

**FENOMENA AGRESI VERBAL DALAM INTERAKSI ANTAR PEMAIN DALAM
GAME ONLINE VALORANT**



SKRIPSI

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata-1

**Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Diponegoro**

Disusun Oleh

Ezekiel Alexander Putra Napitupulu

140401201301401

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	9
1.4. Signifikansi Penelitian	9
1.4.1. Signifikansi Teoritis	9
1.4.2. Signifikansi Praktis	10
1.4.3. Signifikansi Sosial	10
1.5. Kerangka Teori.....	10
1.5.1. Paradigma	10
1.5.2. State of The Art	11
1.5.3. Kerangka Teori	14
1.6. Operasionalisasi Konsep.....	20
1.6.1. Agresi Verbal.....	20
1.6.2. Frustration-Aggression	21
1.6.3. Trash Talk.....	21
1.6.4. Valorant	22
1.6.5. Disinhibisi.....	22
1.7. Argumen Penelitian	23
1.8. Metodologi Penelitian.....	23
1.8.1. Tipe Penelitian.....	23
1.8.2. Subjek Penelitian	25
1.8.3. Jenis dan Sumber Data Penelitian	25
1.8.4. Teknik Pengumpulan Data	25
1.8.5. Teknik Analisis Data	26
1.8.6. Kualitas Data.....	27

BAB I

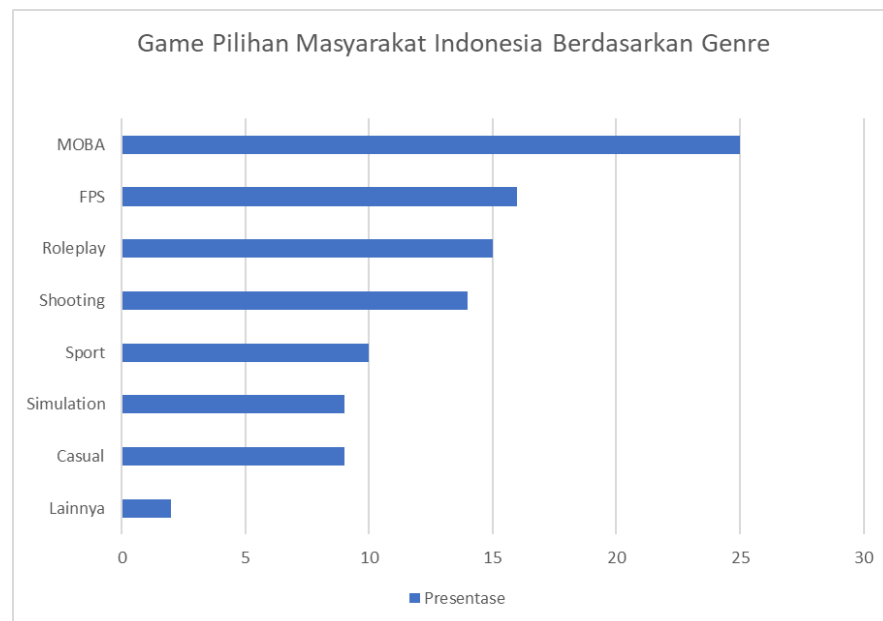
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era digital yang terjadi saat ini, semua hal dapat dilakukan secara daring atau *online* dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Fleksibilitas yang diberikan era ini dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bersenang-senang, mencari hiburan, sampai mencari mata pekerjaan. Hal tersebut dapat dilakukan secara online melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui *game online*. Game telah hidup berdampingan diantara kita sejak dahulu dan selalu dikaitkan dengan hiburan atau bersenang-senang. Mulai dari game atau permainan tradisional di Indonesia seperti permainan tradisional congklak, permainan tradisional bola bekel, dan permainan tradisional lainnya. Selanjutnya beralih ke game arcade seperti *pac-man*, *king-kong*, dan berbagai permainan arcade lainnya, lalu muncul game konsol, sampai *game online* yang saat ini banyak dimainkan. Menurut Young (2009) *Game Online* merupakan jenis permainan yang melibatkan beberapa pemain dari internet dimana didalamnya pemain tersebut dapat berinteraksi dan melakukan komunikasi secara *online*. *Game Online* sendiri melalui medianya dibagi menjadi beberapa jenis seperti *Game Online Mobile*, *Game Online Console*, dan *Game Online PC*. Menurut Data Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, pada tahun 2021, sebanyak 133,8 juta dari total 272,68 juta penduduk indonesia bermain *game online* dan sebanyak 53,4 jutanya bermain *game PC*.

Perkembangan *game online* yang terus bertumbuh mengikuti pertumbuhan teknologi, menciptakan banyaknya genre game mulai dari petualangan, *Role-playing*, game aksi, *Third Person Shooter*, dan masih banyak lagi. Sebanyak 94% dari total 2000 responden di Indonesia tahun 2022 lebih suka bermain *game online* berjenis *multiplayer* (Annur, 2022). *Multiplayer*

sendiri merupakan jenis *game online* yang dimainkan lebih dari satu pemain dimana pemain satu dengan pemain lainnya dapat berinteraksi dalam game tersebut (Adams & Rollings, 2007), seperti game FPS (*First person Shooter*). FPS merupakan *game online multiplayer* dimana pemain melakukan aksi tembak menembak sebagai sudut pandang orang pertama (Elias 2009).



Gambar 1
Game Paling Populer Di Indonesia berdasarkan Genre, Yonatan Agnez (2024)

Berdasarkan data diatas, game FPS berada di peringkat kedua dalam genre game paling populer di Indonesia. Sebanyak 16% dari total responden memilih game FPS sebagai game utama yang dimainkan.

Salah satu game FPS yang saat ini sedang banyak dimainkan adalah Valorant. Diluncurkan pada 2 Juni 2020, Valorant dapat terbilang sebagai salah satu game terbaru dalam genrenya yaitu FPS. Valorant sendiri memiliki sistem 5v5 *Players versus Player (PvP) Attackers and Defender* dimana penyerang berusaha menanamkan bom sedangkan penjaga berusaha menjinakkan bom

tersebut atau tidak memberikan kesempatan bagi penyerang untuk menanamkan bomnya (Esafety, 2024)

Sebelum dapat mengakses Valorant, pemain akan disuguhkan beberapa peraturan yang harus ditepati oleh player saat bermain Valorant. Dalam peraturan atau *Terms of Service Valorant*, disebutkan bahwa player dilarang untuk mengirimkan atau mengomunikasikan konten apa pun yang dapat menyinggung pemain, termasuk bahasa yang kasar, melecehkan, memfitnah, vulgar, cabul, eksplisit secara seksual, atau bersifat rasis, etis, atau tidak menyenangkan. Apabila player ditemukan melakukan hal tersebut, Riot Games, selaku pembuat Valorant, akan menindaklanjuti pelanggaran tersebut dengan memberikan penalti berupa penarikan akses akun player selama beberapa hari bahkan beberapa bulan, bahkan Riot Games dapat menarik akses akun player secara permanen atau menghilangkan akun tersebut.

Valorant juga dapat dikategorikan sebagai *Team Based Strategy Game*, dimana komunikasi berperan sangat penting bagi *players* dalam kelancaran strategi yang digunakan untuk memenangkan sebuah pertandingan. Komunikasi dalam Valorant dilakukan untuk memberikan informasi kepada sesama pemain, dimana letak lawan serta informasi penting lainnya, dengan informasi yang diterima, sesama pemain akan dapat melancarkan strategi yang sudah disiapkan atau melancarkan strategi balasan untuk tim lawan.

Valorant memiliki fitur tersendiri untuk memudahkan pemainnya berkomunikasi antar pemain yang dinamakan *Team Voice*. Melalui fitur ini, pemain dapat melakukan komunikasi antar sesama pemain dalam satu tim. Sebelum melakukan interaksi dalam tim, pemain dalam satu tim tersebut tidak mengetahui identitas pemain lain karena profil pemain dalam game Valorant bersifat anonim.

Anonimitas dalam game online merupakan salah satu kelebihan yang dimanfaatkan oleh beberapa pemain untuk digunakan sebagai ruang baru dalam pelarian dari kenyataan atau *escape from reality*. Anonimitas tersebut membebaskan pemain untuk menjadi apapun yang mereka inginkan seperti memilih tokoh atau karakter yang dibuat, yang membuat pemain merasa kekuasaan serta kontrol penuh berada ditangannya (Vanri, 2011). Dalam Valorant, anonimitas yang dimiliki pemain memberikan kebebasan untuk berbicara melalui fitur *team-voice* atau *team-chat* yang tersedia.

Kebebasan berbicara yang dimiliki dapat dimanfaatkan dalam hal positif seperti memberikan informasi terkait keberadaan lawan sehingga eksekusi strategi dapat berjalan dengan baik. Tetapi kebebasan ini juga dapat digunakan sebagai hal negatif dengan memunculkan perilaku agresi yang dilakukan oleh satu pemain kepada pemain lain seperti, pengejekan, pembullying, omongan kasar, bahkan pelecehan. Hal ini dapat muncul akibat dari anonimitas yang ditawarkan dalam game online.

Perilaku negatif yang dilakukan sebagai bentuk agresi dalam Valorant dapat disebut perilaku *toxic* atau *toxicity*. Perilaku *toxic* merupakan perilaku yang mengganggu serta menghambat berjalannya permainan. Perilaku *toxic* telah menjadi istilah umum yang digunakan secara luas untuk setiap perilaku negatif dalam komunitas game. Meskipun beberapa dari perilaku tersebut mungkin lebih sesuai dengan perilaku menyimpang, perilaku anti-sosial, perilaku mengganggu, *cyberbullying*, *trolling*, kenakalan, dan masih banyak lainnya (Lutfiwati, 2018). Perilaku *toxic* sangat sering terjadi, terutama dalam game online, yang menyebabkan adanya pandangan mengenai normalisasi perilaku *toxic* dalam *game online* (Hilvert, 2020). Berdasarkan data yang diambil melalui penelitian oleh ADL, organisasi anti-kebencian dunia, sebanyak 80% pemain Valorant pernah mendapati perilaku *toxic*, terutama dilecehkan.

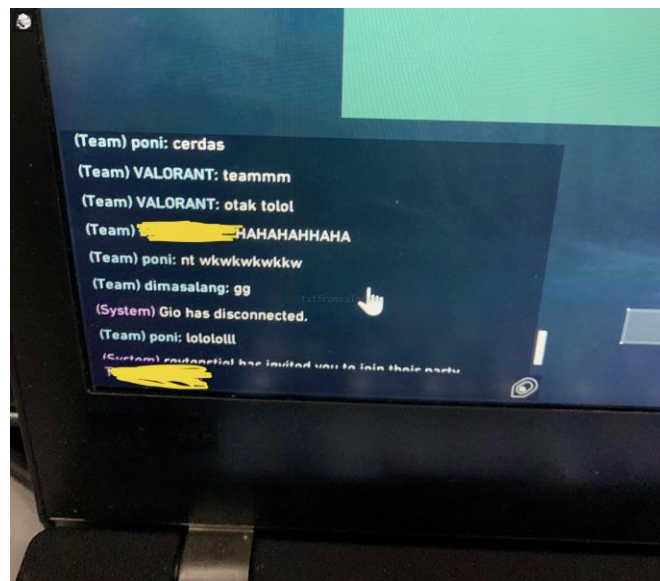
Perilaku *toxic* dalam Valorant dapat dilakukan melalui berbagai cara, salah satunya adalah *trash talk*. *Trash talk* sendiri merupakan perilaku berbicara kasar yang dilakukan untuk menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, dan menjatuhkan lawan, baik secara verbal maupun nonverbal (Schweitzer dan Nurmohamed, 2018). Seseorang yang berkata kasar atau melakukan *trash talk* dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dimana faktor internal merupakan faktor yang terjadi saat bermain game seperti tingkat frustrasi dikarenakan sedang mengalami kekalahan atau terprovokasi oleh lawannya. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor diluar game, seperti karakteristik individu yang memiliki ego yang tinggi.



Salah satu kejadian *toxic* berupa *trash talk* di Indonesia dialami oleh pemain bernama Muhammad Aris Alwan saat bermain Valorant. Dalam video yang diunggah di Twitter melalui akun pribadinya @ArieztAlwand, terlihat Aris sedang bermain bersama temannya saat salah satu pemain di timnya melakukan *trash talk* kepada Aris dengan berkata kasar dan membawa ras sebagai bahan ejekannya. Pemain tersebut menggunakan fitur *Team-Voice* untuk melakukan *trash talk*. Dalam video yang diunggah, pada detik 0.2 - 0.5 dapat terdengar pembicaraan yang dilontarkan oleh pemain tersebut, “Udah Jawa, Toxic, Bacot lagi”. Aris hanya merespon dengan tertawa dan berkata “Ohh oke, rasis lagi”. Dalam unggahan tersebut, Aris menulis caption yang menyatakan bahwa *toxic* dalam Valorant itu hal yang wajar, tetapi Aris tidak bisa menerima ejekan

yang berbau rasisme. “*Toxic di game hal yg wajar, apalagi punya team ga bisa make agent dgn baik. tapi kalo sekalnya rasis wah beda cerita bos wkwk. Ada ya cewek main valo ngatain rasis, SDM rendah, dll. padahal kita ga ngatain rasis kedia. cuma umpatan biasa soalnya dia cupu bgt*”, tulis Aris.

Kejadian yang sama dialami oleh salah satu pemain Indonesia saat bermain Valorant. Pemain ini memilih untuk menutup identitas pribadi dan mengunggah bukti *trash talk* melalui salah satu komunitas Valorant di Twitter. Dalam foto tersebut, terlihat adanya percakapan yang dilakukan melalui fitur *Team-Chat*, dimana beberapa pemain melakukan *trash talk* kepada tim nya



sendiri. Salah satu pemain dengan nickname “VALORANT” menuliskan kata-kata kasar melalui ucapan “*Tim otak tolol*”. Pengirim bukti memutuskan untuk merespons hanya dengan tertawa dan memberikan laporan kepada pihak Riot Games, selaku pengembang Valorant, atas perilaku *toxic* yang diterima olehnya saat bermain Valorant.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa agresi verbal dapat terjadi di *game online*, terutama di Valorant. Agresi verbal tersebut merupakan bentuk *toxicity* yang dilakukan melalui *trash talk*,

yaitu penggunaan kata-kata kasar dan kotor yang ditujukan untuk menyerang atau menjatuhkan lawan. Agresi verbal ini dapat terjadi akibat sifat anonimitas yang ditawarkan, dimana identitas pemain tertutup. Maka penelitian ini akan berfokus pada pengalaman pemain akan agresi verbal yang diterima dalam Valorant.

1.2. Rumusan Masalah

Valorant merupakan *game online* dengan *genre First Person Shooting (FPS)* yang saat ini banyak dimainkan oleh kalangan remaja. Dimainkan oleh 10 orang dengan sistem 5 *versus* 5 dan dibagi menjadi dua tim, Valorant memerlukan adanya komunikasi antar pemain dalam tim, untuk memberikan kelancaran dalam mengeksekusi strategi yang dimiliki tim tersebut. Komunikasi dalam Valorant dilakukan melalui fitur *Team-Voice* dan *Team-Chat* yang diberikan oleh Riot Games, selaku pengembang Valorant. Dalam realitanya, banyak pemain yang menyalahgunakan fitur tersebut untuk melakukan agresi secara verbal melalui komunikasi yang terjalin.

Agresi yang terjadi dalam Valorant merupakan salah satu bentuk *toxicity* dalam game online. Salah satu *toxicity* dalam Valorant dapat dilakukan melalui *trash talk*, yaitu perkataan kasar yang dilanturkan oleh satu pemain terhadap pemain lain dengan tujuan mengintimidasi lawan, memprovokasi lawan, bahkan merundung lawan menggunakan kata-kata yang kasar. *Trash talk* dalam Valorant biasanya terjadi secara verbal, baik melalui perkataan maupun tulisan yang dilakukan melalui fitur *All-Chat*, *Team-Chat*, atau *Team-Voice* dimana terjadi interaksi berupa komunikasi antar tim serta antar lawan.

Berdasarkan masalah dan pernyataan di atas, muncul beberapa pertanyaan yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian ini, yaitu sebagai berikut

- Bagaimana pandangan pemain mengenai *trash talk*, sebagai bentuk *toxicity* dalam Valorant
- Bagaimana agresi verbal terjadi dalam Valorant

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat ditarik rumusan masalah dari penelitian ini, yaitu : Bagaimana fenomena agresi verbal terjadi sebagai dampak anonimitas dalam Game Valorant.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena agresi verbal sebagai bentuk *toxicity* yang dilakukan melalui *trash talk* serta pandangan pelaku saat melakukan *trash talk* dalam Valorant.

1.4. Signifikansi Penelitian

Pada penelitian ini memiliki signifikansi yaitu :

1.4.1. Signifikansi Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian komunikasi media dalam bentuk game online, terutama Valorant. Penelitian ini juga diharapkan dapat menyebarkan informasi mengenai bentuk agresi verbal di game online, faktor-faktor yang memunculkan, serta pandangan pemain akan agresi verbal di Valorant.

1.4.2. Signifikansi Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan pemain game online di Indonesia, terutama Valorant, untuk memahami perilaku agresi verbal yang terjadi di Valorant melalui perilaku toxic dalam bentuk trash talk. Penelitian ini juga diharapkan meningkatkan kesadaran pemain game online untuk memposisikan dirinya pada saat bermain.

1.4.3. Signifikansi Sosial

Melalui penelitian ini diharapkan menjadi perkembangan bagi pemain game online untuk lebih memahami pola komunikasi yang terjadi, terutama pada remaja dalam Valorant.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma

Paradigma pada penelitian ini adalah paradigma interpretif dengan pendekatan fenomenologi. Pada tradisi ini memiliki asumsi bahwa seseorang aktif berusaha menafsirkan apa yang terjadi di sekitar mereka dan memahami dunia melalui pengalaman pribadinya. Teori ini berfokus pada pengalaman seseorang. Proses interpretasi merupakan fokus dalam fenomenologi. Interpretasi merupakan proses dalam memberikan makna pada suatu pengalaman. Interpretasi membentuk apa yang nyata bagi seseorang. Singkatnya, fenomenologi menggunakan pengalaman langsung untuk dapat memahami dunia. Seseorang dapat memahami pengalaman atau suatu peristiwa melalui perasaan dan persepsi pada seseorang tersebut. Untuk itu, dalam tradisi ini berusaha menggali

pengalaman sebagai data untuk dapat memahami suatu realitas (Littlejohn & Foss, 2011). Sehingga penelitian ini menggunakan tradisi fenomenologi untuk memahami agresi verbal yang terjadi dalam Valorant.

1.5.2. State of The Art

Beberapa penelitian yang dianggap sejalan pada penelitian mengenai agresi verbal dalam game online sehingga dapat menjadi pembanding dalam penelitian ini. Penelitian pertama adalah salah satu penelitian yang dilakukan oleh Anissa Maharani, Virienia Puspita, Raden Arny Aurora, dan Nico Wiranito yang merupakan mahasiswa Bina Nusantara. Diterbitkan oleh jurnal Syntax Admiration, Jakarta dengan judul *“Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication Based Behaviours towards Female Players in Valorant”* pada tahun 2024. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah perilaku *toxic* yang didapatkan oleh pemain perempuan dalam Valorant melalui komunikasi yang dijalani antar tim. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan *in-depth interview* yang dilakukan kepada 13 responden perempuan sebagai jenis pengolahan data. Penelitian ini juga menggunakan bukti audio dan video terjadinya perilaku *toxic* terhadap perempuan sebagai data sekunder. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa sebagian besar responden mendapati perilaku *toxic* berupa *gender-based hate speech* yang dilakukan melalui ucapan *flirting*. Responden lainnya mendapat perilaku *toxic* berupa *taunting* serta *trolling* dengan mengganggu proses pertandingan

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, dan Shinta Doriza yang diterbitkan menjadi Jurnal Psikologi Malahayati, Jakarta

dengan judul “Dampak Game Online : Studi Fenomena Perilaku *Trash Talk* pada Remaja” pada tahun 2020. Penelitian ini membahas fenomena *trash talk* yang dilakukan oleh remaja dalam game Mobile Legends Bang Bang (MLBB). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) yang menggunakan interview kepada 3 pemain MLBB berusia 14-15 tahun sebagai jenis pengolahan data. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa perilaku *trash talk* terjadi karena dua faktor utama yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya merupakan bermain dengan pemain yang tidak dikenal, karakteristik pemain yang egois, serta ekspektasi yang tidak sesuai. Faktor eksternalnya merupakan koneksi internet yang dipakai saat bermain MLBB.

Penelitian ketiga merupakan penelitian yang dilakukan oleh Billy Cahyo Santoso, Brian Mikhael Tanrio, dkk yang diterbitkan oleh FORIKAMI (Forum Riset Ilmiah Kajian Masyarakat Indonesia) dengan judul “Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi” pada tahun 2022. Penelitian ini membahas menganalisis perilaku pemain game Valorant dalam berkomunikasi sesuai dengan etika berkomunikasi, serta solusi untuk mengurangi perilaku *toxic* dalam game Valorant. Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mixed Method*) dengan metode kualitatif yang dilakukan dengan observasi berupa pengamatan empiris dan metode kuantitatif berupa survei dengan membagikan kuesioner kepada pemain game Valorant. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa semua responden pernah mengalami perilaku *toxic* yang dilakukan oleh pemain lain sehingga mengganggu performa bermain para responden. Sebagian besar responden memilih untuk mengabaikan perilaku *toxic* yang dimulai oleh pihak lawan.

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Kirana Safa Putri Eka Sande, Arreza Qoriatul Jannah Al Habsy Bil Faqih, dan Bima Ramadhan yang merupakan mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini memiliki judul “Fenomena *Toxic* Dalam Dunia Game Mobile Legend Bagi Remaja” yang dilakukan pada tahun 2023. Penelitian ini mengungkap perilaku *toxic* oleh remaja dalam game Mobile Legends serta mencari solusi untuk mengurangi atau mencegah agar perilaku *toxic* tersebut terjadi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi serta wawancara terhadap remaja yang pernah mendapatkan perilaku *toxic* dari lawannya. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa perilaku *toxic* pada remaja dalam Mobile Legends sebagian besar terjadi melalui *trash talk* seperti menggunakan kata-kata kasar berupa “*anjing, tolol, gablok*” dan kata-kata kasar lainnya. Menurut penelitian ini, perilaku *toxic* berupa *trash talk* terjadi karena adanya faktor kesalahan yang dilakukan pemain sehingga menyebabkan kekalahan.

Penelitian selanjutnya merupakan penelitian yang dilakukan oleh Citrani Eka Lamda Nur, Yunita Sari, dan Hendri Prasetya yang merupakan mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Prof. DR. Moestopo. Penelitian ini memiliki judul “Analisis Fenomena Trash Talking pada Game Online Mobile Legends” yang dilakukan pada tahun 2022. Penelitian ini menganalisis fenomena cyberbullying lewat *Trash Talking* yang dilakukan melalui fitur *Voice* dan *Team chat* pada game online Mobile Legends, serta mencari tahu faktor-faktor penyebab *Trash Talking* tersebut terjadi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode fenomenologi dan menggunakan wawancara sebagai jenis sumber data. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa fenomena cyberbullying melalui *Trash Talking* terjadi dalam semua kalangan umur yang

bermain Mobile Legends dan sebagian besar melakukannya akibat dari emosi saat bermain Mobile Legends.

1.5.3. Kerangka Teori

Social Learning Theory diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Pembelajaran terjadi karena orang mengamati konsekuensi dari perilaku orang lain. Teori Bandura bergerak melampaui teori perilaku, yang menunjukkan bahwa semua perilaku dipelajari melalui pengkondisian, dan teori kognitif, yang mempertimbangkan pengaruh psikologis seperti perhatian dan memori (Overskeid, 2018).

Seseorang mengamati perilaku baik secara langsung melalui interaksi sosial dengan orang lain maupun secara tidak langsung dengan mengamati perilaku melalui media. Maka *Social Learning Theory* menyarankan bahwa semua pembelajaran adalah hasil asosiasi yang dibentuk oleh pengkondisian, penguatan, dan hukuman, teori pembelajaran sosial Bandura mengusulkan bahwa pembelajaran juga dapat terjadi hanya dengan mengamati tindakan orang lain. Pengamatan dan peniruan tersebut dapat dilakukan melalui banyak hal, salah satunya merupakan agresi (Bandura 1977).

Agresi merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain dengan unsur kesengajaan. Kekerasan yang dilakukan dalam agresi merupakan tindakan yang menyebabkan kerugian, baik secara fisik maupun mental, terhadap orang lain. Unsur kesengajaan yang terdapat dalam agresi merupakan fokus utama yang diperhatikan. Dapat dikatakan bahwa agresi berfokus pada intensi seseorang, bukan

tindakan yang dilakukan. Melalui intensi tersebut, dapat diketahui bahwa agresi dilakukan akibat adanya keinginan yang ingin dicapai oleh seseorang dari orang lain, maka orang tersebut melakukan agresi terhadap orang lain untuk memenuhi keinginan pribadinya (Moyer, 1983). Seperti contoh, seorang pemain bola melakukan *tackle* kepada pemain lain guna mendapatkan bolanya kembali, tetapi dalam prosesnya, pemain tersebut melukai lawannya dengan tidak sengaja. Kejadian ini memang menyebabkan kerugian bagi pemain lawan akibat dari *tackle* yang dilakukan, tetapi bukan intensi pemain tersebut untuk melukai lawannya. Berbeda apabila pemain bola melakukan tackle kepada lawan dengan tujuan melukainya. Apabila hal tersebut merupakan intensi dari pemain tersebut, maka hal ini dapat dikatakan sebagai agresi.

Dengan berfokus pada intensi yang juga berkaitan dengan motivasi, bukan tindakan, agresi menjadi sulit untuk diukur, tidak ada batasan yang dapat membedakan apakah suatu hal dapat dikatakan agresi atau bukan. Tetapi Freud menganggap bahwa agresi merupakan sebuah satu kesatuan yaitu intensi dan tindakan. Apabila seseorang melakukan suatu hal dan memenuhi kedua aspek tersebut, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai tindakan agresi (Aronson 1976).

Mendefinisikan agresi sangat terkait dengan asumsi kita tentang asal-usulnya. Berdasarkan asal-usulnya, agresi dapat dibagi menjadi dua yaitu, pertama agresi dilihat berdasarkan perilaku yang dipelajari biasanya menekankan perilaku dalam mendefinisikan agresi (dengan kata lain, menyebabkan bahaya, dan karenanya setara dengan kekerasan). Dan yang kedua, agresi dapat dilihat melalui dorongan bawaan yang lebih menekankan niat (yang dapat diekspresikan secara simbolis). Tidak ada resolusi sederhana untuk dilema ini, karena kata 'agresi' memiliki banyak konotasi. Maka dari itu muncul pandangan umum

mengenai agresi yaitu, perilaku yang menyebabkan kerusakan disengaja pada orang lain (Anderson and Bushman, 2002)

Pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengenal agresi lebih dalam adalah pendekatan kognitif. Pendekatan ini menjelaskan bahwa agresi bukan merupakan sifat bawaan manusia, melainkan hal yang dipelajari manusia melalui sebuah peristiwa atau pengalaman yang sebelumnya pernah terjadi serta melalui observasi terhadap orang lain. Melalui pengalaman tersebut, manusia dapat memahami dan bereaksi terhadap kejadian yang sama apabila terjadi kedepannya (Berkowitz 1998). Melalui imitasi atau *modelling*, manusia mempelajari suatu hal melalui observasi yang dilakukan terhadap orang lain, bukan dari pengalaman yang dirasakan sendirinya (Bandura 1977). Sebagai contoh, apabila kita melihat seseorang melompat ke kolam renang yang dingin dan memiliki reaksi terkejut, kita akan segera mengetahui bahwa kolam renang tersebut dingin dan bersiap untuk menerima rasa dingin dari kolam renang tersebut.

Salah satu penelitian yang dilakukan mengenai agresi dalam pendekatan kognitif adalah penelitian yang dilakukan oleh Bandura (1973), dimana dilakukan sebuah penelitian terhadap respons atau reaksi anak kecil berupa agresi saat mainannya diambil oleh orang dewasa. Penelitian ini menjelaskan bahwa semakin besar kekerasan yang digunakan orang dewasa untuk mengambil mainan dari anak kecil tersebut, maka semakin besar juga tingkat agresi yang dilakukan anak kecil tersebut kepada orang dewasa. Penelitian ini membuktikan premis dasar perilaku sosial bahwa agresi dapat dipelajari melalui observasi perilaku agresi yang dilakukan orang lain. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan hipotesis yang dijelaskan dalam *frustration-aggression*.

Frustration-aggression didasarkan oleh sifat agresi yang terjadi bukan sebagai akibat akan agresi lain, melainkan respon terhadap sifat frustrasi (Dollard and Miller 1950). Frustrasi yang dimaksud merupakan sebuah reaksi yang dialami dalam situasi dimana seseorang gagal atau terhambat dalam mencapai tujuannya. Sebuah keadaan frustrasi kemudian akan menyebabkan agresi. Semakin besar tingkat frustrasi, maka semakin besar juga tingkat agresi. Tetapi semakin besar hukuman yang didapatkan atas agresi yang dilakukan, semakin kecil tingkat agresi yang dimiliki oleh seseorang. Sebagai contoh, apabila penalti merupakan hukuman apabila seorang pemain bola melakukan kekerasan kepada pemain lawan dalam kotak penalti, maka pemain tersebut akan mengurangi kekerasan terhadap pemain lawan dikarenakan hukuman penalti yang diberikan. Maka hipotesis *frustration-aggression* merupakan frustrasi meningkatkan potensi agresi, namun hukuman tampaknya menurunkan ekspresi agresi (Dollard and Miller 1950).

Selanjutnya penelitian yang sama dikembangkan dengan menggunakan orang tua dan anak sebagai subjek utamanya. Penelitian ini dilakukan dengan observasi terhadap respons anak kecil akan kekerasan yang dilakukan orang tua sebagai bentuk hukuman. Penelitian ini membuktikan bahwa semakin tinggi tingkat kekerasan yang dilakukan oleh orang tua, semakin tinggi juga tingkat agresi sebagai respons dari anak tersebut. Misalnya, orang tua yang menggunakan hukuman fisik untuk mendisiplinkan anak mereka cenderung membuat anak menjadi lebih agresif, karena hal ini mengajarkan mereka bahwa kekerasan fisik adalah cara yang tepat untuk mengendalikan orang lain (Bandura 1973).

Singkatnya, pendekatan kognitif menyarankan bahwa perilaku agresif merupakan suatu hal yang dipelajari, dan dapat dipengaruhi oleh apa yang kita amati serta cara kita berpikir. Secara umum, dengan menyatakan bahwa perilaku agresif dipelajari, pendekatan

kognitif menyatakan bahwa perilaku tersebut tidak dapat dihindari. Faktanya, hal ini menyiratkan bahwa prinsip yang sama dapat diterapkan untuk mendorong perilaku prososial. Intinya, teori ini berpendapat bahwa manusia pada dasarnya tidak jahat dan juga tidak baik: cara kita bertindak bergantung pada apa yang telah kita pelajari (Berkowitz 1990).

Selain respons akan sifat frustrasi, agresi juga dapat dilihat melalui pendekatan lain, salah satunya merupakan pendekatan humanistik. Seperti pendekatan kognitif, pendekatan humanistik juga menolak pandangan bahwa agresi merupakan sifat bawaan manusia. Pendekatan ini berfokus pada perilaku individu tanpa menggunakan aspek situasi, melainkan sifat orang tersebut. Pendekatan ini merasa bahwa setiap individu manusia memiliki hak untuk memilih, maka aspek situasi tersebut dihilangkan dalam pendekatan ini. Agresi bukanlah sifat bawaan, sebaliknya, perilaku agresif adalah salah satu konsekuensi yang mungkin timbul dari keadaan ketidaksesuaian. Ketidaksesuaian terjadi ketika individu mengalami konflik antara perasaan dirinya dan diri idealnya. Biasanya, hal ini muncul ketika orang lain memaksakan kondisi yang berharga sebagai persyaratan untuk memberikan penghargaan positif (Rogers, 1946). Agresi juga dapat muncul karena seseorang mengadopsi norma-norma agresif untuk memenuhi kebutuhan serta mendapatkan sebuah penghargaan (Anderson, 1994).

Agresi bukanlah bawaan lahir didasarkan pada dua klaim, pertama, bahwa perilaku agresif didasarkan pada perkembangan yang terhambat. Kedua, bahwa sebagian besar individu berfungsi tanpa menggunakan perilaku agresif. Kedua poin ini memiliki kekurangannya masing-masing. Tidak ada bukti langsung yang menunjukkan perkembangan seseorang dalam membentuk agresi seperti yang dijelaskan pada poin

pertama. Sedangkan pada poin kedua, kelemahannya terdapat dalam definisi agresi yang mungkin berbeda-beda menurut pandangan setiap orang. Pada akhirnya, menilai kesesuaian pandangan humanistik tentang agresi tampaknya (seperti aspek pengalaman lainnya) bergantung pada persepsi seseorang.

Agresi dalam internet dapat terjadi karena berbagai alasan, salah satu hal yang mendorong terjadinya agresi merupakan disinhibisi online. Istilah disinhibisi online merupakan situasi dimana pengguna internet merasa bebas, tidak terikat, serta lebih nyaman dan bebas untuk mengekspresikan pendapat atau pandangan yang mereka punya (Suler 2004).

Disinhibisi online dapat terjadi melalui dua cara, yang pertama terjadi pada saat seseorang dalam internet meluapkan perasaan, emosi, keinginan, dan dapat juga berbentuk rasa simpati yang ditujukan kepada orang lain. Hal ini disebut disinhibisi jinak. Cara kedua terjadi saat seseorang melontarkan kata-kata kasar, kemarahan, rasa benci, atau bahkan mengunjungi situs-situs ilegal seperti pornografi, situs kejahatan, dan situs kekerasan untuk memenuhi kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi melalui dunia asli. Hal ini disebut disinhibisi toxic (Suler 2004).

Terdapat ambiguitas dalam disinhibisi jinak dan toxic yang dapat terjadi dalam beberapa situasi. Misalnya kata-kata keras atau bahkan kasar yang dilontarkan kepada seseorang dapat dianggap sebagai motivasi, sedangkan kata-kata halus juga dapat dianggap sebagai tekanan dan rasa cemas bagi beberapa orang. Bagaimanapun bentuk ambiguitas yang terjadi, disinhibisi online, baik jinak dan toxic, dapat terjadi karena beberapa faktor (Suler 2004).

Dalam internet, sebagian besar hal yang kita temui, terutama pengguna internet lainnya, tidak dapat kita lihat secara langsung. *Invisibility* atau sifat tidak terlihat inilah yang membuat pengguna internet bebas melakukan apapun serta mengunjungi situs apapun yang mereka mau. Pengguna tidak perlu merasa khawatir atau takut akan penampilan atau suara mereka karena sebagian besar interaksi dalam internet terjadi tanpa perlu mengungkapkan hal tersebut. Selain itu, pengguna juga tidak perlu merasa khawatir akan penampilan serta gestur negatif seperti muka murung, perasaan bosan, menggelengkan kepala, dan berbagai gestur negatif lainnya yang dapat terjadi pada saat melakukan interaksi di dunia asli secara langsung (Suler 2004).

Berhubungan dengan interaksi dalam internet, saat kita melakukan komunikasi melalui e-mail atau chat, komunikasi bersifat asinkron. Berbeda dengan dunia asli, dimana kita diharuskan untuk merespons sebuah tanggapan secara langsung, tanpa adanya waktu untuk berfikir. Dalam internet, seseorang bisa menggunakan waktu beberapa menit, jam, bahkan hari untuk membalas sebuah pesan. Dalam hal ini, disinhibisi terjadi saat seseorang tidak diharuskan untuk merespons tanggapan orang lain secara langsung dikarenakan sifat asinkron yang memberikan kesempatan bagi seseorang untuk berfikir sebelum menjawab (Suler 2004).

1.6. Operasionalisasi Konsep

Pada penelitian ini terdapat beberapa konsep penting yaitu :

1.6.1. Agresi Verbal

Agresi merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain dengan unsur kesengajaan. Kekerasan yang dilakukan dalam agresi merupakan tindakan yang menyebabkan kerugian, baik secara fisik maupun mental, terhadap orang

lain. Fokus utama yang diperhatikan dalam agresi merupakan intensi seseorang, bukan tindakan yang dilakukan. Melalui intensi tersebut, dapat diketahui bahwa agresi dilakukan akibat adanya keinginan yang ingin dicapai oleh seseorang dari orang lain, maka orang tersebut melakukan agresi terhadap orang lain untuk memenuhi keinginan pribadinya.

1.6.2. *Frustration-Aggression*

Frustrasi merupakan sebuah reaksi yang dialami dalam situasi dimana seseorang gagal atau terhambat dalam mencapai tujuannya. Sebuah keadaan frustrasi kemudian akan menyebabkan agresi. Semakin besar tingkat frustrasi, maka semakin besar juga tingkat agresi. Tetapi semakin besar hukuman yang didapatkan atas agresi yang dilakukan, semakin kecil tingkat agresi yang dimiliki oleh seseorang. Dalam Valorant, terdapat fitur *report*, dimana pemain dapat melaporkan pemain lain apabila menurutnya pemain tersebut telah melanggar beberapa aturan yang terdapat dalam Valorant. Sebagai hukumannya, apabila pemain tersebut terbukti bersalah, akun pemain tersebut akan dikenakan pembekuan sesuai tenggat waktu yang telah ditetapkan dalam aturan.

1.6.3. *Trash Talk*

Agresi dalam Valorant terjadi secara verbal, baik melalui kata-kata maupun tulisan, melalui fitur *team-chat* dan *voice-chat* yang disediakan oleh Valorant untuk mempermudah jalannya komunikasi antar pemain dalam tim. Agresi verbal yang terjadi dalam Valorant dapat dikaitkan dengan *toxicity* dalam bentuk *trash talk*. *Trash talk* sendiri merupakan perilaku berbicara kasar yang dilakukan untuk menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, dan menjatuhkan lawan. Agresi verbal melalui *trash talk* dilakukan dengan menyerang pemain lawan menggunakan kata-kata yang kasar atau kotor.

1.6.4. Valorant

Valorant pertama kali diluncurkan pada tanggal 2 Juni 2020 yang dikembangkan oleh organisasi *e-sport* bernama Riot Games. Dengan genre *First Person Shooter* (FPS), Valorant dimainkan oleh 10 orang dengan sistem 5 vs 5 dan dibagi menjadi dua kelompok yaitu *attackers* dan *defenders*. *Attackers* berusaha menanamkan bom sementara *defenders* berusaha menjinakan atau mencegah *attackers* menanamkan bom tersebut. Valorant memiliki total 24 ronde dengan nilai 1 poin setiap ronde yang dimenangkan. Total 24 ronde tersebut dibagi menjadi 2 babak bermain. Babak pertama dilakukan setelah 12 ronde dimana satu tim menjadi *attackers* dan tim lain menjadi *defenders*. Babak kedua terjadi pertukaran, dimana tim *attackers* akan berpindah menjadi *defenders* dan sebaliknya. Tim yang mencapai poin 13 terlebih dahulu akan dinyatakan pemenangnya. Apabila poinimbang pada 12-12 maka akan dilanjutkan sebagai babak tambahan dimana tim yang mencapai selisih 2 poin lebih banyak akan dinyatakan pemenangnya.

1.6.5. Disinhibisi Online

Disinhibisi *online* merupakan sifat bebas dan tidak terikat yang dimiliki oleh pengguna internet akibat dari tertutupnya identitas pribadi serta kebebasan menjadi apapun yang mereka mau. Valorant memberikan kebebasan bagi pemainnya untuk menutup identitas pribadi, sehingga pemain bebas untuk menentukan nama atau *nickname*-nya sendiri. Identitas pemain, terutama jenis kelamin, akan diketahui saat pemain tersebut membuka suaranya pada fitur yang disediakan, untuk menjalin komunikasi dengan pemain dalam timnya.

1.7. Argumen Penelitian

Penelitian ini memiliki asumsi bahwa agresi verbal dalam Valorant terjadi karena adanya pandangan dimana pemain memiliki kekuasaan dan kontrol penuh akan permainannya akibat dari anonimitas yang ditawarkan dalam bermain Valorant. Anonimitas yang dimiliki pemain dalam Valorant memberi kebebasan kepada pemain untuk menyembunyikan identitas dan berkomunikasi dengan bebas. Didukung dengan fitur *voice-chat* serta *team-chat* yang membebaskan pemain untuk berkata dan menulis dengan bebas. Agresi verbal dalam Valorant merupakan bentuk toxicity yang dapat dilakukan melalui trash talk dengan mengumbar kata-kata atau tulisan yang bersifat kasar serta menyerang pemain lain. Tindakan negatif yang terjadi akan merusak komunitas Valorant kedepannya.

1.8. Metodologi Penelitian

1.8.1. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Kata fenomenologi diambil dari kata Yunani, *phainesthai* yang berarti “menunjukkan” dan “menampakkan diri sendiri” (Muslih, 2006). Dalam literatur lain, kata fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, *phenomenon* yang dapat dikatakan sebagai sesuatu yang terlihat karena bercakupan, atau dalam Bahasa Indonesia bisa diartikan sebagai gejala. Maka fenomenologi merupakan sebuah aliran yang membicarakan fenomena atau sesuatu yang menampakkan diri atau gejala dari suatu fenomena (Bertens, 1981)

Fenomenologi pada awalnya dikembangkan oleh Husserl yang digunakan sebagai cara atau metode dalam pengetahuan manusia. Menurutnya, fenomenologi seharusnya

didasarkan melalui data, bukan pemikiran, yang ada pada halnya sendiri serta menampakkan dirinya sendiri. Subjek harus melepaskan semua perandaian serta kepercayaan yang dimilikinya dan hanya fokus kepada objek yang akan menampakkan dirinya (Spiegelberg, 1978).

Premis mendasar fenomenologi adalah bahwa pengetahuan manusia, terlepas dari tingkat observasi, pengumpulan data, analisis, atau penarikan kesimpulan, tidak dapat dipisahkan dari keyakinan moral. Soetrisno dan Hanafi (2004) menjelaskan bahwa jika mempertimbangkan berdasarkan prinsip dasar yang dikembangkan dalam paradigma interpretatif, maka prinsip dasar membaca fenomena yaitu,

- A. Individu merespons sesuatu atau apa pun di lingkungannya berdasarkan apa arti sesuatu itu bagi mereka.
- B. Makna ini diberikan berdasarkan interaksi sosial yang terjalin dengan individu lain.
- C. Makna ini dipahami dan diubah melalui proses penafsiran dalam konteks hal-hal lain yang ditemui individu.

Dari seluruh uraian di atas, kita dapat melihat bagaimana seseorang dapat menafsirkan paradigma ilmiah pengetahuan dengan mempertimbangkan perspektif yang digunakan dalam menjawab lima pertanyaan mendasar: ontologi, epistemologi, aksiologi, retorika, dan metodologi.

Peneliti akan melakukan wawancara terhadap beberapa pemain di Indonesia yang bermain Valorant dan pernah mendapatkan atau melakukan agresi verbal untuk membagikan pengalamannya serta memberikan respons terkait agresi verbal yang mereka terima dalam Valorant.

1.8.2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek penelitian merupakan pemain di Indonesia yang bermain Valorant dan pernah berada dalam situasi terjadinya agresi verbal dalam game Valorant. Narasumber berjumlah 5 orang dengan teknik *in-depth interview* secara *online* dan dilakukan melalui *voice channel discord* untuk membagi pengalaman serta respons narasumber terkait agresi verbal yang terjadi. Pemilihan narasumber tersebut dilakukan untuk mengetahui lebih dalam mengenai pandangan pemain terhadap agresi verbal yang mereka terima di Valorant.

1.8.3. Jenis dan Sumber Data Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, serta bukti agresi verbal dalam Valorant melalui foto dan audio. Data yang terdapat dalam penelitian menggunakan data primer sebagai data utama yang diperoleh melalui informasi serta pengalaman yang akan didapatkan melalui wawancara langsung dengan 5 pemain yang bermain Valorant dan pernah mengalami agresi verbal selama bermain.

1.8.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *semi-structured in-depth interview* secara *online*, dimana narasumber dapat membagikan informasi serta pengalamannya secara bebas dan tidak terpaku sepenuhnya oleh pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan semakin luas serta narasumber dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan tingkat kenyamanan yang dimiliki. Kedua belah pihak, baik peneliti dan narasumber

berperan aktif dalam wawancara untuk saling memberikan respons dan tanggapan atas pertanyaan maupun jawaban yang diberikan. Jawaban yang tidak sepenuhnya sesuai dengan pertanyaan akan diterima apabila masih memiliki keterkaitan dengan topik pembicaraan yaitu agresi verbal dalam Valorant.

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, wawancara akan dilakukan secara mendalam dengan peneliti memberikan beberapa pertanyaan bersifat spesifik kepada narasumber yang sudah dipilih. Wawancara akan dilakukan secara online dengan menggunakan channel discord dan dilakukan melalui teks serta telepon. Wawancara dilakukan secara informal dengan narasumber secara bebas dan terbuka dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan

1.8.5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) sebagai teknik analisis data. Beberapa langkah yang dilakukan menurut teknik analisis data IPA yaitu,

1. Membaca secara berulang, pada tahap ini wawancara yang telah dilakukan, selanjutnya akan diubah menjadi transkrip yang akan dibaca oleh peneliti agar dapat mengingat kembali informasi serta data-data yang diberikan narasumber pada saat wawancara
2. Pencatatan Awal, pada tahap ini peneliti akan mencatat hal-hal serta poin-poin penting dari transkrip yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi informasi serta data secara spesifik untuk mencari topik permasalahan.

3. Pengembangan Tema, tahap ini dilakukan untuk merumuskan dan mempelajari tema yang didapatkan dari transkrip dan pencatatan awal.
4. Mencari hubungan antar tema, pada tahap ini, tema yang telah didapatkan dan dikembangkan, selanjutnya akan dibaca kembali oleh peneliti untuk mencari korelasi antar tema sehingga dapat diorganisasikan untuk mencari fokus antar tema.
5. Berpindah ke analisis selanjutnya, pada tahap ini, peneliti akan menelaah kembali transkrip dari responden dengan melakukan analisis yang sama.
6. Mencari pola yang sama antar kasus, setelah melakukan analisis kepada semua responden, peneliti selanjutnya akan mencari pola dan koneksi antar kasus yang sudah diterima.

1.8.6. Kualitas Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan *Goodness Criteria* yang diantaranya dapat dilihat melalui uji *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Pertama, uji *transferability* merupakan pengujian dimana peneliti dalam membuat laporan perlu memberikan uraian yang jelas agar penelitian dapat diaplikasikan di tempat lain. Uji *dependability* dilakukan dengan audit pada keseluruhan proses penelitian. Pengujian ini dapat dilakukan oleh pembimbing maupun auditor untuk mengaudit aktivitas peneliti. Terakhir, Uji *confirmability* dilakukan bersamaan dengan uji *dependability* untuk menguji apakah penelitian dapat dikatakan objektif. Dalam uji ini, hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian dan telah melalui proses yang dilakukan.

