 85-117). Emerald (MCB UP). <https://doi.org/10.1108/978-1-83753-512-520241004>
- Fernanda, A., Fadri Geovanni, A. R., & Huda, M. (2022). Application of Artificial Intelligence to the Development of Playing Ability in the Valorant Game. *IAIC Transactions on Sustainable Digital Innovation (ITSDI)*, 4(1), 22-31. <https://doi.org/10.34306/itsdi.v4i1.566>
- Gan, W., Chen, Z., Wu, Z., Huang, X., & Wang, F. (2024). Aggression in online gaming: the role of online disinhibition, social dominance orientation, moral disengagement and gender traits among Chinese university students. *Frontiers in Public Health*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1459696>
- Hayes, A., Hughes, C. E., & Bailenson, J. N. (2022). Identifying and Coding Behavioral Indicators of Social Presence With a Social Presence Behavioral Coding System. *Frontiers in Virtual Reality*, 3. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.773448>
- He, L. (2022). Pathways to Social Presence in Online Learning Communities. 10(8), 91. <https://doi.org/10.18282/l-e.v10i8.3070>
- Hermawan, R. J. R., & Mahmud, A. (2024). Ujaran Kebencian di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Ditinjau dari Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Bandung Conference Series Law Studies*, 4(2), 1001-1007. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v4i2.15195>
- Horváth, L. (2022). Context Mediated Communication (CMC) in Research Project. *International Symposium on Applied Computational Intelligence and Informatics*, 000033-000038. <https://doi.org/10.1109/SACI55618.2022.9919500>
- K, S., R, S., L, S., & C, V. (2024). The Evolution of Social Interaction Patterns in the Digital Age: Examining the Influence of Technology Mediated Communication. IOR INTERNATIONAL PRESS. <https://doi.org/10.34256/ior243>
- Kilmer, E. D., Aslan, Z., & Kowert, R. (2024). Addressing Toxicity and Extremism in Games: Conversations with the Video Game Industry. *Games and Culture*. <https://doi.org/10.1177/15554120241265139>
- Kreijns, K., Yau, J., Weidlich, J., & Weinberger, A. (2024). Towards a comprehensive framework of social presence for online, hybrid, and blended learning. *Frontiers in Education*. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1286594>
- Lei, Y. S., Liu, H., & Ewoldsen, D. R. (2024). Competition and Cooperation in Video Games. *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1470>
- Mehra, P. (2024). Studying the relationship between purpose of use and characteristics of cues in text-based CMC. *Journal of Communication and Management*, 3(03), 222-228. <https://doi.org/10.58966/jcm2024335>
- Peeters, W. (2022). Computer-mediated communication (CMC) text analytics: Exploring the dynamics within digital discourse (pp. 180-183). Castledown Publishers eBooks. <https://doi.org/10.29140/9781914291050-25>

- Safitri, R. D., Yanto, Y., & Sari, S. (2024). Analisis Semiotika Pesan Moral Dalam Film 200 Pounds Beauty Versi Indonesia. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 3(4). <https://doi.org/10.37676/mude.v3i4.6599>
- Simanjuntak, A., & Shabrina, A. (2024). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Tim Skin Game Dalam Meningkatkan Brand Awareness Melalui Media Sosial Tik-Tok. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 11(2), 757-. <https://doi.org/10.37676/professional.v11i2.3691>
- Susanti, A. (2022). GG's and NT's: Gaming language in the chat feature of FPS game Valorant. *Diksi*, 30(2), 109–116. <https://doi.org/10.21831/diksi.v30i2.52660>
- Tammaru, K. (2024). Analysis of Communication in Virtual Meetings (pp. 235–250). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-47001-1_10
- The Emotional Aspects of Computer-Mediated Communication in Human Relationships. (2022). *New Media and Mass Communication*. <https://doi.org/10.7176/nmmc/101-06>
- Villamin, P., López, V., Thapa, D. K., & Cleary, M. (2024). A Worked Example of Qualitative Descriptive Design: A Step-by-Step Guide for Novice and Early Career Researchers. *Journal of Advanced Nursing*. <https://doi.org/10.1111/jan.16481>
- Wang, X., Rui, Y., & Cheng, Q. (2024). Research on Online Games and Social Interaction. In *International Journal of Education and Humanities* (Vol. 16, Issue 3).