

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game online merupakan *game* yang dimainkan secara serentak dalam waktu yang sama dan di lokasi yang berbeda. *Gamer* biasanya disebut sebagai *gamers*. *Gamer* bertanding untuk membuktikan diri bahwa para pemain ini lebih baik dari yang lain, selain itu sebab sifat *game online* ialah multipemain sebagai akibatnya harus memastikan dengan tim, komunikasi dan interaksi serta membutuhkan taktik, untuk memastikan kemenangan (Weibel 2008). bertepatan dengan perkembangan Saat ini, berkat *teknologi*, *game online* telah menjadi *platform* tempat para pemain ingin berkomunikasi dan berinteraksi sambil bermain. Interaksi yang dapat dilakukan dapat berupa interaksi positif konstruktif yang menciptakan suasana nyaman dan aman selama bermain, namun ada juga interaksi negatif yang muncul dari konflik. Mengingat bahwa *game online* pada dasarnya adalah *game* multipemain yang membutuhkan banyak pemain, interaksi antar pemain ini tidak dapat dihindari. Tentu saja, dibutuhkan pemikiran dan konsep untuk membuat sebuah *game* menjadi mungkin. Perilaku berbahaya saat bermain *game online* dianggap normal bagi para pemain. Saat *game* dan komunitasnya berkembang, pengendalian diri dan emosi menjadi lebih sulit, dengan banyak individu yang bertindak di luar aturan normatif membuat *game online* menjadi tidak nyaman. (Weibel 2008).

Perilaku negatif saat bermain *game online* disebut *toxic* dan bisa menghipnotis, tidak menghormati orang lain, melemahkan diri sendiri, kehilangan energi, tidak hormat, ketidakpuasan, dan diyakini cenderung merasa bahwa pemain lain tidak sama. Penggunaan kata "*toxic*" merupakan contoh perilaku buruk saat bermain *game* dengan pemain yang perilakunya berbahaya. Perilaku beracun dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk: *Cyberbullying*, curang, melecehkan, rasis. Bahkan sekarang, ketika turnamen diadakan di Bandung, sering di temui pemain yang menggunakan kata kasar dalam permainan, dan masih banyak pemain yang kurang memiliki rasa hormat. Sebuah tim yang menciptakan persaingan sengit. Persuasi sosial ini dijalankan oleh organisasi *esports* terbesar di London, fnatic, bekerja sama dengan UNICEF. Menjalankan kampanye yang disebut "*Got Your*

Back” dalam bentuk saluran amal. Dimulai dengan *live-streaming game*, mengumpulkan dana untuk membuat ruang khusus dimana anak-anak bisa bermain *video game* dengan bebas. Dijalankan oleh Fnatic dan UNICEF, tujuan dari kampanye ini adalah untuk meningkatkan peluang menjadi pemain *esports* profesional dan memiliki kesempatan untuk bersaing secara internasional. Fnatic percaya bahwa perilaku *toxic* di dunia *gaming* mengganggu pemain lain yang ingin santai dan kompetitif selama permainan, sehingga Fnatic percaya dengan misinya di dunia *gaming* dan *esports*.

Perilaku *toxic* di lingkungan *game* berdampak negatif tidak hanya pada *game online* yang mengakibatkan penurunan kenikmatan bermain, menyebabkan frustrasi, bahkan membuat seorang keluar dari permainan tersebut untuk selamanya, tetapi juga berdampak dalam berbagai aspek-aspek sosial dan kompetitif. (Saarinen 2017). Pada penelitian yang dilakukan oleh Saarinen hanya berfokus pada penyebab dan dampak perilaku *toxic* pada *game online*, dan tidak menjelaskan bagaimana perilaku *toxic gaming* dapat dihilangkan atau diminimalkan. Serta menghilangkan perilaku beracun yang terjadi di antara para pemain dengan membuat Persuasi ramah yang disebut *Convivial Transmute* yang ditujukan untuk mengubah perilaku sosial. Persuasi sosial adalah serangkaian proses komunikasi yang diselenggarakan secara nonkomersial dalam kurun waktu tertentu yang berisi pesan-pesan tentang keintiman yang terjadi dalam masyarakat. Persuasi ramah sosial menggunakan media sosial berupa *fan page* dan *Instagram* untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap perilaku *covert gaming* dan kesadaran kelompok sasaran terhadap perilaku *toxic* dalam *behavioral game*. Mengajak pemain untuk mengubah tingkah laku sehingga bisa saling mengingatkan ketika ada perilaku seperti itu di lingkungan terdekat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang pembahasan, dapat disimpulkan bahwa identifikasi beberapa isu terkait persuasi *toxic* dalam permainan *game* adalah sebagai berikut:

- Pengguna *game* yang menggunakan bahasa atau tindakan yang melecehkan atau menganiaya pemain lain sehingga menimbulkan kericuhan sesama pemain dan penurunan performa pada saat bermain.
- Banyak pemain *game* yang menggunakan kata - kata kasar sehingga berdampak buruk bagi lawan main bahkan teman main nya sendiri.
- Banyak pemain *game* yang tidak dapat membatasi dirinya agar tidak berkata kasar dan berkata kasar sudah menjadi kebiasaan di dalam *game*.
- Beberapa *influencer game* yang berkata kasar sehingga anak kecil, remaja bahkan dewasa yang mengikuti perilaku tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi maka rumusan masalah adalah:

Bagaimana mengatasi sebuah perilaku atau sikap kurang baik pada saat bermain *game* yang bisa berdampak buruk bagi semua kalangan baik anak kecil, remaja, dewasa dan orang tua, serta mengubah perilaku pemain *game* agar dapat menjaga lisannya pada saat bermain *game*.

1.4. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah membatasi perancang agar mengacu pada pokok batasan yang diteliti, menyadari bahwa banyak masalah yang terkait pada hal tersebut yang di uraikan dalam identifikasi masalah, perancang mempersempit masalah dan hanya berfokus pada perilaku *player game* terhadap sesama *player* lain khususnya daerah bandung raya.

1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dan manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut

1.5.1. Tujuan perancangan

Dalam sebuah perancangan memiliki sebuah tujuan yang harus tercapai bagi perancangan yang sedang dibuat. Berikut merupakan tujuan dalam rancangan ini:

- Merancang serta meningkatkan kualitas interaksi antara pemain dan mendorong terbentuknya komunitas *game* yang sehat dan positif.
- Memberikan pemahaman dan diharapkan masyarakat bisa lebih peka dalam mengetahui sebuah perilaku terhadap sesama pada saat bermain *game* maupun di luar bermain *game*.

1.5.2. Manfaat perancangan

Dalam sebuah perancangan selain memiliki tujuan pasti memiliki sebuah manfaat juga antara lain sebagai berikut :

- Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan edukasi serta pemahaman tentang perilaku *toxic* pada saat bermain *game*.
- Bagi Universitas khususnya jurusan Desain Komunikasi Visual hasil perancangan ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang media iklan pembelajaran tentang perilaku dan sikap pada acara *event*, *tournament*, pameran dan sebagainya, dalam memberikan pemahaman perilaku *toxic* dalam bermain *game*.
- Memberikan pemahaman dan panduan kepada masyarakat terkait segala perilaku dan tata krama pada saat bermain *game*.