

BAB III

AGRESI VERBAL DALAM GAME ONLINE VALORANT

Dalam bab ini, peneliti akan menyajikan pandangan *player* Valorant mengenai fenomena agresi verbal yang pernah dialami, terutama sebagai pelaku terjadinya agresi verbal. Peneliti telah melakukan wawancara mendalam kepada lima individu yang pernah menjadi pelaku dalam terjadinya fenomena agresi verbal antar pemain dalam *Game Online* Valorant. Untuk memahami interpretasi pengalaman informan, peneliti menggunakan *in-depth interview* atau wawancara mendalam kepada lima *player* Valorant yang pernah menjadi pelaku dalam *Game Online* Valorant. Pengalaman tersebut kemudian diolah dan dibagi menjadi beberapa tema yang berkontribusi penting dalam *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Temuan penelitian akan dibahas dan dikategorikan dalam beberapa tema yakni:

A. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pandangan pelaku terhadap penggunaan kata-kata kasar dalam Valorant, motivasi melakukan *trash talk*, serta pemahaman *trash talk* menurut pelaku. Ditemukan 5 tema dalam bagian ini yaitu :

1. Trash Talk
2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal
3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal
4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal
5. Batas Penggunaan Trash Talk

B. Penggunaan Identitas dalam Valorant

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pandangan pelaku mengenai anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant, serta pemahaman pelaku mengenai keterkaitan antara anonimitas terhadap kebebasan berekspresi. Ditemukan 3 tema dalam bagian ini yaitu :

1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu
2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas
3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

C. Respon terhadap frustrasi

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengalaman pelaku dalam menghadapi situasi tertentu yang tidak sesuai dengan keinginan, serta respons mereka dalam menghadapi situasi tersebut. Ditemukan 3 tema dalam bagian ini yaitu :

1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi
2. Faktor Internal Munculnya Frustrasi
3. Perasaan Individu Terhadap Frustrasi

D. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

Pada tema ini akan dijelaskan mengenai pengalaman pelaku dalam melampiaskan emosi yang mereka miliki melalui Valorant, terutama pandangan mereka saat melampiaskan emosi tersebut. Ditemukan 2 tema dalam bagian ini yaitu :

1. Perasaan Individu dalam Situasi *Bad Day*
2. Pembawaan Emosi ke Dalam Valorant

3.1. Profil dan Identitas Informan

Dalam rangka penelitian ini, terdapat lima partisipan yang pernah menjadi pelaku agresi verbal dalam Valorant, yang memberikan pengalaman serta pandangan mengenai agresi verbal tersebut. Pengalaman yang diceritakan oleh informan telah disetujui oleh informan. Berikut adalah ringkasan dari lima informan yang bersedia membagikan pengalaman mereka:

NO	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Domisili
1	TBK	22	Laki-laki	Jakarta
2	MFG	23	Laki-laki	Semarang
3	MEI	21	Perempuan	Semarang
4	NZP	22	Perempuan	Semarang
5	WAA	22	Laki-laki	Semarang

Informan pertama, TBK merupakan mahasiswa berusia 22 yang saat ini sedang fokus menyelesaikan skripsinya. TBK memiliki pengalaman bermain Valorant selama 4 tahun dan

mengaku sudah bermain Valorant sejak awal rilis. Sebelum bermain Valorant, TBK sudah memiliki pengalaman dalam game FPS dan mengaku bahwa perilaku toxic sangat umum terjadi. Dalam Valorant, TBK mengaku sering menjadi pelaku agresi verbal, baik kepada timnya, maupun kepada lawan. TBK berpendapat bahwa perilaku toxic yang Ia lakukan dalam Valorant, merupakan salah satu aspek dalam bersenang-senang

Informan kedua, MFG merupakan laki-laki berusia 23 tahun asal Semarang, yang saat ini sedang menjalankan kegiatan sehari-harinya berkreasi dalam bidang seni, terutama musik. MFG sebelumnya juga pernah membuat konten Valorant yang diunggah melalui TikTok dengan mengunggah bagian-bagian kecil saat bermain, serta melakukan live streaming di TikTok dan Youtube saat bermain Valorant. MFG memiliki 4 tahun pengalaman dalam bermain Valorant dan juga mulai bermain sejak awal rilis. MFG mengaku bahwa Ia sering menjadi pelaku agresi verbal dalam Valorant untuk bersenang-senang.

Informan ketiga, MEI merupakan mahasiswi berusia 22 tahun asal Semarang yang sedang fokus menyelesaikan skripsinya. MEI mengaku bahwa Ia merupakan penggemar game FPS sejak lama dan tertarik bermain Valorant sejak awal rilis. MEI memiliki 4 tahun pengalaman bermain Valorant, dan dalam pengalamannya tersebut, MEI mengaku pernah menjadi pelaku agresi verbal dalam Valorant karena menurutnya agresi verbal merupakan hal yang sangat umum dan biasa terjadi di Valorant dan game FPS lainnya.

Informan keempat, NZP merupakan mahasiswi berusia 21 tahun asal Semarang yang sedang menjalani studi di salah satu universitas di Semarang. NZP merupakan penggemar game FPS sejak lama dan memiliki pengalaman bermain Valorant selama 2 tahun. NZP mengaku pernah menjadi pelaku terjadinya agresi verbal dalam Valorant yang disebabkan oleh kesalahan dari pemain dalam timnya. NZP berpendapat bahwa agresi verbal merupakan hal yang umum terjadi dan sudah menjadi bagian dalam game FPS, terutama Valorant.

Informan kelima, WAA merupakan mahasiswa berusia 22 tahun asal Semarang yang baru saja mendapat gelar sarjana di salah satu Universitas di Semarang. WAA sudah mendalami Game Online, terutama Game FPS sejak lama dan telah bermain Valorant selama kurang lebih 4 tahun.

Awalnya WAA bermain Valorant karena tertarik akan gameplay yang ditawarkan melalui iklan-iklan Valorant. WAA mengaku sering menjadi pelaku terjadinya agresi verbal dalam Valorant terutama pada saat terjadi kesalahan yang dilakukan oleh pemain dalam timnya. WAA berpendapat bahwa agresi verbal sudah menjadi bagian dalam Valorant, terutama game-game lain yang memiliki sisi kompetitif di dalamnya.

3.2. Deskripsi Pengalaman Informan 1

3.2.1. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

3.2.1.1. *Trash Talk*

Informan berpendapat bahwa trash talk merupakan suatu hal yang sangat umum terjadi dan tidak dapat dipisahkan dalam Valorant karena sudah menjadi salah satu respon terhadap sisi kompetitif yang ada dalam game ini. Menurut informan, trash talk merupakan kata-kata kasar atau kotor yang dilakukan oleh satu pemain kepada pemain lain dengan tujuan tertentu. Menurut informan, terdapat beberapa tujuan seorang pemain melakukan trash talk kepada pemain lain, seperti mengejek lawan, menghilangkan fokus lawan, membuat lawan kesal atau frustrasi, atau hanya sekedar meningkatkan suasana.

“Maksudnya, kalau nggak ada sedikit bumbu-bumbu trash talk, rasanya kayak kurang hidup gitu”

Informan mengaku bahwa Ia sering melakukan trash talk dengan tujuan mengejek lawan serta memanaskan suasana. Menurutnya, trash talk sangat berpengaruh terhadap jalannya permainan, terutama kepada pemain lain. Ia melakukan trash talk kepada pemain lain untuk mengejek performa yang dimiliki pemain tersebut. Dengan dilakukan trash talk, informan berharap pemain tersebut kehilangan fokus yang pada akhirnya akan membuat performanya menjadi lebih buruk. Informan juga menambahkan bahwa Ia melakukan trash talk agar jalannya permainan tidak terlalu membosankan. Informan berpendapat bahwa dengan melakukan trash talk, situasi dalam permainan tersebut menjadi semakin panas dan semakin seru sehingga Ia lebih mendapatkan kesenangan melalui hal tersebut.

3.2.1.2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal

Informan berpendapat bahwa Ia dapat memilah waktu dimana Ia harus bersikap serius dan mencari kemenangan atau bersikap santai dengan tujuan bersenang-senang. Saat ingin mengejar kemenangan, informan merasa bahwa fokus utama dalam permainan tersebut adalah kemenangan dengan kerja sama tim serta performa yang baik. Seiring berjalannya permainan, informan melihat bahwa salah satu pemain dalam timnya memiliki performa yang buruk sehingga informan merasa hal tersebut akan berdampak buruk kepada timnya. Saat itu, informan merasa bahwa pemain tersebut perlu ditegur agar performanya menjadi semakin baik. Teguran

yang diberikan informan kepada pemain tersebut merupakan bentuk kata-kata ejekan terhadap performa yang dimiliki pemain tersebut. Hal ini dilakukan karena menurut informan, ejekan tersebut diharapkan dapat menyadarkan pemain tersebut dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuat.

Di sisi lain, saat Informan ingin bersenang-senang dan tidak terlalu memikirkan kemenangan dalam permainan tersebut, informan mengaku lebih sering menerima agresi verbal dari pemain lain dalam timnya. Ia mengaku bahwa agresi yang dilakukan oleh pemain lain juga merupakan bentuk ejekan terhadap performa yang dimilikinya pada saat itu. Tetapi karena pada saat itu Informan bermain dengan memiliki tujuan bersenang-senang, Ia membalas ejekan tersebut dengan agresi lain. Informan merasa tidak terima dengan ejekan tersebut dan memutuskan untuk membalasnya dengan ejekan kembali.

3.2.1.3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal

Dalam beberapa situasi, informan berpendapat bahwa agresi verbal dalam bentuk trash talk sangat dibutuhkan, baik kepada pemain dalam timnya maupun kepada pemain lain dalam tim lawan. Menurut informan, trash talk yang dilakukan kepada pemain dalam timnya merupakan bentuk teguran agar pemain tersebut sadar dan dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuatnya. Agresi verbal yang dilakukan informan kepada pemain dalam timnya merupakan trash talk yang bersifat mengejek dan menyalahkan pemain tersebut. Ia berharap dengan dilakukannya trash talk, pemain tersebut akan sadar dan dapat meningkatkan performanya. Tetapi informan mengaku bahwa ada beberapa pemain yang tidak dapat menerima agresi verbal yang dilakukan oleh informan.

Agresi verbal yang dilakukan informan kepada pemain dalam tim lawan memiliki tujuan untuk menghilangkan fokus serta memanaskan suasana. Informan merasa bahwa agresi verbal dalam bentuk trash talk yang dilakukan oleh dirinya kepada pemain lain dalam tim lawan sangat berpengaruh terhadap jalannya permainan. Ia merasa trash talk yang dikeluarkan dapat membagi fokus sehingga pemain dalam tim lawan lebih sering melakukan kesalahan yang selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh timnya sendiri. Informan berpendapat semakin banyak kesalahan yang dilakukan oleh tim lawan akibat dari trash talk yang dilakukan, semakin besar kemungkinan bagi

dirinya untuk memenangkan permainan tersebut. Maka dari itu, informan sering melakukan trash talk kepada tim lawan yang dapat membagi fokus lawan agar timnya dapat meraih kemenangan.

“Saya pribadi juga sering trash talk-in pemain lain, ya untuk bikin suasana jadi lebih seru aja, biar nggak terlalu kaku, apalagi kalau udah ketemu dengan lawan yang se-level”

Selain mengganggu fokus lawan, informan berpendapat bahwa agresi verbal yang Ia lakukan dalam bentuk trash talk, juga merupakan cara untuk meningkatkan suasana. Informan merasa permainan menjadi bosan apabila berlangsung tanpa adanya ketegangan antar pemain. Dalam meraih ketegangan tersebut, informan melakukan trash talk kepada pemain dalam tim lawan agar pemain tersebut terpacu untuk meningkatkan performanya dan memberikan perlawanan yang lebih. Dengan begitu, informan merasa jalannya permainan lebih seru dan lebih panas karena kedua belah pihak memberikan perlawanan yang sama. Informan juga menambahkan bahwa kemenangan yang diraih dengan adanya ketegangan tersebut memiliki kepuasan tersendiri bagi dirinya, sehingga Ia lebih menikmati kemenangan dalam permainan tersebut.

3.2.1.4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal

Informan berpendapat bahwa ada beberapa hal yang dapat memicu dirinya untuk melakukan agresi verbal, sebagian besar merupakan keadaan yang tidak sesuai dengan ekspektasi serta harapan. Menurutnya, Valorant merupakan game yang membutuhkan kerja sama serta komunikasi yang baik. Tanpa kedua hal tersebut, permainan akan menjadi sulit dan meningkatkan kemungkinan untuk menerima kekalahan. Maka dari itu, informan merasa apabila ada hal yang mengganggu kelancaran dalam menggapai kedua hal tersebut, Ia akan merasa kesal serta melakukan agresi kepada pemain lain.

“biasanya ada momen-momen di mana satu tim atau satu pemain itu merasa lebih superior atau lebih unggul, dan di situlah sering kali trash talk itu muncul”

Menurut informan, ada beberapa situasi dimana agresi verbal paling sering terjadi yaitu, performa tim yang buruk, kurangnya komunikasi, kegagalan strategi, dan ego pemain yang

tinggi. Informan merasa agresi verbal melalui trash talk sangat diperlukan dalam saat-saat seperti itu. Menurutnya, trash talk dilakukan agar pemain lain sadar, dapat memperbaiki kesalahannya, serta meningkatkan performanya. Informan menambahkan bahwa agresi verbal juga sering terjadi apabila timnya sedang berada di ujung kekalahan. Ia berpendapat bahwa dalam saat itu, semua pemain dalam timnya saling menyalahkan satu sama lain karena merasa bahwa timnya kalah karena performa yang kurang dari pemain lain.

3.2.1.5. Batas Penggunaan Trash talk

Walaupun informan merasa bahwa trash talk merupakan hal yang sangat umum dan tidak dapat dilepaskan dalam Valorant, Ia tetap memiliki batasan dalam penggunaan kata-kata yang Ia lontarkan. Menurutnya, trash talk yang umum terjadi merupakan kata-kata kasar seperti kata-kata binatang atau kata-kata kotor. Menurutnya, kata-kata ini masih dalam batas wajar dan Ia dapat menerimanya. Informan merasa sudah terbiasa menerima kata-kata seperti itu dan merasa bahwa hal tersebut merupakan hal umum dan bagian dari permainan dari sisi kompetitifnya. Informan tidak terlalu merespon hal tersebut karena Ia merasa bahwa sikap tersebut tidak terlalu penting. Informan menambahkan bahwa melalui trash talk, permainan akan berjalan lebih panas.

“Tapi, kalau sampai bawa-bawa hal-hal yang personal, kayak misalnya ngatain keluarga kita atau ngomong yang berhubungan dengan orang tua, itu udah kelewatan banget”

Menurut Informan, batas tersebut dilewati apabila perkataan yang dikeluarkan sudah membawa hal-hal diluar game tersebut, seperti informasi pribadi. Menurutnya, apabila pemain sudah membawa informasi yang bersifat pribadi seperti pembawaan orang tua dalam agresi verbal, Ia tidak dapat menerima hal tersebut. Ia merasa pembawaan orang tua atau hal-hal pribadi lainnya dalam agresi verbal bukanlah sesuatu yang etis dan layak dilakukan. Informan menambahkan bahwa mengontrol emosi pada saat seperti itu sangatlah penting karena Ia tidak ingin terlibat dalam agresi verbal tersebut.

Karena hal tersebut juga merupakan bentuk pelanggaran dalam kode etik Valorant, dalam merespon tindakan tersebut, informan akan menindaklanjutinya dengan melakukan pengaduan melalui fitur yang tersedia dalam Valorant sehingga pemain tersebut dapat diperiksa dan

diberikan hukuman. Informan juga akan membisukan pemain tersebut agar informan tidak dapat mendengar dan melihat tindakan selanjutnya yang dilakukan oleh pemain tersebut

3.2.2. Penggunaan Identitas dalam Valorant

3.2.2.1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu

Menurut Informan, tidaklah penting baginya untuk menggunakan identitas asli dalam game. Ia merasa identitas asli hanya digunakan dalam kegiatan sehari-hari dan dalam kehidupan nyatanya. Identitas asli hanya dibutuhkan oleh orang-orang yang Ia kenal serta orang-orang terdekatnya, bukan kepada orang asing dalam game. Ia menambahkan bahwa tujuannya bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang sehingga tidak perlu menggunakan identitas asli. Maka dari itu, informan menggunakan identitas palsu atau menutupi identitas aslinya dalam Valorant dengan menggunakan nama buatan sebagai in-game ID nya.

Informan lebih memilih menutup identitas aslinya dalam Valorant karena Ia merasa bahwa dalam Valorant terdapat banyak orang asing yang tidak Ia kenal. Hal ini juga dilakukan untuk menjaga privasi yang dimiliki informan karena Ia tidak ingin orang asing mengenal nama, keluarga, teman, serta hal-hal pribadi lainnya. Ia menambahkan bahwa identitas palsu tersebut digunakan untuk melindungi dirinya karena Ia merasa bahwa banyak orang asing yang memiliki niat buruk.

3.2.2.2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas

Privasi merupakan hal yang sangat penting bagi informan dan Ia mengaku merasa khawatir apabila Ia menggunakan identitas aslinya dalam dunia maya, salah satunya di Valorant. Ia merasa bahwa banyak orang asing yang tidak selalu baik dan memiliki niat buruk dalam dirinya. Maka dari itu, identitas palsu yang Ia gunakan juga merupakan bentuk perlindungan diri dari bahaya-bahaya yang ada di dunia maya.

“Dengan jadi anonim, saya juga merasa lebih bebas dan nggak khawatir ada orang yang tiba-tiba jadi tahu tentang kehidupan saya di luar game”

Di sisi lain, informan merasa lebih bebas dengan anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant. Ia mengaku bahwa anonimitas tersebut mengurangi rasa kekhawatirannya dan menambah kebebasan yang dimilikinya. Informan berpendapat bahwa kebebasan tersebut sangat Ia nikmati, terutama dalam Valorant, dimana tujuannya bermain adalah untuk bersenang-senang. Ia merasa mendapatkan kesenangan dan kenyamanan yang lebih dengan menggunakan identitas palsu.

3.2.2.3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

Informan berpendapat bahwa identitas palsu yang Ia gunakan sangat memberikan kebebasan dalam berekspresi karena Ia merasa tindakan dan perkataan yang dikeluarkan tidak terikat dengan identitas aslinya. Terutama dalam Valorant, informan merasa kebebasan berekspresi tersebut sangat cocok karena Ia bermain untuk bersenang-senang atau melepaskan stress yang Ia punya. Menurutnya, anonimitas dan kebebasan berekspresi merupakan hal yang sangat bisa dinikmati terutama dalam Valorant.

“orang merasa lebih lepas untuk ngomong atau bertindak kalau mereka nggak terikat sama identitas asli mereka, apalagi di dunia game yang kadang bisa jadi tempat buat kita ngelepasin stres atau frustrasi”

Walaupun dengan anonimitas dan kebebasan berbicara yang dimiliki, informan memiliki prinsip untuk tidak bertindak dan berbicara melewati batas. Informan berpendapat bahwa prinsip yang Ia miliki merupakan ajaran dari orang tua sehingga harus ditaati. Ia merasa bahwa anonim atau tidak, sikap baik harus terus diterapkan agar lingkungan dimana Ia berada juga memiliki atmosfer yang positif. Informan menambahkan bahwa sikap baik tersebut nantinya akan kembali kepada diri kita pada waktunya.

3.2.3. Respon terhadap frustrasi

3.2.3.1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi

Ada beberapa hal yang dapat membuat informan merasa frustrasi, salah satunya adalah pemain dalam tim yang tidak sesuai harapan atau tidak bisa bermain dalam level tim tersebut. Informan merasa hal ini dapat membuat dirinya merasa kesal dan frustrasi karena menurutnya, setiap pemain dalam tim tersebut memiliki perannya masing-masing dan peran tersebut sangat

penting. Apabila peran tersebut tidak dapat dimainkan secara maksimal, informan merasa hal tersebut akan sangat berdampak dalam hasil akhir bagi timnya. Dalam situasi tersebut, rasa frustrasi yang informan punya pada akhirnya akan dikeluarkan kepada pemain yang memiliki performa buruk tersebut. Informan mengaku sering memaki pemain lain yang memiliki performa buruk sebagai respon dari rasa frustrasi yang dimilikinya.

“Nah, perasaan itu yang kadang nggak bisa kita kontrol, apalagi kalau kita udah 'terjebak' dalam situasi kompetitif dan tegang. Di saat kayak gitu, kita bisa lebih rentan untuk ngomong kasar atau menyalahkan orang lain”

Informan berpendapat bahwa mengendalikan emosi sangat penting dalam Valorant, terutama dalam menanggapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan, seperti performa pemain lain yang buruk. Menurutnya, mengendalikan emosi sangat sulit dilakukan, terutama apabila kita sudah berada dalam situasi yang kompetitif dan panas. Ia merasa bahwa emosi dapat dengan mudah tersulut ditambah dengan situasi yang tidak sesuai dengan harapan. Hal ini menurut informan dapat memicu terjadinya agresi verbal.

3.2.3.2. Faktor Internal Munculnya Frustrasi

Selain dari performa pemain lain yang buruk, informan juga berpendapat bahwa agresi verbal yang terjadi sebagai akibat frustrasi juga dapat terjadi akibat dari mental seseorang. Menurutnya kehidupan sehari-hari, lingkungan yang kurang menyenangkan, adanya masalah, atau kurangnya orang terdekat juga dapat menjadi alasan seseorang memiliki mental yang kurang baik. Menurut informan, seseorang yang memiliki mental tersebut akan semakin sulit untuk mengatur emosi dan rasa frustrasi yang dimilikinya, sehingga ia akan mengeluarkan rasa frustrasi tersebut dengan cara yang salah.

“karena mereka merasa tertekan atau kesal dalam kehidupan nyata, mereka jadi ngebalasnya dengan cara yang kadang nggak terkontrol.”

Menurut informan, Valorant merupakan wadah yang sangat cocok bagi seseorang untuk mengeluarkan rasa frustrasi yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurutnya, dalam game seperti Valorant dimana sisi kompetitifnya sangat terasa, identitas yang tertutup, serta tidak

adanya interaksi secara langsung terhadap pemain lain, dapat membuat seseorang merasa lebih bebas untuk meluapkan perasaan yang dimilikinya, salah satunya melalui agresi verbal.

3.2.3.3. Perasaan Individu Terhadap Situasi yang Tidak Sesuai Harapan

Informan berpendapat bahwa Ia bermain Valorant untuk bersenang-senang, tidak terlalu memikirkan kalah atau menangnya dalam permainan tersebut. Tetapi informan juga akan merasa sangat kesal apabila ada salah satu pemain dalam timnya yang memiliki performa buruk tetapi memiliki ego yang tinggi sehingga pemain tersebut bersikap seenaknya. Hal ini, menurut informan, meningkatkan rasa frustrasi dalam dirinya dan akhirnya akan disalurkan melalui agresi verbal yang dilemparkan kepada pemain tersebut.

3.2.4. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

3.2.4.1. Pembawaan Emosi ke Dalam Valorant

Informan berpendapat bahwa Valorant merupakan wadah yang cocok bagi seseorang untuk meluapkan emosi yang tidak dapat disalurkan dalam dunia nyata. Menurutny ada beberapa hal yang sangat mendukung seseorang untuk meluapkan emosinya melalui Valorant yaitu, identitas yang tertutup, kebebasan berekspresi, serta orang yang tidak dikenal. Ia merasa bahwa setiap tindakan dan perkataan yang disampaikan seseorang dalam Valorant tidak terikat dengan identitas aslinya, sehingga seseorang akan merasakan kenyamanan serta kebebasan dalam berekspresi, salah satunya meluapkan emosi melalui agresi verbal yang dilakukan kepada pemain lain. Informan menambahkan bahwa terdapat kepuasan tersendiri saat dirinya melampiaskan emosi kepada pemain lain.

3.3. Deskripsi Pengalaman Informan 2

3.3.1. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

3.3.1.1. Trash Talk

Pengetahuan informan mengenai trash talk adalah perilaku menyimpang yang dilakukan baik melalui omongan atau ketikan dengan menggunakan kata-kata kasar atau kotor melalui fitur yang disediakan oleh Valorant. Informan berpendapat bahwa agresi verbal yang dilakukan melalui trash talk sangat umum terjadi di game FPS, terutama di Valorant. Informan menambahkan bahwa trash talk merupakan suatu hal yang tidak dapat dilepas dari game-game

yang memiliki sisi kompetitif di dalamnya karena menurutnya trash talk merupakan bentuk respon dari sisi kompetitif tersebut.

3.3.1.2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal

Informan memberikan pandangannya mengenai trash talk melalui pengalaman yang dimilikinya. Menurutnya, trash talk dapat dilakukan kepada teman maupun orang asing dalam game tersebut. Dalam pengalamannya, Ia melakukan agresi verbal pada saat temannya memiliki performa yang buruk atau berada dalam posisi paling bawah dalam tabel skor. Ia merasa bahwa trash talk yang dilakukan kepada temannya hanya sebagai bahan bercandaan karena Ia mengerti bahwa temannya tidak akan membawa ejekan tersebut kedalam hati. Trash talk yang informan keluarkan merupakan kata-kata yang mengejek performa temannya.

Terhadap pemain lain yang tidak Ia kenal, Informan melakukan trash talk pada saat pemain tersebut melakukan trolling atau secara sengaja melakukan kesalahan agar tim lawan mendapatkan keuntungan. Menurut informan, trash talk yang dikeluarkan merupakan sebuah keharusan agar pemain tersebut menerima sanksinya. Informan berpendapat bahwa trolling yang dilakukan pemain tersebut sangat berdampak buruk bagi timnya karena hal tersebut dapat menciptakan kekalahan. Maka informan merasa bahwa trash talk diperlukan dalam situasi tersebut.

3.3.1.3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal

Informan mengaku sering berada dalam situasi dimana permainan berjalan tidak sesuai yang diharapkan. Salah satunya adalah kurangnya komunikasi dan kerja sama tim. Menurutnya komunikasi sangat penting dalam Valorant untuk mengetahui lokasi musuh serta meluncurkan strategi yang dimiliki. Kerja sama tim yang baik juga diperlukan untuk memenangkan permainan tersebut sehingga informan akan berusaha untuk memenuhi kedua hal tersebut. Apabila ada pemain yang mengganggu informan memenuhi hal tersebut, ditambah dengan performa pemain yang buruk, Ia cenderung akan melakukan agresi verbal. Menurutnya agresi verbal diperlukan dalam situasi tersebut untuk menegur serta meningkatkan fokus pemain tersebut. Agresi verbal yang informan lakukan merupakan kata-kata kasar dan kata-kata menegur performa pemain tim tersebut.

Informan berpendapat bahwa agresi verbal yang dilakukannya kepada pemain lain merupakan kata-kata kasar atau kotor yang umum didengar oleh pemain lain dalam Valorant. Informan memilih untuk menggunakan kata-kata kasar yang umum didengar karena Ia merasa bahwa setiap orang memiliki sifat yang berbeda-beda, terutama dalam merespon agresi verbal. Terutama dengan orang asing yang tidak dikenal, Ia merasa bahwa dirinya perlu berhati-hati dalam berbicara agar pemain tersebut tidak sakit hati.

3.3.1.4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal

Menurut informan, ada beberapa hal yang dapat memicu terjadinya agresi verbal, baik dari diri kita sendiri maupun dari pemain lain. Informan mengaku bahwa performanya dalam setiap permainan berbeda-beda, tidak selalu bagus dan tidak selalu buruk. Ia merasa kurangnya konsistensi dalam performanya dapat memicu agresi verbal. Menurutnya, pengambilan keputusan yang tepat sangat berdampak bagi hasil akhir permainan. Informan merasa dirinya belum bisa mengambil keputusan dengan tepat yang mengakibatkan dirinya menjadi frustrasi. Rasa emosi dan frustrasi tersebut pada akhirnya informan luapkan dengan melakukan agresi verbal kepada pemain lain. Informan mengaku sering menyalahkan pemain lain atas kesalahan yang Ia buat sendirinya. Menurutnya hal ini terjadi sebagai dampak emosi yang tidak bisa dikontrol.

“Ya, playstyle gue sih ga selalu bagus ya, Mas. Timing gue juga sering nggak pas, dan itu bikin performa gue jadi nggak maksimal.”

Informan juga menambahkan bahwa agresi verbal dapat terjadi antar pemain dalam satu tim apabila tim tersebut berada di ujung kekalahan. Berdasarkan pengalaman yang diceritakan informan, agresi verbal paling sering terjadi pada saat timnya berada di ujung kekalahan karena dalam situasi tersebut semua pemain saling menyalahkan satu sama lain akan kesalahan yang dibuat. Menurutnya, situasi yang tidak sesuai dengan harapan merupakan suatu hal yang dapat memicu agresi verbal, baik sesama tim maupun dengan tim lawan.

Selain di ujung kekalahan, informan juga sering melakukan agresi verbal apabila ada pemain dalam timnya yang tidak dapat menggunakan karakter pilihannya dengan maksimal. Ia

berpendapat bahwa setiap karakter yang dimainkan memiliki peran penting dalam kemenangan karena masing-masing karakter yang dipilih harus saling membantu dan melengkapi timnya. Informan mengaku sering melakukan agresi kepada pemain yang tidak dapat menggunakan karakternya dengan maksimal. Hal ini Ia lakukan karena pemain tersebut tidak dapat membantu dan melancarkan strategi dengan benar yang memberikan dampak negatif bagi timnya, bahkan kekalahan. Informan mengaku kesal dengan pemain tersebut karena menurutnya seseorang lebih baik belajar dan mencoba karakter tersebut terlebih dahulu sebelum memakainya.

3.3.1.5. Batas Penggunaan Trash Talk

Walaupun informan mengaku bahwa trash talk merupakan hal umum dan tidak dapat dilepaskan dari Valorant, Ia masih merasa ada beberapa kata-kata atau omongan yang sudah melewati batas. Menurutnya, omongan tersebut merupakan kata-kata yang sudah tidak ada kaitannya dengan jalannya pertandingan dan biasanya bersifat personal. Informan berpendapat bahwa apabila seseorang sudah membawa nama-nama keluarga, menghina gender dan identitas, serta menghina status sosial, menurutnya hal tersebut sudah melewati batas. Menurut informan, batas tersebut terlewati apabila kata-kata yang dikeluarkan sudah melebihi dari kata-kata yang mengejek performa seseorang. Hal tersebut menurut informan merupakan suatu hal yang tidak etis dan tidak layak dikeluarkan yang juga berdampak pada suasana permainan.

“Tapi kalau udah mulai ngomongin hal-hal yang nggak ada hubungannya sama game, kayak ngehina orang berdasarkan status sosial atau latar belakang mereka, itu udah masuk ke ranah personal dan bisa sangat menyakitkan. Ini yang kadang bikin suasana jadi tegang dan bikin orang jadi nggak nyaman.”

Informan masih mewajarkan kata-kata atau omongan yang berkaitan dengan performa buruk seseorang. Menurutnya hal tersebut masih wajar dan masih dapat diterima oleh informan karena dapat dijadikan pelajaran bagi pemain tersebut. Tetapi kata-kata yang sudah melebihi batas akan ditindaklanjuti oleh informan. Dalam merespon tindakan tersebut, informan akan melakukan pengaduan terhadap orang yang bersangkutan serta membisukan pemain tersebut agar Ia tidak menerima pesan apapun yang ditulis atau diucapkan oleh pemain tersebut.

3.3.2. Penggunaan Identitas dalam Valorant

3.3.2.1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu

Informan tidak menggunakan identitas asli atau menutupi identitas aslinya dengan identitas palsu dengan nama buatan. Menurutnya menggunakan identitas asli merupakan tindakan yang tidak penting karena Valorant hanya sebuah game dimana orang-orang didalamnya bermain untuk bersenang-senang. Informan berpendapat bahwa menggunakan identitas palsu juga merupakan tindakan pencegahan bagi dirinya terhadap bahaya-bahaya yang dapat diterima dalam dunia maya. Sifat anonim yang didapatkan melalui identitas palsu juga menjadi tameng bagi informan apabila ada perkataan informan yang tidak dapat diterima oleh pemain lain.

“social media itu bisa lumayan bahaya, apalagi kalau lu pakai identitas asli”

Informan mengaku masih memiliki rasa kekhawatiran dalam dirinya apabila menggunakan identitas asli. Menurutnya dunia maya merupakan dunia yang cukup berbahaya apabila kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Informan merasa khawatir apabila ada perkataannya yang tidak dapat diterima oleh pemain lain sehingga pemain tersebut menindaklanjutinya dengan melakukan *tracking* dalam dunia nyata. Informan menambahkan bahwa teknologi sudah sangat tinggi sehingga kita bisa mendapatkan informasi pribadi melalui berbagai macam cara.

3.3.2.2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas

Informan mengaku merasa lebih bebas dan nyaman menggunakan identitas palsu dalam Valorant. Ia berpendapat bahwa tertutupnya identitas memberikan keuntungan bagi dirinya untuk melakukan apapun yang Ia mau, termasuk meluapkan emosinya. Informan berpendapat bahwa menggunakan identitas palsu yang bersifat anonim, mengurangi resiko bagi seseorang untuk membalasnya melalui dunia nyata. Sehingga informan lebih nyaman untuk mengeluarkan kata-kata kasar dalam Valorant ketimbang di dunia nyata selama identitas aslinya tertutup.

“gue nggak ngerasa ada risiko buat orang lain nyerang gue balik di kehidupan nyata, atau mungkin bisa lebih lepas untuk ngomong kasar atau ngomongin orang tanpa takut ada konsekuensinya”

Tetapi di sisi lain, informan juga membatasi perkataan kasar yang dikeluarkan karena menurutnya dunia maya tidak 100% aman. Menurutny, berekspresi dalam dunia maya juga harus berhati-hati karena dengan pesatnya perkembangan teknologi, Ia merasa seseorang yang memiliki niat buruk dapat memperoleh informasi pribadi melalui berbagai macam cara. Hal inilah yang membuat informan tetap memiliki batas dalam berekspresi, terutama mengeluarkan kata-kata kasar kepada pemain lain.

3.3.2.3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

Informan mengaku sifat anonim yang ditawarkan dalam Valorant membuat dirinya merasa lebih nyaman dan bebas untuk berekspresi dan mengeluarkan kata-kata kasar kepada pemain lain. Bahkan informan mengaku sering memanfaatkan anonimitas tersebut untuk secara sengaja mengeluarkan kata-kata kasar kepada pemain lain. Informan merasa lebih berani berekspresi dengan sifat anonimitas tersebut.

“Karena kita kan sama-sama nggak tau siapa kita di dunia nyata, kan? Maksudnya gini, misalnya gue lagi ngomong kasar ke orang, kayak ngatain atau ngelabelin dia jelek gitu, dan dia pun juga nggak tahu siapa gue sebenarnya. Jadi kayak kita bisa ngerasa aman aja gitu”

Menurut informan, salah satu keuntungan yang didapatkan melalui anonimitas dalam Valorant adalah kebebasan berekspresi tanpa perlu memikirkan orang lain. Menurutny, anonimitas tersebut juga dimanfaatkan oleh pemain lain dalam Valorant karena Ia tidak pernah melihat pemain lain menggunakan identitas asli di dalamnya. Informan merasa aman dengan anonimitas yang dimiliki antar pemain. Ia merasa tidak perlu memikirkan identitas orang lain dan orang lain juga tidak perlu memikirkan identitas dirinya karena menurutny keuntungan yang ditawarkan anonimitas dalam Valorant juga dimanfaatkan oleh pemain lain.

3.3.3. Respon terhadap frustrasi

3.3.3.1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi

Informan mengaku bahwa ia sering berada dalam situasi di mana ada beberapa pemain dalam timnya yang memiliki performa buruk. Menurutny, hal ini dapat meningkatkan rasa frustrasi yang dimilikiny karena performa buruk yang dimiliki oleh pemain dalam tim tersebut

dapat berpengaruh buruk bagi timnya. Informan berpendapat bahwa untuk mencapai kemenangan dalam permainan tersebut, masing-masing pemain dalam timnya harus memiliki performa yang cukup atau memberikan performa terbaik yang dimilikinya. Informan menyikapi hal tersebut dengan melakukan agresi verbal kepada pemain yang memiliki performa buruk. Rasa frustrasi yang ia miliki terhadap pemain tersebut membuatnya melakukan agresi verbal dengan mengejek serta menegur performa permainan dari pemain tersebut.

Pada awal bermain valorant, informan berpendapat bahwa ia berusaha untuk sabar dalam menyikapi pemain-pemain dengan performa buruk. Seiring berjalannya waktu, informan merasa terpapar dengan perilaku *toxic* dari pemain lain dalam Valorant sehingga ia mulai merespon pemain yang memiliki performa buruk dengan agresi verbal melalui trash talk.

Informan berpendapat bahwa mengendalikan emosi merupakan salah satu hal penting dalam bermain valorant karena menurutnya banyak situasi dan pemain yang tidak sesuai dengan harapan kita dan dapat meningkatkan rasa frustrasi yang berujung pada pengeluaran kata-kata kasar. Menurut informan situasi yang paling sering menyebabkan frustrasi adalah kurangnya komunikasi, performa tim yang buruk, serta strategi yang gagal. Informan mengaku bahwa ia masih sulit untuk mengendalikan emosi apabila bertemu dengan pemain atau situasi yang tidak sesuai dengan harapannya.

3.3.3.2. Faktor Internal Munculnya Frustrasi

Informan mengaku bahwa salah satu alasan ia melakukan agresi verbal terhadap pemain lain adalah untuk mengeluarkan emosi yang ia miliki. Informan juga mengaku bahwa emosi yang tidak stabil juga sangat mempengaruhi dirinya dalam melakukan Agresi verbal. Ia berpendapat bahwa sisi kompetensi yang ada dalam Valorant dapat memicu ketidakstabilan emosi yang berujung pada dirinya melakukan Agresi verbal kepada pemain lain.

Informan berharap dengan melakukan agresi verbal terhadap pemain yang memiliki performa buruk akan menyadarkan pemain tersebut sehingga ia dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah dibuat. Tetapi informan juga sadar bahwa cara menegur pemain tersebut kurang benar karena hal tersebut hanyalah sebatas emosi yang informan miliki.

Informan juga berpendapat pada saat itu pemikiran utama yang ia miliki adalah emosi yang tersalurkan, bukan kesadaran dari pemain lain.

3.3.4. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

3.3.4.1. Perasaan Individu dalam Situasi *Bad Day*

Informan berpendapat bahwa dirinya sering mengalami hari yang buruk dan memiliki beberapa emosi serta perasaan yang tidak bisa ia luapkan di dunia nyata. Ia merasa bahwa Valorant merupakan tempat wadah yang cocok bagi dirinya untuk meluapkan emosi tersebut. Informan mengaku bahwa pada saat ia mengalami hari yang buruk, emosi yang dimilikinya tidak stabil sehingga Informan akan lebih sensitif dan mudah tersulut oleh hal-hal kecil. Informan mengaku bahwa ia melampiaskan emosi tersebut melalui agresi verbal dengan mengeluarkan kata-kata yang kotor serta kasar kepada pemain lain. Informan berpendapat bahwa ia tidak perlu berpikir panjang mengenai kata-kata yang ia keluarkan, karena tujuan utama agresi verbal dilakukan adalah untuk melampiaskan emosi yang tidak bisa ia lampiaskan dalam dunia nyata.

“Jadi, kalau gue lagi having a bad day, kayaknya ada chance yang cukup besar buat gue jadi lebih toxic atau nge-trash talk orang, karena gue ngerasa kayak, ‘Ya udah lah, ini cara gue ngelepasin kekesalan gue’”

Informan merasa bahwa Valorant merupakan salah satu wadah pelarian untuk meluapkan emosi yang ia tidak dapat luapkan dalam dunia nyata. Informan merasa cocok untuk melampiaskan emosi melalui saluran karena selain emosi yang dapat diluapkan, Informan juga mendapatkan kesenangan dengan bermain Valorant.

3.3.4.2. Pembawaan Emosi ke Dalam Valorant

Menurut informan, pada saat dirinya mengalami hari yang buruk, ia bermain valorant hanya untuk menyalurkan emosi yang tidak bisa disalurkan melalui dunia nyata. Informan berpendapat bahwa menang atau kalah bukanlah tujuan utama ia bermain valorant, melainkan tersalurnya emosi serta perasaan yang ia punya. Informan merasa dunia maya terutama valoran merupakan wadah yang tepat bagi dirinya untuk menyalurkan emosi yang ia punya. Hal ini

didukung oleh sifat anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant serta kebebasan ekspresi yang informan rasakan, membuat Valorant wadah yang tepat bagi dirinya untuk melampiaskan segala emosi dan perasaan yang dimilikinya.

“Game tuh bisa jadi tempat buat gue ngeluarin kekesalan itu, karena di dunia maya kan nggak ada konsekuensi langsung, jadi gue bisa ngomong kasar atau ngatain orang dengan cara yang nggak akan langsung berdampak ke kehidupan gue”

Informan merasa bahwa melampiaskan emosi dalam valoran merupakan salah satu cara yang tepat bagi dirinya karena perkataan kasar yang ia lontarkan kepada pemain lain tidak langsung berdampak kepada kehidupannya. Anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant, dianggap sebagai tameng untuk melampiaskan emosinya melalui kata-kata kasar yang dilontarkan kepada pemain lain. Sehingga Informan merasa aman dan bebas untuk berekspresi, salah satunya adalah melampiaskan emosi.

3.4. Deskripsi Pengalaman Informan 3

3.4.1. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

3.4.1.1. Trash Talk

Pengetahuan trash talk menurut informan adalah perkataan kasar atau kotor yang disampaikan oleh satu pemain kepada pemain lain dengan tujuan memanaskan suasana. Menurut informan, trash talk dalam Valorant merupakan suatu hal yang umum terjadi dan sering ditemui oleh informan di setiap permainan. Informan juga berpendapat bahwa trash talk merupakan bagian dari Valorant yang merupakan akibat dari sisi kompetitifnya.

Menurut informan, ada beberapa hal yang membuat informan melakukan trash talk kepada pemain lain, salah satunya merupakan memanaskan suasana. Informan mengaku sering memicu terjadinya agresi verbal melalui trash talk dengan tujuan memanaskan suasana. Menurutnya, jalannya permainan akan lebih seru apabila ada ketegangan antar tim.

3.4.1.2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal

Salah satu pengalaman informan dalam memicu terjadinya agresi verbal adalah pada saat timnya berada di ujung kekalahan. Informan mengaku bahwa Ia secara sengaja mengejek timnya sendiri dengan alasan memanaskan suasana. Dalam beberapa ronde terakhir, informan sadar bahwa timnya memiliki kesempatan yang sangat kecil untuk memenangkan permainan. Agar suasana menjadi lebih seru, informan memutuskan untuk mengejek timnya sendiri karena memiliki performa yang buruk. Kata-kata yang dikeluarkan merupakan kata-kata kasar yang menyerang performa pemain dalam timnya. Menurutnya, hal ini Ia lakukan untuk bersenang-senang dan mendapatkan kepuasan pribadi.

“Aku cuma pengen bikin suasana sedikit lebih chaotic aja, entah kenapa, waktu itu aku ngerasa kalau itu bisa bikin aku lebih merasa baik, karena at that point, ya, aku udah ngerasa kesel banget sih, jadi kayak ngelampiaskan kekesalanku”

Informan berpendapat bahwa pada saat itu Ia merasa kesal kepada timnya karena performa yang buruk, strategi yang kurang, dan komunikasi yang kurang. Menurutnya, komunikasi dalam Valorant sangatlah penting untuk meluncurkan strategi. Hal ini dilakukan agar pemain dalam tim mengetahui letak pemain lawan dan dapat bersiap-siap meluncurkan strategi. Tetapi informan merasa tidak ada komunikasi dalam timnya, maka dari itu, Ia memutuskan untuk mengejek timnya sendiri. Ia mengaku bahwa agresi verbal yang Ia lakukan sebagian besar hanya untuk meluapkan kekesalannya dan mendapatkan kepuasan.

3.4.1.3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal

Informan mengaku tidak ada alasan spesifik mengenai tindakan agresi verbal yang Ia lakukan kepada timnya. Informan merasa bahwa timnya berada di ujung kekalahan dan memiliki kesempatan yang sangat kecil untuk memenangkan permainan tersebut. Untuk menambah keseruan serta meluapkan kekesalan yang dimilikinya, Informan memutuskan untuk membuat suasana menjadi semakin panas dengan melakukan agresi verbal yang ditujukan kepada timnya. Informan mengaku merasa kesal karena pada saat itu pemain dalam timnya memiliki performa yang sangat buruk atau berada di bawah dalam tabel skor. Informan berpendapat bahwa satu-satunya cara untuk mendapatkan kesenangan dalam permainan tersebut adalah dengan membuat suasanya menjadi panas.

“Kadang kalau udah ga ada harapan lagi buat menang, aku ngerasa kayak itu cara buat bikin suasana jadi lebih seru, biar ada sedikit chaos di dalamnya”

Agresi verbal yang dilakukan melalui trash talk oleh Informan merupakan kata-kata kasar yang ditujukan kepada timnya sendiri dan menyerang performa mereka. Informan merasa kata-kata yang dikeluarkan bukan merupakan kata-kata kasar yang melebihi batas, tetapi cukup untuk membuat suasana menjadi panas. Tujuan informan melakukan agresi verbal tersebut adalah untuk melepaskan rasa kesal yang dimiliki serta mendapatkan keseruan dalam permainan yang menurutnya, tidak akan berakhir dengan kemenangan.

3.4.1.4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal

Menurut informan, ada beberapa situasi dimana agresi verbal paling sering terjadi. Selain berada di ujung kekalahan, agresi verbal menurut informan, paling sering terjadi pada saat salah satu atau beberapa pemain dalam timnya memiliki performa yang buruk. Menurutnya, agresi verbal akan selalu ditemukan pada saat salah satu pemain dalam timnya sedang memiliki performa yang buruk. Informan juga mengaku sering melakukan agresi dalam situasi seperti ini. Menurutnya, peran setiap pemain dalam tim tersebut sangat penting, sehingga apabila ada satu pemain yang memiliki performa buruk, hal tersebut dapat memberi dampak negatif pada timnya. Informan merasa upaya yang diberikan menjadi semakin besar apabila ada satu pemain yang memiliki performa buruk pada saat itu.

Selain performa yang buruk, informan menambahkan situasi dimana agresi verbal paling sering terjadi, yaitu pada saat terjadi kegagalan dalam strategi yang telah diatur. Informan berpendapat bahwa strategi yang baik dan matang diperlukan untuk meraih kemenangan dalam Valorant. Menurutnya, ada beberapa hal yang menyebabkan gagalnya eksekusi strategi tersebut, seperti kurangnya komunikasi, kesalahan pemain, atau strategi yang telah terbaca oleh tim lawan. Menurutnya, agresi verbal diperlukan dalam situasi tersebut untuk menegur pemain yang melakukan kesalahan dan memperbaiki kesalahannya. Informan menggunakan kata-kata kasar untuk menegur pemain tersebut.

3.4.1.5. Batas Penggunaan Trash Talk

Informan mengaku bahwa agresi verbal melalui trash talk sangat umum terjadi dan biasanya menggunakan kata-kata kasar yang sering ditemui. Dalam hal ini, informan mengungkapkan bahwa Ia merasa biasa saja dan sudah terbiasa menerima kata-kata kasar pada umumnya. Tetapi informan menambahkan ada kata-kata serta perlakuan dari pemain lain yang tidak dapat Ia terima. Perlakuan tersebut merupakan pelecehan. Informan mengaku pernah mendapatkan pelecehan terhadap dirinya melalui omongan dan ketikan. Informan merasa bahwa hal tersebut sangat tidak sopan untuk dilakukan oleh orang asing kepada perempuan. Menurutnya, baik di dalam Valorant maupun di dunia nyata, merendahkan dan melecehkan gender tidak layak untuk dilakukan dan perlu mendapatkan sanksi.

“Kadang mereka juga suka nyepelein kemampuan aku cuma karena aku cewek. Jadi, kalau misalnya ada yang salah, langsung deh bawa-bawa gender”

Berdasarkan pengalaman informan, pelecehan tersebut terjadi sesudah informan berbicara menggunakan fitur Voice-chat yang ada dalam Valorant. Informan bercerita bahwa tujuan Ia berbicara adalah untuk memberikan informasi mengenai lokasi lawan sehingga timnya dapat bersiap untuk melakukan serangan. Tetapi yang didapatkan merupakan kata-kata yang menyerang gender dan kata-kata yang menggoda informan.

Dalam menyikapi hal tersebut, informan menindaklanjutinya dengan melakukan pengaduan melalui fitur yang tersedia agar pemain tersebut dapat dilakukan pengecekan dan diberikan sanksi. Setelah itu informan membisukan pemain tersebut agar Ia tidak dapat menerima maupun mendengar pesan yang disampaikan oleh pemain tersebut.

3.4.2. Penggunaan Identitas dalam Valorant

3.4.2.1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu

Informan menggunakan identitas palsu atau menutup identitas aslinya dengan menggunakan nama samaran sebagai In-Game ID nya. Menurutnya, tidaklah penting bagi seseorang untuk menggunakan identitas aslinya di game apapun. Informan merasa bahwa game merupakan tempat bersenang-senang sehingga tidak ada gunanya untuk menggunakan identitas asli sebagai nama dalam game tersebut. Informan juga tidak ingin identitasnya diketahui oleh

orang asing, terutama melalui game. Informan berpendapat bahwa terkait identitas, Ia harus lebih berhati-hati karena menurutnya sangat mudah mendapatkan informasi di dunia maya. Ia juga merasa lebih aman dan nyaman identitas aslinya tertutup.

“Gak perlu pusing-pusing soal identitas asli. Selama game-nya seru dan kita bisa main bareng tanpa masalah, kenapa harus repot dengan hal-hal kayak gitu?”

Menurut informan, penting baginya untuk menjaga identitas dan informasi pribadi agar tidak jatuh ke tangan orang yang salah. Karena menurutnya banyak orang asing di dunia maya yang memiliki niat buruk. Sehingga menjadi anonim merupakan pilihan yang tepat bagi Informan. Informan juga menambahkan bahwa tujuan utama sebuah game adalah untuk bersenang-senang, apabila Ia bisa mendapatkan kesenangan tersebut tanpa perlu mengungkapkan identitasnya, itulah yang terpenting.

3.4.2.2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas

Informan mengaku merasa nyaman dan bebas dengan menggunakan identitas palsu dalam Valorant. Menurutnya, dengan identitas palsu tersebut, Ia menjadi lebih bebas untuk berbicara serta aman dari berbagai kejahatan yang dapat terjadi. Di sisi lain, informan juga merasa sedikit rasa takut mengenai dunia maya. Salah satu hal yang membuat informan tidak nyaman adalah apabila identitas aslinya terungkap oleh orang-orang asing. Informan sangat menghindari bocornya informasi pribadi kepada orang lain sehingga sebisa mungkin Ia menggunakan nama samaran yang tidak mengandung identitas aslinya.

“Makanya aku milih untuk nggak pake identitas asli, supaya orang gak bisa tahu siapa aku dan nggak bisa nyampurin dunia maya dengan dunia nyata.”

Perkembangan teknologi yang pesat juga merupakan salah satu ketakutan yang dimiliki informan. Menurutnya, orang dalam dunia maya memiliki kemampuan untuk melakukan tracking melalui berbagai macam cara dengan informasi seminim mungkin. Selain identitas palsu, informan juga menghindari hal buruk yang dapat terjadi dengan tidak berbicara mengenai

apapun yang ada dalam dunia nyata. Informan berpendapat bahwa Ia memiliki pribadi yang cukup berbeda dalam dunia maya dengan dunia nyata.

3.4.2.3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

Informan berpendapat bahwa Ia merasa lebih bebas untuk berekspresi dan bertindak dalam Valorant karena tertutupnya identitas. Ia merasa bahwa bermain bersama orang asing dengan identitas yang tertutup lebih bebas dan nyaman daripada bermain bersama teman-teman yang sudah mengetahui identitas aslinya. Hal ini diungkapkan karena bermain dengan identitas tertutup bersama orang asing dalam Valorant tidak perlu memikirkan perasaan orang lain. Berbeda dengan bermain bersama teman dimana informan merasa saling kenal dan harus memikirkan perasaan temannya. Dalam Valorant, informan merasa bebas berekspresi dan tidak perlu khawatir pemain lain akan merasa tersinggung. Selama Ia mendapatkan kesenangan tanpa perlu memikirkan perasaan orang lain, menurutnya itu yang terpenting. Informan juga menambahkan apabila ada yang tersinggung dengan perkataannya, hal tersebut akan hilang setelah permainan tersebut berakhir.

“kalau mereka bukan temen aku, kenapa harus khawatir banget soal apa yang mereka pikirkan tentang aku? Kan yang penting kita bisa enjoy main, nggak ada beban”

Menurut informan, kebebasan berekspresi juga memiliki dampak negatifnya. Walaupun informan lebih bebas berekspresi, Ia merasa pemain lain juga bebas berekspresi yang nantinya dapat menyebabkan agresi verbal. Menurutnya, salah satu alasan agresi verbal sangat umum terjadi di Valorant adalah karena kebebasan tersebut ditambah dengan anonimitas. Informan juga merasa bahwa pemain lain memiliki pemikiran yang sama dengan dirinya, yaitu tidak perlu memikirkan perasaan pemain lain dalam berbicara.

3.4.3. Respon terhadap frustrasi

3.4.3.1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi

Informan berpendapat bahwa banyak situasi dimana Ia merasa kesal terhadap pemain lain dalam timnya. Salah satunya adalah apabila pemain tersebut memiliki performa yang buruk. Informan mengaku merasa frustrasi apabila ada pemain dalam timnya yang memiliki performa

buruk karena hal tersebut mengharuskan dirinya untuk berupaya lebih dalam memenangkan permainan. Rasa frustrasi tersebut, menurut informan, akan disalurkan melalui agresi verbal yang ditujukan kepada pemain tersebut. Informan mengaku kesulitan apabila ada pemain dalam timnya yang memiliki performa buruk sehingga penting bagi pemain tersebut untuk mendapatkan teguran darinya.

Menurut informan, untuk dapat memenangkan permainan, diperlukan strategi yang matang serta komunikasi yang baik. Apabila strategi yang sudah direncanakan tidak dapat dieksekusi dengan baik, informan akan merasa kesal. Menurutnya, kegagalan strategi dapat terjadi karena beberapa hal seperti kurangnya komunikasi, kesalahan pemain, atau strategi yang terbaca oleh lawan. Apabila informan merasa bahwa kegagalan strategi diakibatkan oleh salah satu pemain dalam timnya, Ia akan menegurnya melalui agresi verbal.

3.4.3.2. Faktor Internal Munculnya Frustrasi

Menurut informan, rasa frustrasi juga dapat datang dari dirinya sendiri. Informan mengaku bahwa performa yang dimilikinya dalam setiap game berbeda-beda sehingga ada beberapa permainan dimana informan memiliki performa yang buruk. Pada saat itu, informan merasa frustrasi datang dari dalam dirinya sendiri, untuk selalu memberikan yang terbaik tetapi informan merasa kurang bisa. Dalam keadaan seperti itu, informan mengaku bahwa agresi verbal dapat muncul. Hal ini dikarenakan dirinya tidak dapat mengontrol emosi yang tidak stabil. Informan merasa tekanan yang didapatkan dari pemain lain agar dirinya memberikan upaya yang lebih besar, justru menambah beban di pundaknya. Maka dari itu, informan menyalurkan emosi tersebut dengan melakukan agresi verbal terhadap pemain lain seperti memaki serta menyalahkan pemain tersebut karena menaruh tekanan yang besar pada dirinya.

3.4.4. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

3.4.4.1. Perasaan Individu dalam Situasi *Bad Day*

Informan berpendapat bahwa semua orang pernah memiliki hari yang buruk. Bagi Informan, saat mengalami hari yang buruk, Ia cenderung lebih sensitif terhadap suatu hal. Hal ini menurut informan juga terbawa saat bermain Valorant. Informan berpendapat bahwa Ia memiliki

harapan apabila bermain Valorant, Ia akan merasa lebih baik. Tetapi berdasarkan penjelasan informan, emosi yang dimilikinya pada saat itu semakin bertambah saat bermain Valorant.

Informan merasa sulit untuk mengontrol emosi yang tidak stabil pada saat bermain Valorant setelah mengalami hari yang buruk. Salah satu tujuan informan bermain Valorant saat mengalami hari yang buruk adalah untuk melupakan semua masalah yang dilewati. Informan berharap dengan bermain Valorant, Ia dapat mendistraksi dirinya dari semua masalah yang dihadapi dan memperbaiki suasana hati melalui Valorant

3.4.4.2. Pembawaan Emosi ke Dalam Valorant

Informan mengaku bahwa Ia membawa emosi yang dimilikinya setelah mengalami hari yang buruk ke dalam Valorant. Informan berpendapat bahwa salah satu tujuan Ia bermain Valorant adalah untuk melupakan masalah serta melampiaskan emosi yang tidak dapat dilampiaskan di dunia nyata. Menurutnya, Valorant cukup membantu dalam menjadi wadah untuk melampiaskan emosi yang dimilikinya saat itu.

Menurutnya dampak dari emosi tersebut adalah lebih mudah tersulut oleh hal-hal kecil dalam permainan yang mengakibatkan agresi verbal olehnya. Informan mengaku bahwa kesalahan kecil yang dilakukan oleh pemain lain memiliki dampak yang cukup besar dalam emosinya. Ketidakstabilan emosi yang dimiliki informan saat itu menimbulkan agresi verbal yang dilontarkan kepada pemain lain. Informan sadar bahwa hal tersebut kurang pantas dilakukan tetapi Ia merasa bahwa dengan meluapkan emosi melalui agresi verbal, Ia merasa lebih lepas dan tenang setelahnya.

3.5. Deskripsi Pengalaman Informan 4

3.5.1. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

3.5.1.1. Trash Talk

Pengetahuan Informan mengenai trash talk adalah suatu omongan kasar yang dilakukan oleh satu pemain kepada pemain lainnya dengan menggunakan kata-kata kasar atau kotor. Informan berpendapat bahwa seseorang melakukan trash talk dengan tujuan tertentu. Menurutnya, trash talk banyak ditemui di beberapa keadaan seperti gagalnya strategi atau sedang

berada di ujung kekalahan. Informan menambahkan bahwa trash talk merupakan suatu hal yang sering Ia temui dalam Valorant dan sudah menjadi hal yang umum. Menurutnya, trash talk merupakan bagian dalam Valorant yang tidak bisa dipisahkan karena sudah menjadi kebiasaan pemain-pemain game online, terutama pada game FPS.

“Tapi ya, sebenarnya sih itu cuma buat ngeredain emosi aja sih, karena kadang-kadang emang kita lagi kesel”

Informan berpendapat bahwa Ia menggunakan trash talk untuk mengoreksi kesalahan pemain apabila pemain tersebut menyebabkan kerugian kepada timnya. Trash talk tersebut Ia lakukan agar pemain tersebut sadar akan kesalahannya dan dapat memperbaikinya. Selain itu, informan berpendapat bahwa Ia menggunakan trash talk untuk meredakan dan melampiaskan emosi yang dimilikinya. Menurutnya, ada berbagai situasi dimana emosi dalam dirinya sedang meningkat yang menyebabkan dirinya menjadi kesal. Kekesalan tersebut pada akhirnya Ia lampiaskan melalui trash talk kepada pemain yang bersangkutan.

3.5.1.2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal

Salah satu pengalaman informan menjadi pelaku terjadinya agresi verbal adalah pada saat timnya memiliki keunggulan yang besar dan memiliki poin yang jauh lebih tinggi daripada lawannya. Trash talk yang informan keluarkan merupakan kata-kata yang bersifat mengejek tim lawan, terutama performa dalam bermain. Informan menambahkan bahwa trash talk tersebut tidak menyerang hal-hal yang bersifat pribadi, sehingga kata-kata tersebut tidak akan menyakiti lawannya, hanya untuk mengejek performa buruk yang dialami tim lawan. Informan menggunakan trash talk untuk memanaskan suasana permainan tersebut. Menurutnya, trash talk dilakukan agar jalannya permainan tidak terlalu bosan. Menurut informan, salah satu aspek yang harus ada pada saat bermain game adalah bersenang-senang. Informan tidak bisa mendapatkan hal tersebut apabila permainan berjalan membosankan. Maka informan menggunakan trash talk dengan harapan pemain dalam tim lawan meningkatkan performanya sehingga terjadi perlawanan yang lebih sengit.

Informan juga bercerita bahwa dirinya menggunakan agresi verbal pada saat ada pemain dalam timnya yang melakukan pelecehan dengan menggunakan kata-kata yang kurang baik. Informan berpendapat bahwa Ia sering mendapatkan pelecehan setelah membuka suaranya dalam permainan. Tujuan informan membuka suara adalah untuk memberikan informasi akan keberadaan lawan. Tetapi yang Ia dapat merupakan kata-kata yang kurang baik dan menyerang gender informan.

3.5.1.3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal

Informan mengaku bahwa salah satu alasan Ia menggunakan trash talk adalah untuk memanaskan suasana. Informan mengaku bahwa Ia tidak suka permainan yang membosankan. Membosankan menurut informan adalah pada saat performa lawan sangat buruk sehingga Ia tidak mendapatkan perlawanan yang diharapkan. Selain itu, informan menambahkan bahwa permainan yang seru merupakan permainan yang memiliki ketegangan antar tim. Apabila informan berada dalam kedua situasi tersebut, Ia akan melakukan trash talk untuk memenuhi keinginannya. Trash talk dilakukan untuk memanaskan suasana sehingga tim lawan merasa terpacu untuk memberikan perlawanan yang lebih. Informan merasa lebih puas apabila memenangkan permainan dimana tim lawan memiliki performa yang sama dengan timnya.

"Ya biar seru aja sih, buat provokasi sedikit gitu, siapa tau lawannya jadi punya perlawanan, kan jadi lebih seru juga. Kalau lawannya cupu, mainnya jadi gak kerasa, bosen juga"

Informan berpendapat bahwa Ia sering mendapatkan perlakuan buruk dari timnya karena gender. Salah satu fitur yang disediakan dalam Valorant adalah fitur voice-chat. Fitur ini memudahkan pemain dalam melakukan komunikasi dengan pemain dalam timnya untuk memberikan informasi terhadap keberadaan lawan. Informan sedang menggunakan fitur ini untuk berkomunikasi dengan timnya mengenai keberadaan lawan. Tetapi timnya malah menyalahgunakan fitur ini untuk melecehkan informan dengan menggunakan kata-kata menggoda. Dalam merespons hal ini, informan melakukan agresi dengan mengeluarkan kata-kata kasar yang ditujukan untuk menyerang pemain tersebut. Informan berpendapat bahwa agresi verbal perlu dilakukan karena hal tersebut tidak dapat Ia terima dan sudah bersifat melecehkan. Maka informan menggunakan agresi verbal untuk membalas perlakuan yang Ia terima.

3.5.1.4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal

Menurut informan, banyak hal yang dapat memicu terjadinya agresi verbal. Beberapa situasi yang paling memicu terjadinya agresi verbal menurut informan merupakan pada saat timnya gagal mengeksekusi strategi yang sudah direncanakan. Informan berpendapat bahwa dalam situasi tersebut, pemain-pemain dalam timnya saling menyalahkan dan mengejek pemain lain akibat kegagalan eksekusi strategi tersebut. Menurutnya, rasa kesal dan frustrasi yang dimiliki antar pemain menyebabkan terjadinya agresi verbal antar pemain.

Informan berpendapat bahwa agresi verbal merupakan hal yang sangat umum terjadi dalam Valorant, bahkan kesalahan kecil pun dapat memantik terjadinya agresi verbal. Menurutnya, salah satu faktor utama seseorang melakukan agresi verbal terhadap pemain lain merupakan emosi yang tidak stabil. Menurut informan, emosi yang tidak stabil akan menciptakan rasa kesal dan frustrasi yang kemudian ia luapkan melalui agresi verbal. Informan menambahkan bahwa emosi yang tidak stabil tersebut didukung dengan situasi yang tidak sesuai dengan harapan. Maka dari itu, informan berpendapat bahwa agresi verbal dapat terjadi dalam situasi apapun, terutama situasi yang tidak sesuai dengan harapan dan didukung dengan emosi tidak stabil yang dimiliki pemain.

3.5.1.5. Batas Penggunaan Trash Talk

Informan berpendapat bahwa agresi verbal yang sering ia terima merupakan kata-kata kasar dan kotor yang bersifat umum. Hal ini sering ia terima dan merupakan hal umum baginya yang dapat ia terima. Informan berpendapat bahwa ia sudah terbiasa mendapat perkataan kasar dalam Valorant sehingga setiap perkataan kasar dan kotor yang bersifat umum, dapat secara mudah diterima. Tetapi informan berpendapat bahwa ada beberapa agresi verbal yang sudah melebihi batas wajar dan tidak dapat ia terima. Kata-kata tersebut merupakan kata-kata yang bersifat pribadi dan menyerang ras ataupun gender.

“Terus kalau soal ras atau gender, itu malah lebih parah lagi, karena itu udah masuk ke diskriminasi yang nggak adil dan nggak ada tempatnya di dunia game, apalagi kalau kita ngomongin soal gaming yang seharusnya seru dan inklusif buat semua orang”

Menurutnya kata-kata kasar yang sudah berbau ras atau gender sudah tidak dapat diterima karena hal tersebut tidak ada hubungannya dengan permainan tersebut. Hal tersebut sudah masuk ke dalam ranah pribadi dan tidak layak untuk orang lain ungkit, bahkan mengejek. Informan mengaku pernah beberapa kali mendapat perlakuan yang kurang baik dan menyerang ras atau gender dari pemain lain. Untuk menyikapi hal ini, informan akan menindaklanjuti dengan membuat laporan penuduhan akan perlakuan pemain tersebut dengan harapan pemain tersebut diperiksa dan diberikan sanksi yang sesuai dengan peraturan.

3.5.2. Penggunaan Identitas dalam Valorant

3.5.2.1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu

Informan tidak menggunakan identitas asli atau menutup identitas aslinya dengan menggunakan nama buatan sebagai In-Game ID nya. Menurutnya, bukanlah hal yang penting bagi seseorang untuk menggunakan identitas asli dalam game karena tujuan seseorang bermain game adalah untuk bersenang-senang. Informan juga berpendapat bahwa dalam dunia virtual, keamanan informasi pribadi merupakan salah satu hal penting dan bukanlah tempat untuk membuka identitas dalam dunia nyata. Ia juga berpendapat bahwa dalam game online, lebih baik menggunakan identitas palsu karena tujuannya adalah untuk melepas stress dan bersenang-senang.

“kayak kalau ketahuan siapa kita, orang bisa jadi ngeliat kita dari perspektif yang lebih personal, dan itu bisa aja jadi tekanan”

Informan menambahkan bahwa menggunakan identitas asli dalam dunia virtual, terutama dalam game online, akan mengurangi kebebasan dalam bermain. Menurutnya, salah satu kebebasan dalam bermain game dapat diraih dengan identitas yang tertutupi. Informan berpendapat apabila menggunakan identitas asli dalam bermain game, ia akan merasa tidak bebas karena pemain lain akan melihat dirinya melalui perspektif yang lebih personal, sehingga dapat menambah tekanan tersendiri.

3.5.2.2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas

Informan mengaku memiliki perasaan campur mengenai anonimitas dalam Valorant. Hal ini dikarenakan kebebasan berekspresi yang tinggi tetapi diikuti dengan rentannya informasi yang dapat terbuka. Informan mengaku merasa lebih bebas berekspresi dalam Valorant sebagai respon dari anonimitas tersebut. Menurutnya, identitas yang tertutup membebaskan dirinya untuk berkata dan bertindak mengenai apapun tanpa perlu memikirkan perasaan dan pandangan dari orang lain. Informan berpendapat bahwa Ia memiliki dua identitas yang berbeda, yaitu identitas asli dan identitas dunia virtual. Informan merasa lebih bebas dan nyaman menggunakan identitas virtual tersebut karena Ia merasa tidak perlu khawatir mengenai bagaimana orang lain memiliki pandangan terhadap dirinya. Hal ini memberikan kenyamanan bagi dirinya untuk berekspresi terhadap sesuatu. Kenyamanan ini juga informan rasakan karena Ia tidak perlu khawatir mengenai identitas orang lain karena menurutnya hal tersebut bukanlah hal yang penting.

“Dengan nggak pake identitas asli, aku ngerasa bisa lebih jujur atau ekspresif tanpa ada batasan yang biasa ada di dunia nyata”

Di sisi lain, informan juga masih merasakan sedikit ketakutan akan identitas aslinya. Salah satu hal yang informan takuti adalah apabila ada perkataan atau tindakan dari dirinya yang tidak dapat diterima oleh pemain lain dalam Valorant. Hal ini dapat berujung kepada pemain tersebut melakukan tracking untuk mencari informasi pribadi terkait identitas aslinya. Informan berpendapat bahwa dengan kemajuan teknologi yang pesat, seseorang dapat dengan mudah mencari informasi pribadi seseorang lewat internet. Maka dari itu, informan tetap membatasi kata-kata yang keluar saat melakukan agresi verbal agar tidak melebihi batas.

3.5.2.3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

Terkait dengan anonimitas dalam Valorant, informan mengaku lebih memiliki kebebasan berbicara dan berekspresi dalam Valorant. Hal ini dikarenakan informan tidak perlu merasa khawatir akan perasaan dari pemain lain. Informan menambahkan bahwa kebebasan tersebut Ia

rasakan karena tujuan Ia bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang dan melepas stress yang dimilikinya. Dengan anonimitas tersebut, informan merasa lebih nyaman karena mendapatkan kebebasan berekspresi serta kesenangan dalam bermain Valorant. Kedua hal tersebut dapat dipenuhi melalui Valorant sehingga informan merasa nyaman dengan keadaan tersebut.

“Tapi ya, tetep aja, yang bikin game kayak Valorant kadang jadi agak toxic itu karena adanya anonymity, dan orang jadi lebih bebas buat lepasin kekesalan tanpa mikirin perasaan orang lain”

Mengenai agresi verbal yang terjadi dalam Valorant, informan berpendapat bahwa anonimitas yang ditawarkan merupakan salah satu penyebab banyaknya agresi verbal yang terjadi di Valorant. Informan merasa semua pemain memiliki pandangan yang sama dengan dirinya mengenai kenyamanan dengan anonimitas dalam Valorant. Informan menambahkan bahwa setiap pemain dalam Valorant juga menggunakan identitas palsu sehingga menurutnya, setiap pemain juga merasakan kebebasan tersebut. Kebebasan tersebut kemudian dapat disalahgunakan melalui agresi verbal yang dilakukan pemain-pemain dalam Valorant.

3.5.3. Respon terhadap frustrasi

3.5.3.1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi

Informan berpendapat bahwa banyak faktor yang menyebabkan munculnya frustrasi dalam Valorant. Menurut informan, tingkat frustrasi yang dialaminya bergantung kepada seberapa parah tindakan yang dilakukan pemain lain dalam suatu permainan. Informan berpendapat bahwa salah satu penyebab munculnya rasa frustrasi adalah pada saat pemain dalam timnya melakukan trolling. Informan merasa frustrasi apabila ada pemain dalam timnya yang secara sengaja melakukan kesalahan sehingga merugikan timnya sendiri tetapi menguntungkan lawannya. Tindakan ini sangat memberikan dampak negatif kepada sebuah tim dan dapat berujung dengan kekalahan. Informan mengaku rasa frustrasi yang dialaminya secara langsung Ia lampiaskan melalui agresi verbal yang ditujukan kepada pemain tersebut. Agresi verbal dilakukan dengan kata-kata kasar dan kotor dengan tujuan mengejek pemain tersebut dan memarahinya. Informan berpendapat bahwa tingkat frustrasi yang dialaminya menunjukkan seberapa parah agresi verbal yang informan lakukan kepada pemain lain.

“Gimana ya, dalam situasi kayak gitu, kadang emosi tuh bener-bener meledak aja, apalagi kalau udah ngerasa frustrasi banget”

Informan merasa bahwa perkataan yang keluar melalui agresi verbal kepada pemain lain merupakan bentuk respon dari rasa frustrasi yang dimilikinya. Informan mengaku tidak berpikir panjang dalam melakukan agresi tersebut karena Ia sudah terpacu oleh rasa frustrasi yang dimilikinya. Informan juga menambahkan bahwa agresi verbal kepada pemain lain, dilakukan untuk melampiaskan rasa kesal yang dimilikinya. Menurutnya, tidak ada harapan khusus bagi informan kepada pemain tersebut saat melakukan agresi verbal. Tujuan utama bagi informan merupakan rasa frustrasi yang terlampiaskan.

3.5.3.2. Perasaan Individu Terhadap Situasi yang Tidak Sesuai Harapan

Informan berpendapat bahwa setiap permainan dalam Valorant tidak selalu berjalan mulus. Ada berbagai perbedaan yang dapat terjadi mulai dari tempo permainan, strategi, komunikasi, serta karakter yang dimainkan. Menurutnya, perbedaan yang terdapat dalam setiap permainan akan menimbulkan banyak situasi yang tidak sesuai dengan harapan. Informan berpendapat bahwa situasi tersebut akan menimbulkan rasa frustrasi yang tinggi. Walaupun tujuan informan bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang, informan juga ingin meraih kemenangan di setiap permainan. Informan mengaku masih sulit beradaptasi dengan perbedaan tersebut, sehingga Ia masih sering tersulut emosi yang menyebabkan dirinya melakukan agresi verbal.

Menurut informan, penting bagi setiap pemain untuk dapat mengontrol emosi dalam bermain Valorant. Menurutnya, emosi sangat berpengaruh pada performa dirinya saat bermain. Apabila emosi meningkat, informan merasakan adanya penurunan dalam performanya bermain. Tetapi pada saat emosinya stabil, informan merasa performa bermainnya semakin membaik. Selain itu, informan juga menambahkan bahwa kontrol emosi sangat penting agar dirinya tidak melakukan hal-hal negatif seperti agresi verbal kepada pemain lain. Maka dari itu, informan merasa bahwa agresi verbal yang dilakukan merupakan bentuk respon akan frustrasi yang dimilikinya.

3.5.4. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

3.5.4.1. Perasaan Individu dalam Situasi Bad Day

Informan merasa bahwa game bukan merupakan wadah yang tepat bagi dirinya untuk melampiaskan emosi yang dimiliki dalam dunia nyata. Informan berpendapat bahwa tujuan Ia bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang, bukan untuk melampiaskan emosi yang dimilikinya. Menurutnya, ada banyak cara yang lebih tepat bagi dirinya untuk melampiaskan emosi pada saat Ia mengalami hari yang buruk. Ia juga menambahkan bahwa dengan bermain Valorant, Ia akan memperoleh kesenangan yang diinginkan, bukan melampiaskan emosi yang Ia miliki.

3.6.1 Deskripsi Pengalaman Informan 5

3.6.1. Pengalaman Agresi melalui Trash Talk

3.6.1.1. Trash Talk

Pengetahuan informan mengenai trash talk adalah perilaku menyimpang dengan mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor yang dilakukan oleh satu pemain kepada pemain lainnya, baik kepada pemain dalam tim sendiri, maupun pemain dalam tim lawan. Informan berpendapat bahwa trash talk dilakukan dengan tujuan khusus, seperti memanaskan suasana, mengejek pemain lain, atau hanya untuk bersenang-senang. Menurut informan, trash talk sangat umum ditemui di Valorant dan merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan. Menurutnya, hal ini sudah menjadi kebiasaan para pemain Valorant dan merupakan dampak dari sisi kompetitif yang ditawarkan dalam Valorant.

“omongan kotor, omongan kasar yang satu pemain keluarin ke pemain lain tapi itu bisa ke tim kita sendiri, ke pemain dalam tim kita sendiri, ataupun ke pemain dalam tim lain”

Informan berpendapat bahwa agresi verbal sering dilakukan oleh pemain melalui fitur yang disediakan Valorant, yaitu voice-chat dan team-chat. Melalui fitur voice-chat, informan melakukan agresi verbal dengan perkataan secara langsung kepada pemain terkait. Melalui fitur team-chat, informan melakukan agresi verbal dengan perkataan yang diketik. Menurut informan, agresi verbal melalui trash talk dengan tujuan mengejek atau memanaskan suasana.

3.6.1.2. Pengalaman Menjadi Pelaku Agresi Verbal

Salah satu pengalaman informan melakukan agresi verbal adalah pada saat pemain dalam timnya sedang memiliki performa yang buruk. Informan berpendapat bahwa performa pemain tersebut menyulitkan diri dan timnya untuk mencapai kemenangan. Dengan performa tersebut, Informan merasa harus mengeluarkan upaya yang lebih untuk memenangkan permainan tersebut. Menurutnya, performa setiap pemain dalam tim sangat memberikan dampak pada hasil akhir permainan. Maka dari itu, informan merasa tindakan yang tepat untuk merespon pemain dengan performa yang buruk adalah dengan melalui trash talk.

Informan berpendapat bahwa trash talk yang dikeluarkan merupakan kata-kata yang mengejek performa pemain tersebut. Informan juga menambahkan bahwa trash talk tersebut juga diikuti dengan teguran untuk bermain lebih baik. Menurut informan, salah satu aspek yang perlu dipenuhi dalam mencapai kemenangan adalah strategi yang matang diikuti dengan kerja sama yang baik. Informan merasa kedua hal tersebut cukup untuk meraih kemenangan. Apabila ada salah satu pemain yang tidak dapat memenuhi kedua hal tersebut, informan akan secara langsung merespon dengan menggunakan agresi verbal agar pemain tersebut dapat meningkatkan performanya.

3.6.1.3. Alasan Penggunaan Agresi Verbal

Menurut informan, agresi verbal yang Ia lakukan kepada pemain dengan performa buruk diharapkan menjadi titik balik pemain tersebut agar dapat bermain dengan lebih baik. Informan memiliki ekspektasi agresi verbal tersebut dapat didengarkan dan diterima oleh pemain yang dituju sehingga dapat memperbaiki permainan dan memberikan upaya yang lebih baik. Menurutnya, agresi verbal patut dilakukan karena melalui agresi tersebut, pemain itu akan sadar akan kesalahannya.

Informan menambahkan bahwa tidak semua agresi verbal yang Ia lakukan dapat diterima oleh pemain lain. Menurutnya, setiap pemain memiliki respon yang berbeda dalam menanggapi agresi verbal yang dilakukan olehnya. Salah satunya adalah trolling. Informan berpendapat bahwa ada beberapa pemain yang melakukan trolling setelah informan melakukan agresi verbal.

Menurutnya, hal ini sangat tidak bisa diterima dan perlu ditindaklanjuti. Informan mengaku dalam keadaan seperti itu, Ia mengeluarkan agresi verbal dengan kata-kata yang lebih kasar karena tersulut emosi.

“Sebenarnya sih poin-poin pentingnya itu ya karena gue kesel, karena gue emosi, jadi gue ya main aja. Gue ngeluapin emosi gue ke orang gitu. Walaupun emang ada sedikit harapan kalau misalnya at least dia denger dan harapan kecilnya itu adalah dia bisa memperbaiki kesalahannya”

Informan juga menyadari bahwa salah satu alasan Ia melakukan agresi verbal adalah untuk melampiaskan emosi yang dimilikinya. Informan merasa bahwa dalam situasi tertentu, Ia tidak dapat mengontrol emosinya dengan baik sehingga terjadi agresi verbal. Ia mengaku bahwa agresi verbal yang dilakukan kepada pemain lain merupakan bentuk respon dari rasa frustrasi yang dimilikinya. Informan juga merasa lebih baik setelah melakukan agresi verbal. Menurut informan, Ia akan merasa lebih baik setelah melakukan agresi verbal karena rasa frustrasi yang dimiliki dapat tersalurkan serta pemain tersebut mendapatkan sanksi yang layak.

3.6.1.4. Pemicu Terjadinya Agresi Verbal

Menurut informan, banyak situasi dimana agresi verbal sering Ia lakukan, salah satunya merupakan situasi dimana salah satu pemain dalam timnya memiliki performa yang buruk. Menurutnya, performa masing-masing pemain sangat menentukan hasil akhir dari permainan. Informan berpendapat bahwa setiap karakter yang dimainkan dalam Valorant memiliki tujuan dan kepentingannya masing-masing, sehingga setiap pemain harus mampu memainkan karakter tersebut secara maksimal. Informan merasa apabila salah satu pemain tersebut memiliki performa buruk, hal tersebut akan menambah beban tim sehingga pemain lain termasuk dirinya harus memberikan upaya yang lebih. Menurut informan, performa yang buruk akan memberikan dampak negatif kepada timnya. Untuk menindaklanjuti hal tersebut, informan merasa bahwa agresi verbal perlu dilakukan. Informan berharap melalui agresi verbal, pemain tersebut akan memperbaiki kesalahan dan memberikan upaya yang lebih baik. Informan juga menambahkan bahwa agresi verbal yang dilakukan tidak lebih dari kata-kata menyangkut performa serta teguran untuk bermain lebih baik.

Informan juga berpendapat bahwa komunikasi sangat penting dalam Valorant. Tanpa komunikasi, suatu tim akan memiliki kesulitan untuk memenangkan permainan tersebut. Komunikasi antar pemain dalam tim sangat penting, karena menurut informan melalui komunikasi tersebut suatu tim mendapatkan informasi mengenai keberadaan lawan. Informasi ini kemudian digunakan untuk merancang strategi dalam mengalahkan tim lawan. Informan merasa agresi verbal perlu dilakukan kepada pemain-pemain dengan komunikasi yang kurang. Menurutnya, informasi yang maksimal akan menciptakan strategi yang lebih matang sehingga lebih mudah bagi timnya untuk memperoleh kemenangan. Informan mengaku sering menggunakan agresi verbal kepada pemain-pemain yang kurang komunikasi. Hal ini Ia lakukan agar pemain tersebut dapat lebih sering memberikan informasi untuk memperoleh kemenangan.

3.6.1.5. Batas Penggunaan Trash Talk

Informan berpendapat bahwa agresi verbal sangat umum ditemui dalam Valorant, sehingga Ia merasa sudah terbiasa dengan segala bentuk perkataan kasar dan kotor yang diterima dari pemain lain. Menurutnya, agresi verbal menggunakan kata-kata kasar dan kotor pada umumnya, dapat diterima dan tidak terlalu dipedulikan oleh informan. Tetapi ada beberapa perkataan yang tidak layak dikatakan oleh pemain kepada pemain lain, yaitu kata-kata yang bersifat personal. Menurutnya, kata-kata yang bersifat personal atau membawa hal pribadi merupakan kata-kata yang tidak ada kaitannya dengan permainan serta sudah memasuki ranah yang tidak seharusnya pemain lain katakan. Informan berpendapat bahwa agresi verbal tidak seharusnya masuk ke dalam ranah personal yang tidak ada kaitannya dengan permainan.

Informan juga sering mendapatkan agresi verbal yang membawa agama, ras, serta gender. Menurutnya, hal tersebut sudah melebihi batas wajar dalam agresi verbal dan tidak dapat Ia terima. Informan berpendapat bahwa tujuan dirinya bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang dan agresi verbal dengan kata-kata kasar secara umum, dianggap salah satu aspek kesenangan yang informan terima. Tetapi apabila perkataannya sudah mengarah kepada hal-hal yang berbau agama, ras, atau gender, perlu ditindaklanjuti. Informan merespon dengan melaporkan pemain tersebut agar dapat diperiksa dan diberikan sanksi yang sesuai.

3.6.2. Penggunaan Identitas dalam Valorant

3.6.2.1. Alasan Penggunaan Identitas Palsu

Informan menggunakan identitas palsu atau menutup identitas aslinya dengan nama buatan sebagai in-game ID nya. Menurutnya, menggunakan identitas asli bukan sebuah hal yang penting untuk dilakukan. Informan berpendapat bahwa dalam Valorant, yang tujuannya bersenang-senang, penggunaan identitas asli bukanlah hal yang perlu dilakukan, terutama dalam dunia virtual dimana banyak orang asing yang tidak diketahui. Informan juga menambahkan bahwa bermain Valorant dilakukan untuk melupakan dunia asli dan melepas stress yang dimilikinya.

Informan berpendapat bahwa dunia virtual merupakan dunia yang mengerikan sehingga kita harus lebih berhati-hati terhadap hal-hal negatif yang dapat kita terima. Informan merasa tidak nyaman apabila menggunakan identitas aslinya di depan orang-orang asing dari berbagai macam daerah dengan lingkungan yang berbeda. Informan tidak ingin identitas aslinya terbuka kepada orang-orang tidak dikenal, terutama melalui game online dimana tujuan Ia bermain adalah untuk bersenang-senang.

3.6.2.2. Perasaan Individu Terhadap Anonimitas

Informan berpendapat bahwa perkembangan teknologi yang pesat memiliki dampak negatif yaitu rentannya keamanan informasi pribadi. Maka dari itu, informan masih merasakan sedikit rasa takut dan khawatir akan identitas aslinya. Walaupun informan sudah memakai identitas palsu dalam Valorant, Ia masih merasa sedikit khawatir apabila ada seseorang yang melakukan tracking melalui berbagai cara. Informan menambahkan bahwa Ia tidak dapat mempercayai orang-orang yang baru ditemui dalam Valorant karena setiap pemain yang ditemui juga menggunakan identitas palsu.

“Kita main sama orang-orang random yang gak kita kenal dan kita ketemu hanya dalam satu match tersebut yang berlangsung mungkin kurang lebih 45 sampai 1 jam lebih. Dan orang-orang tersebut baru pertama kali kita temuin. Gak tau dari mana, gak tau orang yang mana, gak tau mukanya kayak gimana, gak tau namanya siapa”

Di sisi lain, informan merasakan adanya kebebasan dan kenyamanan terhadap anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant. Walaupun informan memiliki rasa khawatir terhadap identitasnya, informan juga mengaku bahwa dirinya merasa lebih bebas untuk berbicara. Informan berpendapat bahwa anonimitas dalam Valorant seperti pedang bermata dua, dimana tertutupnya identitas dapat memberikan kebebasan dalam berbicara, tetapi kebebasan tersebut dapat memberikan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Hal ini juga merupakan salah satu alasan informan membatasi perkataan kasar yang ia keluarkan kepada pemain lain saat melakukan agresi verbal.

3.6.2.3. Kebebasan Berbicara Menggunakan Identitas Palsu

Informan berpendapat bahwa anonimitas yang ditawarkan dalam Valorant memberikan kebebasan bagi dirinya untuk berekspresi. Hal ini disampaikan informan karena menurutnya, identitas yang tertutup membuatnya tidak terikat dengan dunia nyata, sehingga ia bisa berbicara dan bertindak secara bebas tanpa perlu memikirkan pandangan orang lain terhadap dirinya. Informan merasa nyaman dengan anonimitas dalam Valorant karena ia hanya perlu berinteraksi dengan pemain lain dalam satu permainan saja tanpa perlu membuka identitas aslinya. Informan berpendapat bahwa dalam satu permainan tersebut, pemain lain tidak perlu mengenal dirinya dan dirinya tidak perlu mengenal pemain lain. Hilangnya tuntutan untuk saling mengenal satu sama lain meningkatkan kenyamanan dalam diri informan, sehingga informan bisa bertindak dan berbicara secara bebas.

“Orang bisa buat akun palsu dengan persona yang palsu juga. Mereka buat akun dengan nama lain dengan persona lain terus mereka act, mereka bertindak sesuai dengan persona yang mereka buat. Kalau dalam Valorant mungkin persona itu gak ada ya, cuman palsunya itu pasti ada karena dengan identitas palsu orang lain tuh gak tau siapa kita sebenarnya”

Di sisi lain, informan juga merasa bahwa kebebasan tersebut dapat memberikan dampak yang buruk apabila digunakan secara berlebihan. Informan berpendapat bahwa perkataan kasar yang melebihi batas dan ditujukan kepada pemain lain, tidak dapat diterima oleh pemain tersebut. Hal ini dapat berujung kepada niat buruk yang pemain tersebut punya untuk membalas perlakuan yang sudah diterima. Maka dari itu, informan memiliki batas sendiri dalam

mengeluarkan perkataan kepada pemain lain. Hal ini dilakukan untuk melindungi dirinya sendiri dari hal-hal buruk yang dapat diterima.

3.6.3. Respon terhadap frustrasi

3.6.3.1. Faktor Eksternal Munculnya Frustrasi

Menurut informan, ada beberapa situasi yang dapat memicu terjadinya agresi verbal dalam Valorant, salah satunya adalah kegagalan dalam mengeksekusi strategi. Informan berpendapat bahwa penyusunan strategi memiliki peran yang sangat penting dalam meraih kemenangan. Eksekusi strategi juga harus diikuti dengan kerja sama yang baik antar pemain. Menurut informan, kegagalan dalam mengeksekusi strategi merupakan suatu hal yang dapat meningkatkan rasa frustrasi. Informan berpendapat bahwa dalam situasi tersebut, pemain-pemain dalam timnya saling menggunakan agresi verbal untuk menyalahkan satu sama lain. Informan juga mengaku bahwa Ia juga menggunakan agresi verbal untuk mengejek serta menyalahkan satu sama lain akibat kegagalan dalam mengeksekusi strategi.

Menurut informan, rasa frustrasi yang dimilikinya menimbulkan agresi verbal yang kemudian Ia lampiaskan kepada pemain lain. Informan juga berpendapat bahwa ketegangan antar pemain dalam situasi tersebut menambah rasa frustrasi karena semua pemain dalam timnya saling menggunakan agresi verbal untuk menyalahkan satu sama lain. Informan juga menambahkan bahwa tingkat frustrasi dapat berdampak pada performa bermain, baik diri sendiri maupun performa bermain secara tim.

3.6.3.2. Faktor Internal Munculnya Frustrasi

Informan mengaku bahwa dalam beberapa situasi, Ia melakukan agresi verbal untuk melampiaskan emosi yang dimilikinya terhadap suatu hal. Informan merasa bahwa emosi yang tidak stabil juga dapat menyebabkan dirinya melakukan agresi verbal. Informan berpendapat bahwa salah satu cara agar dirinya merasa lebih baik adalah melakukan agresi verbal kepada pemain lain. Maka dari itu, informan merasa bahwa memiliki kontrol yang baik akan emosi dalam diri sendiri merupakan hal yang penting agar tidak berdampak buruk bagi diri sendiri dan kepada timnya.

3.6.4. Pelampiasan Emosi melalui Valorant

3.6.4.1. Pembawaan Emosi ke Dalam Valorant

Menurut informan, setiap orang pasti pernah memiliki hari yang buruk serta memiliki beberapa perasaan yang tidak dapat dilampiaskan dalam dunia nyata. Informan berpendapat bahwa Ia sering mengalami hari yang buruk dan memutuskan untuk bermain Valorant agar dapat melupakan dunia nyata dan melampiaskan emosinya melalui Valorant. Hal ini informan lakukan untuk merasa lebih baik. Menurut informan, bermain Valorant dapat membuat dirinya merasa lebih baik karena mendapatkan kesenangan serta dapat melupakan masalah yang dialaminya pada hari itu. Informan berpendapat bahwa pelampiasan yang dilakukan dalam Valorant bukan merupakan agresi verbal yang dilakukan kepada pemain lain, melainkan bagaimana Informan dapat mengalokasikan emosi yang Ia punya melalui Valorant.