

## **BAB II**

### **PERMAINAN DARING DAN KOMUNITAS VIRTUAL**

*Game online* dalam perkembangannya tidak luput dari internet karena pada awalnya *game online* merujuk pada jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer. Jaringan yang umumnya digunakan melibatkan internet dan perangkat sejenis seperti modem dan koneksi kabel. Layanan *game online* biasanya ditawarkan sebagai bagian dari layanan yang disediakan oleh penyedia jasa *online*, atau dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan game tersebut. Permainan online dapat dimainkan secara simultan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

#### ***2.1. Game Online***

Dunia teknologi dalam beberapa dekade terakhir ini telah menarik sebagian besar masyarakat dunia dengan perkembangan yang sangat luar biasa sehingga membuka pintu bagi terobosan dalam industri hiburan dan komunikasi. Salah satu dampak paling mencolok dari revolusi ini adalah perkembangan *game online*. *Game online*, yang dulunya hanya dianggap sebagai hiburan bagi sebagian kecil pengguna internet, kini telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi jutaan orang di seluruh dunia.

*Game online* merujuk pada permainan video yang dimainkan melalui jaringan internet, baik secara mandiri atau dengan pemain lain dari berbagai belahan dunia, hal

ini dapat mencakup game multipemain daring massal (MMO), permainan *battle royale*, game peran daring (RPG), dan banyak lagi. Permainan daring ini awalnya dirancang untuk dua peserta, dengan tujuan utamanya juga bersifat pendidikan. Sejarah permainan daring dimulai pada tahun 1969 ketika permainan berbasis dua pemain pertama kali dikembangkan sebagai sarana edukatif. Setelah itu, pada awal dekade 1970-an, diciptakan sistem yang memiliki fungsi time-sharing yang dikenal sebagai Plato untuk mendukung proses pembelajaran daring bagi siswa. Sistem ini memungkinkan sejumlah pengguna untuk menggunakan komputer secara bersamaan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dua tahun berikutnya, Plato IV muncul dengan ciri grafis inovatif yang dimanfaatkan untuk menciptakan *game multiplayer*. Game online kemudian berkembang pesat setelah tahun 1995, seiring dicabutnya pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*), yang membuka akses internet ke seluruh domain (<https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>). Seiring dengan kemajuan teknologi dan kecepatan internet yang semakin tinggi, *game online* telah berkembang menjadi pengalaman yang kompleks dan mendalam. Perusahaan-perusahaan raksasa seperti Valve dengan "Dota 2" dan "Counter-Strike: Global Offensive," atau Riot Games dengan "League of Legends dan Valorant" telah berhasil menciptakan ekosistem yang mendukung turnamen besar dengan hadiah jutaan dolar.

Riot Games merupakan pengembang *game* yang cukup dilirik oleh para *gamers* diberbagai belahan dunia termasuk Indonesia, salah satu permainan yang berhasil

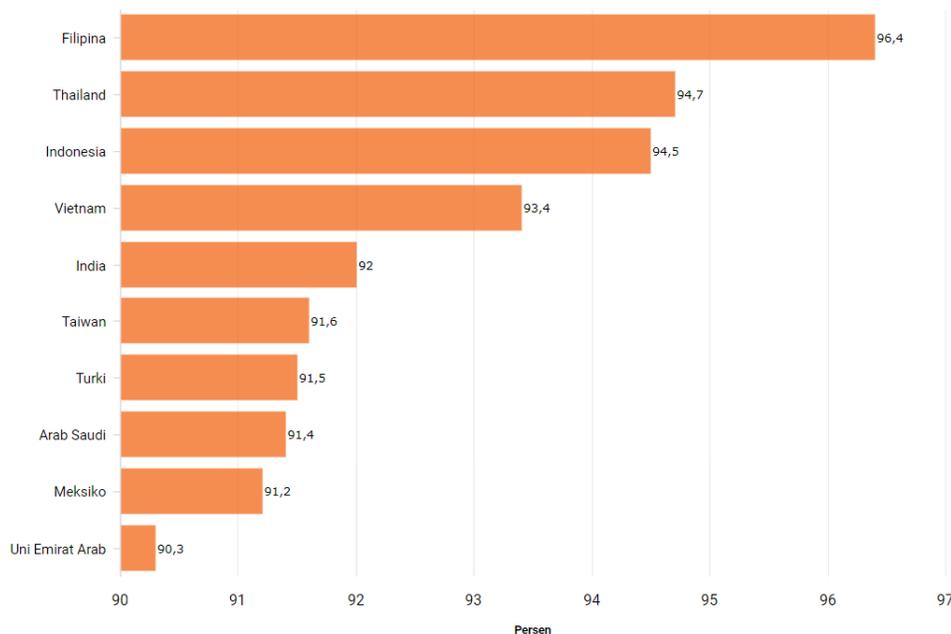
mereka ciptakan kemudian banyak diminati yakni permainan dengan tema *shooter* yang dinamai *Valorant*. Permainan tersebut dapat dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun laptop. *Valorant* merupakan salah satu *game shooter online 5v5* dengan dilengkapi agen-agen sebagai peran utamanya dalam satu pertandingan. Game ini dirilis secara global pada tahun 2020. *Valorant* adalah *game* yang menggabungkan elemen dari berbagai genre seperti shooter, MOBA, dan strategi. *Game* ini menawarkan banyak fitur unik, seperti mode "*Spike Rush*" yang memungkinkan pemain untuk bermain dan menyelesaikan sebuah permainan dengan waktu yang singkat, dan mode "*Escalation*" yang menambahkan tingkat kesulitan secara bertahap. *Valorant* juga menampilkan konten eksklusif seperti karakter yang dapat dimainkan, senjata, dan gaya bermain yang berbeda. *Game* ini telah mendapatkan pujian dari para pemain dan komunitas game karena kualitas grafisnya, gameplay-nya yang menarik, dan fitur-fitur uniknya.

## **2.2. Fenomena Game Online**

*Game online* telah menjadi salah satu fenomena paling mencolok dalam dunia hiburan modern, adanya kemajuan teknologi, pemain dari berbagai belahan dunia dapat terhubung dan berinteraksi dalam lingkungan virtual yang serba dinamis. Fenomena ini membawa banyak dampak, mulai dari keseruan yang tak terelakkan hingga tantangan yang perlu dihadapi oleh pemain dan masyarakat secara luas.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan konsumsi masyarakat yang bermain *game online* terbesar di dunia. Dilansir dari [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id) Indonesia

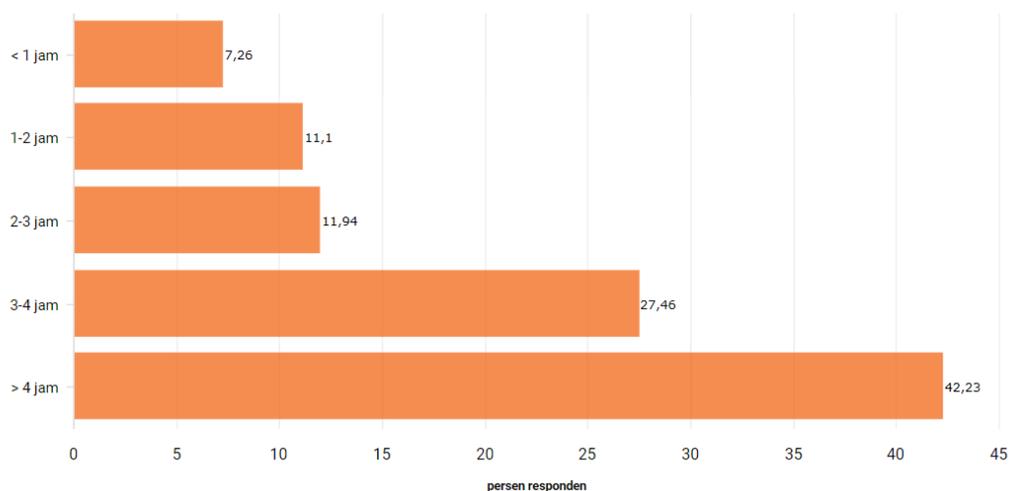
adalah salah satu pasar industri gim terbesar di dunia. Permainan daring atau permainan video merupakan permainan yang paling sering dimainkan baik melalui telepon seluler, tablet komputer, atau konsol. Berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak di dunia. Laporan tersebut mencatat bahwa sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia telah memainkan video *game* pada bulan Januari 2022. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>).



Data riset databoks.katadata.id pengguna internet di Indonesia yang telah memainkan video game pada bulan Januari 2022

Masyarakat atau konsumen seringkali memainkan permainan daring pada umumnya menghabiskan waktu lebih dari 4 jam dalam satu hari. Hal ini didukung dari

survey yang dilakukan oleh databoks.katadata.id mengenai durasi seseorang atau mayoritas konsumen *game online*. Sebagian besar pemain *game online* menunjukkan durasi bermain yang cukup lama, hal ini terungkap dalam laporan terbaru dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) berjudul Survei Penetrasi & Perilaku Internet 2023. Berdasarkan data survei dengan jumlah responden sebanyak 8.510 orang, hanya 23,29% dari mereka yang pernah terlibat dalam permainan *game online*, adapun segmen konsumen *game online* ini, mayoritasnya, yakni 42,23%, menginvestasikan waktu mereka untuk bermain lebih dari 4 jam setiap harinya. Di samping itu, terdapat 27,46% dari pemain *game* yang bermain selama 3-4 jam sehari, sementara mereka yang melibatkan diri dalam permainan selama 2-3 jam sehari mencapai 11,94%. Untuk kategori 1-2 jam bermain per hari, persentasenya sekitar 11,10%. Hanya sekitar 7,26% dari konsumen yang bermain *game online* kurang dari 1 jam setiap harinya, angka ini merupakan persentase paling rendah dibandingkan dengan kelompok durasi pemain lainnya. (<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>).



Data riset databoks.katadata.id Rata-rata Waktu yang  
Dihabiskan Konsumen untuk Bermain Game Online  
dalam Sehari (2023)

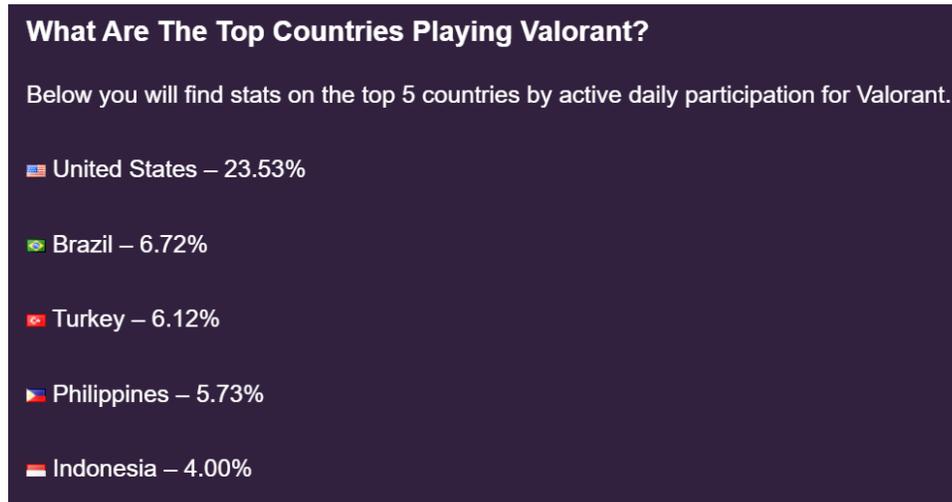
Konsumen *game online* dapat duduk berjam-jam dihadapan komputer, konsol ataupun *mobile* yang digunakan oleh mereka dikarenakan mendapatkan sesuatu yang mereka butuhkan. Hal ini berkesinambungan dengan kehidupan sosial para *gamers* karena salah satu aspek yang berdampak dari maraknya fenomena *game online* ini adalah kehidupan sosial. Game online sering kali menjadi tempat di mana individu dari berbagai latar belakang dapat bersatu dalam kecintaan mereka pada permainan tertentu. *Guilds*, komunitas, dan forum *online* berkembang di sekitar *game* tertentu, menciptakan ruang sosial yang unik di dunia maya.

*Valorant* merupakan salah satu dari sekian banyak *game online* yang sangat dilirik oleh para pemain di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia. Dilansir dari laman resmi yakni [www.valorantinfo.gg](http://www.valorantinfo.gg) menunjukkan angka sebesar 19,47 juta jiwa orang telah atau sudah memainkan permainan berbasis *game shooter* tersebut (<https://www.valorantinfo.gg/valorant-player-count-how-many-people-play-now/>).

Pada awal karirnya di tahun 2021 *Valorant* berhasil meraup angka sebanyak 14 juta pemain setiap bulannya angka tersebut sudah termasuk semua server secara keseluruhan, hal ini tentu sangat berdampak untuk *game* pesaingnya yakni CS-GO walaupun angka yang dicapai oleh *Valorant* masih jauh dibandingkan pesaingnya tetapi jumlah tersebut sudah dapat dikatakan baik untuk sebuah *game* yang baru saja

memulai debutnya. Riot selaku pengembang *Valorant* terus berusaha untuk mengembangkan serta memperbaiki beberapa kekurangan pada *game* yang mereka ciptakan, hingga saat ini *Valorant* sudah diberikan perubahan yang ditandai dengan *patch* 7.10.

Indonesia merupakan salah satu negara dengan pemain terbanyak untuk *game Valorant* dengan berada di peringkat 5 besar, hal ini tentu menjadi konsentrasi pemerintah khususnya untuk dapat mengembangkan para pemain dengan kemampuan di atas rata-rata. Pada ajang pertandingan olahraga bergengsi antar negara di Asia Tenggara yakni SEA Games 2023 yang diselenggarakan pada bulan April lalu Indonesia berhasil menyabet medali emas pada kategori *e-sport* divisi *Valorant*. Laman [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com) menyebutkan bahwa dari pantauan **Tekno Liputan6.com** dari siaran langsung Instagram Pengurus Besar Esports Indonesia (PBESI), seluruh atlet Timnas Esports Indonesia maju untuk penerimaan medali emas, sementara Singapura hanya diwakili satu orang saja. Kemenangan Indonesia dalam ajang tersebut berdampak pada *euphoria* masyarakat Indonesia untuk mencoba bermain permainan *Valorant* tersebut, banyak dari mereka juga ingin menjadi pemain yang professional agar dapat menjadi seorang atlet (<https://www.liputan6.com/tekno/read/5283302/timnas-valorant-indonesia-raih-medali-emas-sea-games-2023-usai-drama-bug-cypher-singapura?page=4>).



Data riset [www.valorantinfo.gg](http://www.valorantinfo.gg) mengenai 5 negara dengan jumlah pemain *Valorant* terbanyak

Daya tarik yang menjadikan *game online* laku dikalangan masyarakat yakni kemampuannya untuk membentuk komunitas yang solid. Komunitas ini terbentuk karena adanya keinginan bersama dari setiap pemain untuk dapat bermain dan berkumpul tanpa harus mendatangi suatu tempat, mereka merupakan orang-orang dengan berbagai macam latar belakang berbeda dan tentu dari berbagai macam belahan dunia. Indonesia mempunyai komunitas virtual *game online* yang cukup banyak dan populer di kalangan masing-masing termasuk *Valorant* yang sudah dibentuk untuk mewadahi para pemain belajar, berkumpul, bermain, bercengkrama dalam satu naungan yang besar dengan tujuan ataupun landasan yang sama dalam komunitas tersebut. Media atau komunitas virtual yang mereka dirikan menggunakan aplikasi pendukung atau aplikasi ketiga yang memang pada awalnya diciptakan aplikasi tersebut untuk mewadahi para pemain *game* untuk berkomunikasi satu sama lain.

*Discord* merupakan sebuah aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh para pemain untuk menjadi media dalam membangun sebuah komunitas virtual. Pemain dapat terhubung dengan sesama penggemar *game* melalui *platform online*, membentuk *guild* atau kelompok, dan berkolaborasi dalam pencapaian tujuan bersama. Fenomena ini menciptakan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan karena melibatkan aspek sosial yang mendalam. Namun, di sisi lain, dinamika komunitas ini juga dapat menimbulkan konflik. Persaingan antar pemain, perbedaan pendapat, dan masalah keamanan siber dapat menciptakan ketegangan dalam komunitas tersebut. Bagaimana pemain dan pengembang *game* mengelola dan menanggapi konflik ini menjadi bagian integral dari dinamika *game online*.

Komunitas yang terbentuk ini dapat dinyatakan sebagai komunitas virtual dikarenakan mereka terhubung satu sama lain tanpa harus bertatap muka secara langsung dan menunjukkan bahwa mereka dapat bermain dengan siapapun dalam jangkauan yang tidak terbatas. Lin (2006) mengemukakan bahwa komunitas virtual adalah tempat yang memfasilitasi individu untuk berinteraksi dengan orang lain yang memiliki pandangan dan minat serupa menggunakan bantuan situs atau jaringan sosial. Sebuah komunitas tak terkecuali yang dibentuk secara virtual dapat berpotensi adanya gesekan-gesekan yang pada akhirnya menyebabkan konflik, adapun konflik atau ketegangan terjadi dalam komunitas tersebut dapat disebabkan adanya keterbukaan akses menyebabkan setiap anggota dapat mengirim pesan dan berinteraksi tanpa batasan. Selain itu, setiap anggota memiliki kebebasan untuk menggambarkan dirinya

dalam komunitas virtual sesuai keinginannya. Kebebasan ini terkadang membuat sebagian anggota menjadi peka terhadap postingan atau interaksi dari anggota lain (Arung, 2019).

Jurnal yang dituliskan oleh Arung (2019) menyebutkan bahwa komunitas virtual tidak hanya digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, melainkan juga sebagai wadah untuk hiburan dan bercanda bersama anggota lainnya. Humor di dalam komunitas maya biasanya diekspresikan melalui tindakan ejekan atau penyebaran gambar yang mempermalukan sesama anggota, yang akhirnya dapat memicu perilaku saling ejek atau mengejek satu sama lain. Perilaku saling ejek ini dapat dinyatakan sebagai *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan frasa yang dipakai ketika individu atau kelompok dengan sengaja menyakiti orang lain melalui media tulisan, visual, atau gambar, serta komunikasi lisan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Nartgun, 2015). Studi yang dilakukan oleh Whittaker dan Robin M. Kowalski (2015) juga mengungkapkan bahwa tindakan *bullying* merupakan salah satu pemicu konflik di dalam komunitas virtual. Dinamika interaksi yang dimulai dari candaan dapat berkembang menjadi situasi di mana anggota saling mengejek, menciptakan perasaan terjepit pada salah satu anggota, dan akhirnya berujung pada pertukaran hujatan di antara mereka.



1.1. Contoh Cyberbullying pada komunitas virtual berupa kemarahan, kata kasar, dan ejekan



1.2. Contoh Cyberbullying pada komunitas virtual berupa

Teknologi semakin berkembang, masa depan game online menjanjikan lebih banyak inovasi. Realitas virtual, kecerdasan buatan, dan pengalaman bermain yang semakin mendalam menjadi fokus pengembang termasuk dalam lingkup komunitas virtual yang terbentuk. Namun, seiring dengan perkembangan tersebut, tantangan baru muncul, termasuk isu privasi dan etika penggunaan teknologi baru. Konflik ataupun ketegangan yang tercipta dalam sebuah komunitas virtual hakikatnya akan menjadi bumbu dan pengalaman dalam perjalanan para *gamers*. Memelihara sebuah hubungan pertemanan akan menjadi penting dalam proses pengembangan *game online* dikarenakan masing-masing individu mempunyai peran penting dalam menghadapi hiruk pikuk sebuah permainan daring. Seiring berkembangnya zaman kita harus siap menghadapi masa depan yang semakin canggih, penting untuk menciptakan lingkungan *game online* yang aman, inklusif, dan berkelanjutan. Pengembang, pemain,

dan pihak berkepentingan lainnya perlu bekerja sama untuk menjaga keseruan game online tanpa mengorbankan aspek keamanan dan kesehatan dengan memahami dinamika, tantangan, dan potensi dampak positif *game online*, masyarakat dapat lebih siap menghadapi perkembangan yang akan terus berlanjut dalam dunia hiburan ini.