

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1. *Game Online*

Game online adalah jenis permainan yang memungkinkan banyak orang dari berbagai belahan dunia untuk bermain secara bersamaan melalui internet (Kustiawan & Utomo, 2019). Ini adalah salah satu kategori permainan komputer yang menggunakan internet sebagai media utama. Terkadang penyedia layanan internet menawarkan game online sebagai fitur tambahan untuk pelanggan mereka. Selain itu, game online juga dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh pengembang game itu sendiri (Adiningtiyas, 2017).

Game online merupakan jenis permainan elektronik yang terhubung dengan internet dan dapat dimainkan dengan menggunakan berbagai perangkat seperti komputer, smartphone, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya. Game ini merupakan game multiplayer yang memungkinkan banyak pengguna untuk bermain dalam waktu yang bersamaan (Firdaus et al., 2018).

Sekitar tahun 2001, game online mulai diperkenalkan di Indonesia, dimulai dengan peluncuran Nexia Online oleh “BolehGame”. Nexia, game role-playing online pertama dari BolehGame di Indonesia, diluncurkan pada bulan Maret 2001 dengan grafis 2D yang sederhana. Game ini dapat berjalan pada komputer dengan spesifikasi rendah, dan bahkan dapat dimainkan pada Pentium 2 dengan kartu grafis 3D sederhana. Produk dari Nexus (Korea) ini juga mudah dipasang di komputer di warnet, yang umumnya hanya membutuhkan koneksi Internet. Nexia memperkenalkan konsep bermain dan berkomunikasi dengan game di Indonesia dan berhasil menarik perhatian tanpa pesaing. Meskipun grafis 2D dan kesederhanaan permainannya, game

ini meninggalkan kesan yang mendalam bagi para pemainnya, terbukti dari fakta bahwa bahkan setelah beberapa tahun, banyak orang yang masih menunggu sekuelnya dan bermain di server internasional Nexia (Gerry, 2012).

Menurut Lindsay Grace (2005), game online berdasarkan genrenya dibagi menjadi 5, yaitu :

1. *First Person Shooter (FPS)*, yaitu *game online* tembak-menembak yang mengambil sudut pandang orang pertama sehingga pemain merasa seolah-olah berada dalam game tersebut. Contoh *game online* dalam genre ini antara lain Valorant, Half-Life, Counter-Strike, Halo, Rainbow Six Siege, Call Of Duty, Modern Combat, dan Critical Ops.
2. *Real-Time Strategy*, merupakan *game online* dimana pemain menggunakan kecerdasannya dalam berstrategi untuk menyelesaikan sebuah masalah. Dalam genre ini, biasanya pemain memerankan lebih dari 1 karakter, sehingga pemain harus menggunakan strategi dalam memerankan karakter yang berbeda. Contoh *game online* dalam genre ini antara lain, Age of Empire, Star Wars, Total War WARHAMMER, Age of Mythology, Supreme Commander, dan Total War Medieval.
3. *Cross-platform Online Play*, merupakan game online yang dapat dimainkan melalui dua *device* atau perangkat yang berbeda. Misalnya Minecraft, dapat dimainkan secara *online* melalui PC dan *Console* seperti PS4 atau XBOX. contoh *game online* dalam genre ini adalah, Minecrat, Need For Speed, Forntite, Among us, dan Brawlhalla.

4. *Browser Game*, merupakan *game online* yang dapat diakses melalui perangkat browser seperti *google*, *firefox*, *microsoft*, dan *opera*. Syarat untuk bermain melalui browser adalah perangkat yang sudah didukung oleh, *javascript*, *php*, maupun *flash*.
5. *Massive multiplayer online games role playing game* (MMORPG), merupakan game online dimana pemain berada di dalam dunia virtual berskala besar (lebih dari 100 pemain) dimana antar pemain dapat saling melakukan interaksi. Dalam genre ini, pemain akan dihadapkan berbagai tantangan untuk meningkatkan level serta skill yang dimiliki oleh karakternya. Contoh game online dalam genre ini adalah War of Warcraft, Black Desert Online, Blade and Soul, Maple Story 2, dan The Elder Scrolls.

2.2. Valorant

Salah satu game online yang saat ini banyak dimainkan oleh masyarakat adalah Valorant. Valorant merupakan game online ber-genre First Person Shooter (FPS) dimana permainan mengambil sudut pandang orang pertama dalam menembak. Valorant diluncurkan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh Riot Games sebagai pengembangnya. Valorant memiliki karakter berbeda yang disebut “*Agent*”, masing-masing dengan kemampuan unik yang secara strategis dapat mempengaruhi permainan. Setiap agen memiliki dua kemampuan aktif dan kemampuan pamungkas yang menambahkan dimensi strategis pada permainan. Sebagai contoh, beberapa agen dapat menghalangi pandangan lawan atau melacak posisi lawan. Sehingga Valorant menggabungkan konsep tembak menembak dengan strategi dari skill unik yang dimiliki masing-masing karakter.

Valorant memiliki beberapa mode permainan yaitu :

1. *Search and Destroy (Plant/Defuse)*, yang merupakan mode utama dalam Valorant. Dibagi menjadi dua tim dengan masing-masing tim memiliki 5 pemain, yaitu 5 *Attackers* dan 5 *Defenders*. *Attackers* berusaha menanamkan bom pada area yang disediakan serta menjaga bom tersebut sampai meledak, sedangkan *Defenders* berusaha mencegah bom tersebut ditanam atau menjinakan bom tersebut apabila sudah tertanam.
2. *Deathmatch*, yaitu mode dimana semua pemain saling melawan untuk mendapatkan posisi teratas dalam papan peringkat, yaitu mendapatkan 30 kill.
3. *Team Deathmatch*, merupakan mode dimana pemain dibagi menjadi 2 tim dengan masing-masing tim memiliki 5 pemain. Sama seperti *Deathmatch*, tujuan utama dalam mode ini adalah mendapatkan kill dengan membunuh pemain. Tim yang dikatakan menang merupakan tim yang pertama kali mencapai 100 *kill*.
4. *Practice*, merupakan mode latihan dimana pemain disuguhkan dengan berbagai tantangan untuk meningkatkan keterampilan tembak-menembak.

2.3. Agresi Verbal

Agresi verbal merujuk pada penggunaan kata-kata atau ucapan yang bersifat menyakitkan, menghina, atau menyerang orang lain dengan tujuan untuk melukai, merendahkan, atau mengendalikan mereka. Agresi ini bisa dilakukan secara langsung melalui serangan verbal yang eksplisit, seperti menghina, memaki, atau mengancam, maupun secara tidak langsung, seperti menyebarkan rumor atau berbicara di belakang seseorang.

Agresi verbal dapat bermanifestasi dalam bentuk yang berbeda-beda. Ada agresi verbal aktif langsung, yaitu tindakan langsung seperti menghina atau memaki korban. Selain itu, ada

juga agresi verbal aktif tidak langsung, misalnya menyebarkan fitnah tanpa harus hadir fisik. Bentuk lainnya adalah agresi verbal pasif langsung, seperti menolak berbicara atau menjawab pertanyaan secara langsung, dan agresi verbal pasif tidak langsung, yakni tidak memberikan dukungan atau hak suara kepada korban.

Beberapa faktor dapat memicu timbulnya agresi verbal. Emosi yang tidak terkendali sering kali menjadi penyebab utama; individu yang sulit mengontrol emosinya cenderung melakukan tindakan agresif. Lingkungan sosial juga berperan penting, dimana norma-norma sosial dan interaksi dengan orang lain dapat membangkitkan pola perilaku agresif. Selain itu, pengalaman pribadi yang buruk juga dapat membentuk sikap agresif pada seseorang.

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