

LAPORAN PROPOSAL

METODOLOGI PENELITIAN

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE VALORANT TERHADAP EMOSIONAL SEORANG GAMER

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah

Metodologi Penelitian

Disusun oleh:

Calvin Whenjaya 2022133001 Teknik Perangkat Lunak



PROGRAM STUDI TEKNIK PERANGKAT LUNAK

FAKULTAS KOMPUTER

UNIVERSITAS UNIVERSAL

2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	3
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Ruang Lingkup.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori.....	10
2.1.1 Valorant	10
2.1.2 Game Online.....	12
2.1.3 Dampak.....	14
2.1.4 Analisis.....	16
2.1.5 Emosional	17
2.1.6 Metode Penelitian	19
2.2 Penelitian Terdahulu	21
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	31
3.2 Metode Penelitian.....	31
3.2.1 Tahapan Analisis	32
3.2.1.1 Tahap Pengumpulan Data	32
3.2.1.2 Tahap Pemahaman Data	33
3.3 Jadwal Penelitian	35
DAFTAR PUSTAKA	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman sekarang, teknologi berkembang pesat, terutama di industri game. Game online merupakan pilihan hiburan yang mudah diperoleh dan digunakan dibandingkan pilihan hiburan lainnya. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dalam suatu jaringan internet. Bermain game online tidak hanya memberikan kesenangan bagi individu, tetapi juga dapat menimbulkan potensi masalah seperti kecanduan. Game online memiliki dampak positif dan negatifnya masing-masing. Menurut Ernest (2013), game online mempunyai 4.444 dampak positif bila digunakan sebagai hiburan. Selain dampak positif, game online juga mempunyai dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Menurut Kuss & Griffiths (2015), game online juga mempunyai dampak negatif seperti menyebabkan gangguan kognitif, emosional, dan perilaku seperti kehilangan kendali, toleransi, dan penarikan diri dari bermain game (Azis et al., 2024).

Game online merupakan salah satu masalah serius yang dihadapi remaja Indonesia (Charley & Anas Aklani, 2023). Survei yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada 2019-2020 menemukan bahwa 73,7% dari total penduduk Indonesia atau 196,71 juta jiwa merupakan pengguna internet. Hasilnya, meningkat 8,9% dibandingkan sebelumnya (Najich & Ghofur,

2024) . Hal ini disebabkan banyaknya kegunaan yang didapat dari internet, seperti game online. Game online merupakan salah satu dari aktivitas online yang biasa digunakan oleh remaja sebagai sarana hiburan. Penggunaan game online secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif. Dengan kata lain merupakan kecanduan yang disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan game online itu sendiri(Adila et al., 2023).

Muhammad Yahya menjelaskan, akibat pengaruh game online pada mata pelajaran, anak menjadi malas belajar sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik pada anak. Media game online memberikan dampak yang signifikan terhadap kepribadian anak, anak cenderung kecanduan game online dan menutup diri dari lingkungannya. Game online sendiri akan menjadi tempat bermain yang sangat digemari oleh anak-anak karena memiliki banyak daya tarik yang membuat anak-anak lebih memilih bermain dibandingkan belajar . Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang sering membolos dan menghabiskan waktu di depan komputer dibandingkan membaca atau belajar sehingga mengakibatkan terganggunya aktivitas sekolahnya(Syafii et al., 2023).

American Psychiatric Association (2013), dalam buku *Diagnosis and Statistics of Mental Disorders (DSM-5)*, menyatakan bahwa kecanduan game online, atau Internet gaming disorder, didefinisikan sebagai kecanduan game online, atau gangguan game online, ketika orang menggunakan Internet untuk bermain game online dengan orang lain(Fahrizal & Irmawan, 2023). Memainkan game online mempunyai dampak positif bagi penggunanya seperti mengurangi stres dan mempererat persahabatan antar pengguna. Namun, hanya jika hal ini

dilakukan dengan alasan. Bermain game online secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan dan perilaku ketagihan pada penggunanya. Oleh karena itu, memainkan game kompetitif secara agresif cenderung akan mendorong individu tersebut menjadi agresif pula (Ferdiansyah, 2024).

Berdasarkan gender, terdapat lebih banyak kasus kecanduan game online pada laki-laki (28,57%) dan lebih sedikit kasus pada perempuan (13,5%). Hal ini sesuai dengan survei yang dilakukan Novtrianti di Bandung (Amorim, 2023). Didapatkan hasil bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, 65,6%, dan 34,4% dari pemain adalah perempuan. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian terhadap kasus yang dilakukan di Tiongkok dan Singapura, dan di Amerika Serikat, 31% laki-laki ditemukan memiliki kasus. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Lee dan Kim di Korea Selatan menemukan bahwa sekitar 17,6% pria dan 5% wanita kecanduan game online, namun tidak ada perbedaan yang signifikan. Namun, penelitian Muller tidak menemukan perbedaan yang signifikan antara kecanduan game online dan gender, dengan 4,6% dari perempuan hadir. Jenis permainan yang tersedia memiliki minat yang berbeda-beda dan berkaitan dengan ciri kepribadian (Adila et al., 2023).

Masalah ini didukung oleh beberapa penelitian yang tercantum di bawah ini. Pada hasil penelitian pertama Anggreyani dkk. (2020) dengan judul penelitian “Game online berkorelasi dengan perilaku agresif pada remaja”, didapatkan hasil penelitian bahwa terdapat korelasi antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja dengan $p\text{-value} = 0,042$ adalah sebuah hubungan (Lim et al., 2024). Hasil penelitian kedua oleh Rondo dkk. (2019) dengan judul “Hubungan

Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif” diperoleh nilai p sebesar 0,035 yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja(Ferdiansyah, 2024).

Game online dapat mempengaruhi kepribadian seorang anak, pada umumnya anak yang kecanduan terhadap game online akan bersifat tertutup dengan lingkungan sekitarnya. Maka itu, perlu adanya komunikasi yang baik antara orang tua dan anak(Hidayat et al., 2022). Komunikasi adalah informasi yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain yang dimana jika komunikasi tersebut berlangsung dengan baik dan tidak dapat dimengerti berarti komunikasi tersebut belum dapat dikatakan berhasil. Komunikasi itu sendiri merupakan kebutuhan bagi setiap manusia dalam mempertahankan kelangsungan hidupnya(Pendidikan et al., 2024). Komunikasi dalam keluarga sangatlah penting karena dalam keluarga kita dapat membentuk rasa saling memahami, saling memelihara kasih sayang. Hal ini dimulai dari orang tua sendiri agar dapat menjalin komunikasi yang baik dengan anaknya, jika komunikasi antara orang tua dan anak tidak terbangun dengan baik maka akan menimbulkan perpecahan dan menghambat pemikiran yang dapat dirasakan oleh anak baik dari segi komunikasi maupun keharmonisan keluarga(Syafii et al., 2023).

Sebagian besar pemain game online kompetitif yang mengalami stress setelah bermain cenderung melakukan beberapa tindakan yang di luar kontrol mereka. Misalnya seperti membanting HP/PC/Laptop, menghancurkan barang-barang sekitar mereka, mengeluarkan kata-kata maupun ucapan yang sangat tidak pantas, bahkan melampiaskan kemarahan mereka terhadap orang lain yang tidak

bersalah(Purwaningsih & Nurmala, 2021). Tindakan yang di luar kontrol tersebut sangatlah merugikan diri mereka sendiri dan orang lain. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan analisa literatur yang lebih mendalam mengenai sejauh mana tingkat kecanduan game online yang berdampak pada perilaku atau kepribadian seorang individu sehingga kedepannya dapat lebih berhati-hati dalam bermain game online agar tidak berlebihan yang dapat menimbulkan agresif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diberikan, masalah yang teridentifikasi adalah:

1. Tingginya prevalensi kecanduan game online yang berpotensi memicu perilaku agresif serta di luar kontrol.
2. Perubahan perilaku seseorang yang kecanduan game Valorant menjadikan diri mereka cenderung agresif, emosional, serta sering berkata kasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana game Valorant dapat membuat seseorang menjadi kecanduan bermain?
2. Apa saja dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan game Valorant?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada lingkungan fakultas computer Universitas Universal.
2. Penelitian akan menganalisis dampak kecanduan game online terhadap perilaku agresif, gangguan emosional, dan kognitif. Selain itu, akan dibahas juga bagaimana komunikasi antara orang tua dan anak dapat memengaruhi tingkat kecanduan dan dampak negatifnya.
3. Penelitian ini akan dilakukan dalam kurun waktu tertentu yang mencakup tren terbaru kecanduan game online dan perilaku agresif yang muncul dalam 4 tahun terakhir.
4. Penelitian ini menggunakan teori-teori mengenai kecanduan, komunikasi keluarga, dan dampak teknologi, dengan rujukan pada penelitian sebelumnya seperti yang dikemukakan oleh Kuss & Griffiths (2015), Ernest (2013), dan sumber lainnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis penyebab seseorang menjadi kecanduan bermain game Valorant.
2. Mengidentifikasi dampak yang timbul akibat dalam pengaruh kecanduan bermain game Valorant.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. **Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam tentang kecanduan game online, baik dalam aspek psikologis, sosial, maupun teknologi, serta untuk mengembangkan strategi pencegahan yang lebih efektif.

2. **Manfaat Praktis**

- 2.1.1 **Manfaat Bagi Institusi Pendidikan**

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang program yang bertujuan mencegah dan mengatasi kecanduan game online di kalangan pelajar.

- 2.1.2 **Manfaat Bagi Almamater**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi langkah awal yang dapat dikembangkan oleh mahasiswa Teknik Perangkat Lunak berikutnya.

- 2.1.3 **Manfaat Bagi Penulis**

Penelitian ini memungkinkan penulis untuk menambah informasi baru tentang bahaya kecanduan game online di Fakultas Komputer Universitas Universal. Sehingga kedepannya penulis dapat mengatasi masalah yang serupa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Valorant

Valorant merupakan game online FPS berbasis tim dimana pemain bermain sebagai salah satu agen. Agen di sini artinya adalah karakter yang digunakan pemain dalam permainan. Riot merancang agen berdasarkan berbagai negara dan budaya dari berbagai belahan dunia. Agen-agen ini memiliki kemampuan unik. Setiap skill memiliki biaya, dan skill ultimate harus diisi ulang dengan mengalahkan pemain musuh atau mati, atau dengan memasang *spike* (Maharani et al., 2024).



Gambar 2.1 Contoh Agent di Valorant

Sumber: (www.game8.vn)

Valorant sudah memiliki banyak sekali penggemarnya di seluruh dunia, terbukti dari situs resminya, dengan lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia pada saat rilis, dan 1,5 juta pemain aktif per harinya. Namun sayangnya, Valorant kini telah ditetapkan menjadi game dengan komunitas paling beracun di dunia pada tahun 2021, berdasarkan studi yang dilakukan oleh Anti-Defamation League melalui industri game. Didapatkan bahwa 79% pemain menyatakan bahwa mereka sering bertemu dengan pemain beracun lainnya saat bermain game(Nurfallah et al., 2024).



Gambar 2.2 Contoh Gameplay Valorant

Sumber: (www.youtube.com)

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat khususnya di bidang telekomunikasi dan game online. Hal ini menciptakan lingkungan persahabatan virtual di berbagai platform. Perubahan kepribadian seseorang dipengaruhi oleh intensitas video game yang dimainkannya. Karena

jika lingkungannya buruk dan terdapat pertemanan yang *toxic*, kemungkinan besar beberapa hal negatif yang berpengaruh ke dalam diri orang tersebut. Contoh adalah trash talking. Trash talking sendiri merupakan istilah yang menggambarkan komunikasi agresif yang menggunakan bahasa yang menghina atau menghina. Trash talking merupakan tindakan merugikan yang melanggar nilai moral dan norma sosial(Nurfallah et al., 2024).

2.1.2 Game Online

Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet sehingga memungkinkan adanya interaksi antar pemain yang berada di lokasi berbeda. Game online merupakan sebuah fenomena yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Seiring perkembangan zaman, game online yang awalnya hadir dalam format sederhana seperti game berbasis teks, namun kini telah berkembang menjadi game dengan grafis tiga dimensi dan narasi yang kompleks(Yudistira Purnama et al., 2021). Penelitian menunjukkan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media sosial yang memungkinkan pemainnya berkomunikasi dan berkolaborasi secara real time. Pada umumnya, game online dapat dimainkan di berbagai platform seperti PC, konsol game, dan smartphone(Purwaningsih & Nurmala, 2021).

Dampak game online telah diteliti secara ekstensif dari berbagai sudut pandang positif dan negatif. Sisi positifnya, game online dapat meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, koordinasi tangan-mata, dan kerja tim. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa permainan ini dapat menjadi alat edukasi yang efektif, terutama untuk pelatihan strategi dan pengembangan kreativitas(Syafii et al., 2023). Namun ada juga kekhawatiran tentang efek kecanduan, gangguan mental, dan berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Sebuah studi oleh Gentile et al. (2011) menyoroti bahwa kecanduan game online dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental para gamer, terutama pada kelompok usia remaja(Hidayat et al., 2022).

Game online mempunyai dampak signifikan terhadap situasi sosial dan ekonomi. Industri game online telah menjadi salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat, menciptakan peluang ekonomi melalui penjualan barang virtual, periklanan, dan turnamen esports(Wahyuningsih A, 2024). Game online juga berperan dalam membangun komunitas global di mana pemain dari berbagai negara dapat berinteraksi satu sama lain. Namun, penting untuk memperhatikan pengaturan yang tepat seperti perlindungan data dan regulasi konten untuk meminimalkan risiko eksploitasi. Game online tidak hanya menjadi bagian dari hiburan saja, namun juga mencerminkan dinamika dan tantangan era digital(Fahrizal & Irmawan, 2023).

2.1.3 Dampak

Valorant, game first-person shooter (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games, menawarkan berbagai efek positif kepada pemainnya. Sebuah permainan berbasis tim yang membutuhkan strategi, koordinasi, dan keterampilan individu, Valorant dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan Anda (Maharani et al., 2024). Sebuah studi oleh Granic pada tahun 2014 menunjukkan bahwa permainan kompetitif seperti Valorant dapat membantu pemain meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan beradaptasi terhadap tekanan. Selain itu, pemain juga dapat meningkatkan kemampuan kerjasama, empati, dan kepemimpinan melalui komunikasi aktif dengan rekan satu tim. Selain itu, Valorant juga kerap menjadi media interaksi sosial, di mana pemain bisa mendapatkan teman baru dan mempererat hubungan dengan pemain lain melalui pengalaman bermain bersama (Amorim, 2023).

Namun ada juga dampak negatifnya, terutama terkait pemborosan waktu yang berlebihan. Valorant, seperti game kompetitif lainnya, memiliki desain yang membuat ketagihan dan mendorong pemain untuk terus meningkatkan keterampilan dan peringkat mereka. Hal ini dapat memengaruhi keseimbangan antara bermain game dan tugas di dunia nyata seperti belajar atau bekerja (Azis et al., 2024). Menurut penelitian Kuss dan Griffiths pada tahun 2012, permainan kompetitif dapat menyebabkan gangguan

psikologis seperti stres dan kecemasan, terutama ketika pemain menjadi terlalu fokus pada hasil kompetitif atau menghadapi tekanan dari komunitas. Selain itu, interaksi online di Valorant sering kali melibatkan komunikasi langsung, yang dapat menimbulkan konsekuensi negatif seperti penindasan verbal yang dapat mempengaruhi pengalaman bermain game pemain lain (Ferdiansyah, 2024).

Dari segi sosial dan ekonomi, Valorant juga memberikan dampak yang sangat besar. Valorant merupakan salah satu game yang banyak dipertandingkan di ajang esports, hal ini memberikan peluang karir bagi para pemain profesional dan menciptakan ekosistem baru yang melibatkan sponsor, penyelenggara turnamen, dan pengembang konten. Di sisi lain, komunitas Valorant juga berfungsi sebagai ruang sosial tempat para pemain dapat membangun relasi dan memperluas jaringan (Charley & Anas Aklani, 2023). Untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif, penting bagi pemain untuk mempraktikkan manajemen waktu yang baik dan menciptakan lingkungan permainan yang sehat, termasuk mendorong perilaku kooperatif dan menghindari perilaku merugikan. Dengan pendekatan yang tepat, Valorant bisa menjadi lebih dari sekadar game, namun bisa menjadi wahana pengembangan keterampilan dan interaksi sosial yang positif (Yudistira Purnama et al., 2021).

2.1.4 Analisis

Valorant merupakan game first-person shooter (FPS) berbasis tim yang telah mendapatkan banyak perhatian di komunitas game online sejak dirilis oleh Riot Games pada tahun 2020. Dari segi gameplay, Valorant memadukan elemen taktis dan keterampilan pribadi melalui berbagai agen dengan kemampuan unik (Maharani et al., 2024). Permainan ini membutuhkan strategi yang matang dan kerja sama yang kuat karena setiap pemain harus beradaptasi dengan perannya dalam tim dan situasi permainan yang dinamis. Hal ini memberikan pengalaman kompetitif yang meningkatkan keterampilan kognitif seperti analisis situasi, pengambilan keputusan cepat, dan koordinasi (Nurfallah et al., 2024).

Dari segi desain, Valorant dirancang untuk menjangkau target pasar yang luas dengan menawarkan grafis optimal yang dapat dimainkan bahkan di perangkat dengan spesifikasi menengah. Berkat antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami, pemain baru dapat dengan cepat mempelajari mekanisme permainan (Nurfallah et al., 2024). Riot Games memperbarui game secara rutin dengan menambahkan peta, agen, dan mode baru yang tidak hanya membuat pemain tertarik tetapi juga memperkaya pengalaman bermain game. Namun Valorant juga menghadapi tantangan seperti ancaman kecurangan yang diatasi dengan sistem anti-cheat Vanguard. Meskipun sistemnya efektif, sistem ini menuai kritik karena kekhawatiran tentang privasi pemain (Maharani et al., 2024).

Dampak yang diberikan Valorant terhadap pemain mencakup aspek positif dan negatif. Sisi positifnya, game ini memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui komunikasi aktif dan kerja tim. Selain itu, Valorant adalah platform bagi para pemain untuk berkompetisi di ajang esports tingkat profesional, memperluas peluang karier di industri game(Purwaningsih & Nurmala, 2021). Namun, kerugiannya termasuk kemungkinan kecanduan, perilaku berbahaya, dan tekanan psikologis dalam lingkungan yang kompetitif. Manajemen waktu yang tepat dan upaya membangun komunitas inklusif adalah kunci untuk meminimalkan dampak negatif ini. Dengan pendekatan yang tepat, Valorant lebih dari sekedar hiburan, ini adalah cara untuk mengembangkan keterampilan dan membangun komunitas global(Yudistira Purnama et al., 2021).

2.1.5 Emosional

Sebagai game kompetitif berbasis tim, game Valorant memiliki dampak emosional yang sangat besar bagi para pemainnya. Valorant merupakan sebuah game yang membutuhkan kerja sama, strategi, dan keterampilan tingkat tinggi. Valorant dapat membangkitkan berbagai emosi selama bermain game, termasuk kegembiraan, kebanggaan, dan frustrasi. Ketika seorang pemain memenangkan pertandingan atau berhasil menjalankan strategi tim, hal itu menimbulkan emosi positif seperti kepuasan(Azis et al., 2024).

Penelitian teori emosi yang dilakukan Lazarus pada tahun 1991 menunjukkan bahwa keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan, seperti memenangkan permainan, meningkatkan perasaan bahagia dan kepuasan diri. Selain itu, komunikasi yang kuat antar anggota tim di Valorant membantu membangun hubungan emosional antar pemain(Syafii et al., 2023).

Namun, Valorant juga dapat memancing emosi negatif, terutama dalam situasi tekanan tinggi, seperti ketika pemain gagal memenuhi ekspektasi timnya atau kalah dalam pertandingan penting. Frustrasi, stres, dan kemarahan adalah beberapa emosi yang sering muncul akibat kekalahan dan kesalahan pribadi(Ferdiansyah, 2024). Lingkungan permainan yang kompetitif juga dapat meningkatkan kecenderungan perilaku berbahaya, seperti kritik keras terhadap rekan satu tim yang dapat mempengaruhi stabilitas mental pemain lain. Studi yang dilakukan Kuss dan Griffiths pada tahun 2012 menunjukkan bahwa stres saat permainan kompetitif dapat mempengaruhi keseimbangan emosional pemain, terutama jika dimainkan dalam waktu lama tanpa istirahat(Yudistira Purnama et al., 2021).

Dampak emosional dari Valorant juga dapat dipengaruhi oleh perasaan keterikatan terhadap karakter dan pencapaian dalam permainan. Pemain sering kali merasa emosional terhadap perkembangan peringkat atau statistik permainan mereka, yang memengaruhi rasa percaya diri mereka di dunia nyata(Fahrizal &

Irmawan, 2023). Meskipun dampak emosional dapat menjadi salah satu motivasi pemain untuk terus bermain, hal ini juga berpotensi menyebabkan masalah, seperti kecemasan atau obsesi terhadap hasil permainan. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk mengelola waktu bermain dan menjaga keseimbangan emosional agar pengalaman bermain Valorant tetap menyenangkan dan tidak membebani kesehatan mental mereka(Azis et al., 2024).

2.1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian penelitian deskriptif kuantitatif merupakan pendekatan yang umum digunakan untuk menganalisis fenomena sosial seperti perilaku dan dampak game online seperti Valorant. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik suatu populasi atau fenomena berdasarkan data kuantitatif yang dikumpulkan dengan menggunakan alat seperti kuesioner atau survei online(Hidayat et al., 2022). Dalam konteks Valorant, pendekatan ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi, persepsi pemain terhadap fitur tertentu, atau dampak game terhadap aspek psikologis dan sosial. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan data secara sistematis dari sejumlah besar responden untuk memperoleh hasil yang representatif(Nurfallah et al., 2024).

Proses penelitian untuk penelitian deskriptif kuantitatif di Valorant biasanya melibatkan perancangan kuesioner yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Misalnya, survei dapat mencakup

pertanyaan tentang frekuensi bermain game, kepuasan terhadap pengalaman bermain game, atau dampak bermain game terhadap emosi dan produktivitas(Hidayat et al., 2022). Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti rata-rata, persentase, dan distribusi frekuensi untuk menggambarkan pola umum di antara para pemain. Pemilihan sampel sangat penting dalam penelitian ini agar hasilnya dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih besar. Survei juga dapat menggunakan teknologi seperti platform survei online untuk menjangkau responden yang lebih luas(Charley & Anas Aklani, 2023).

Hasil dari metode penelitian deskriptif kuantitatif memberikan wawasan mendalam mengenai dampak positif dan negatif Valorant terhadap pemain. Misalnya, penelitian dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang menarik pemain terhadap permainan ini, seperti elemen kompetitif, desain grafis, dan interaksi sosial(Wahyuningsih A, 2024). Selain itu, penelitian ini dapat mengungkap pola kecanduan, stres, atau manfaat kognitif yang dialami pemain. Hasil dari penelitian ini akan sangat membantu pengembang game dalam meningkatkan kualitas game mereka, serta komunitas dan pemangku kepentingan untuk lebih memahami dampak sosial dari game seperti Valorant(Purwaningsih & Nurmala, 2021).

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan daftar yang disajikan pada tabel 2.2 mencakup penelitian sebelumnya.

Tabel 2.2 Daftar Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
1	<i>Toxicity in Valorant: a general panorama and analysis of a female player experience</i>	Jessica Amorim	2023	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang toksisitas dalam Valorant dengan bentuk verbal dan non-verbal, seperti trolling.
2	<i>Pengaruh Nilai Konsumsi, Interpersonal Influence, Kepuasan, Dan Adiksi Terhadap Intensi Pembelian Barang Virtual Pada Game Online Valorant</i>	Muhamma d Najich & Drs. Abdul Ghofur, MM	2024	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang pemain cenderung membeli barang virtual karena mereka merasakan nilai sosial dan emosional dan melakukannya sebagai sarana untuk meredakan stres saat bermain.

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
3	<i>Trash-talking versus Toxicity: An Analysis of /All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game</i>	Eng How Lima, Sompatu Vungthong b, Wannapa Trakulkase msuk	2024	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang perbedaan antara toksisitas dan trashtalking dalam obrolan /all pada permainan kompetitif online.
4	<i>Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant</i>	Anissa Maharani, Virienia Puspita, Raden Arny Aurora, Nico Wiranito	2024	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang perilaku komunikasi toxic dalam game Valorant yang dialami oleh pemain Wanita seperti pelecehan verbal, pelecehan berbasis gender, dan sindiran seksual diidentifikasi.
5	<i>Pengaruh Social Media Influencer</i>	M. Sultan Arda, Hilmiati	2023	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	<i>dan Nilai Emosional terhadap Keputusan Pembelian Item Virtual pada Game Online Valorant</i>	Fauzi 1, M. Ilhamuddin		pengaruh social media influencer dan nilai emosional terhadap keputusan pembelian item virtual dalam game online Valoran
6	<i>Pemeliharaan Hubungan Pertemanan Antara Pemain Game Online Valorant Dalam Komunitas Virtual</i>	Muhamma d Nadif Rizqulloh, Turnomo Rahardjo, Primada Qurrota Ayun	2024	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang dinamika pertemanan dalam komunitas game online Valorant.
7	<i>Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking</i>	B ensar Aditya Nurfallah, Nindita Fajria Utami, Yadi Ruyadi	2024	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang pengaruh lingkungan pertemanan terhadap perilaku trash talking pada

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	<i>dalam Permainan Gim Valorant</i>			pemain game online Valorant.
8	<i>Effect Of Perceived Value On Satisfaction To Microtransactions In Valorant</i>	Khairul Arifin, M. Rheza Agung S, Veneishia Gricelda, Rano Kartono	2023	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang motivasi pemain game Valorant dalam melakukan pembelian microtransaction yang bertujuan untuk memahami bagaimana persepsi nilai mempengaruhi kepuasan pemain.
9	<i>Designing An Effective System To Reduce Adverse Behavior Towards Girl Gamers Within The Valorant Competitive</i>	Kimberly Ann Huffman	2023	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang perilaku pelecehan seksual verbal yang dialami oleh gamer perempuan dalam game Valorant.

No	Judul	Penulis	Tahun	Hasil
	<i>Gaming Community</i>			
10	<i>Pearson's Correlation Analysis In Predicting Psychological Disorder Conditions In Online Game Players In Indonesia: A Case Study On Valorant</i>	Edwin Charley, Syaeful Anas Aklani	2023	Di dalam penelitian tersebut dibahas tentang hubungan antara kecanduan game online (IGD), Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), dan Generalized Anxiety Disorder (GAD) pada pemain game Valorant.

Penelitian yang dilakukan Jessica Amorim pada tahun 2023 bertujuan mengeksplorasi isu toksisitas dalam komunitas pemain game FPS kooperatif Riot Games, Valorant, dengan fokus pada perilaku toxic yang berdampak pada pengalaman bermain game. Data yang dikumpulkan dari game nyata dan survei menunjukkan bahwa toksisitas tetap menjadi masalah utama di komunitas Valorant, terlepas dari peringkat, server, atau jenis kelamin pemain. Toksisitas spesifik gender lebih jarang terjadi, namun dampaknya lebih agresif dan parah, terutama

pada pemain wanita, dibandingkan dengan toksisitas umum seperti kritik terhadap prestasi seorang atlet. Studi ini juga menemukan bahwa meskipun deteksi toksisitas dalam obrolan teks telah meningkat, Riot Games masih fokus pada deteksi toksisitas dalam obrolan suara dan perilaku non-verbal seperti trolling, yang juga merupakan bentuk toksisitas paling umum dalam pertandingan Valorant menemukan bahwa masih terdapat kelemahan dalam menangani permasalahan tersebut(Amorim, 2023).

Penelitian ini menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi niat pemain Valorant untuk membeli barang virtual di Jawa Timur. Hasil penelitian berdasarkan sampel sebanyak 130 responden berusia 17 tahun ke atas menunjukkan bahwa nilai konsumsi, pengaruh interpersonal, kepuasan, dan kecanduan secara simultan berpengaruh positif terhadap niat pembelian produk virtual, meskipun sebagian kepuasan tidak berpengaruh signifikan terhadap dampak yang timbul. Pemain lebih cenderung membeli barang virtual yang memberikan nilai sosial dan emosional, terutama jika barang tersebut serupa dengan yang digunakan oleh komunitas atau teman mereka. Selain itu, memainkan Valorant sebagai pereda stres akan meningkatkan niat membeli(Najich & Ghofur, 2024).

Penelitian ini menyelidiki perbedaan antara toksisitas dan trash-talking dalam komunikasi pemain melalui fitur /all chat pada game kompetitif Dota 2 di server di Asia Tenggara. Dengan menggunakan teknik analisis konten untuk menganalisis 26 sampel dari semua log obrolan, hasil dari penelitian menemukan bahwa toksisitas disemua obrolan jarang terjadi dan sering kali merupakan akibat dari konflik internal antar pemain dalam satu tim. Sebaliknya, trash-talking

mendominasi keseluruhan obrolan dan terkesan kasar, namun dianggap sebagai jenis wacana agresif terkait persaingan kompetitif. Studi ini juga mengidentifikasi jenis dan kategori baru dari toksisitas dan trash-talking , sehingga memberikan kontribusi tambahan pada literatur yang ada mengenai kedua topik tersebut(Lim et al., 2024).

Studi ini menyelidiki perilaku toxic dalam lingkungan kompetitif game Valorant, dengan fokus pada toksisitas berbasis komunikasi yang dialami oleh pemain wanita. Dengan mengamati peserta dan menganalisis rekaman permainan, penelitian tersebut menemukan berbagai bentuk toksisitas, termasuk pelecehan verbal, intimidasi berbasis gender, dan sindiran seksual. Banyak gamer perempuan enggan menggunakan komunikasi suara karena takut dilecehkan, memperkuat stereotip gender, dan merendahkan perempuan dalam komunitas game. Terlebih lagi, fenomena smurfing meningkatkan rasa frustrasi dan permusuhan, terutama terhadap pemain minoritas. Mengatasi perilaku berbahaya memerlukan pendekatan komprehensif dari pengembang game, diperlukan upaya komunitas, dan pendidikan untuk mendorong inklusivitas dan saling menghormati serta menciptakan lingkungan game yang lebih aman dan ramah bagi semua pemain (Maharani, 2024).

Penelitian ini menyelidiki pengaruh influencer media sosial dan nilai emosional terhadap keputusan pembelian item virtual di game online Valorant. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan 100 responden, data dianalisis menggunakan IBM SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa influencer media sosial dan nilai emosional mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian. Semakin besar pengaruh influencer di media sosial

dan semakin tinggi nilai emosional yang dirasakan pemain, maka semakin tinggi pula keputusan pembelian barang virtual tersebut(Arda, 2023).

Studi ini menyelidiki pemeliharaan hubungan persahabatan dalam komunitas virtual pemain Valorant, dengan fokus pada manajemen konflik dan interaksi tanpa pertemuan fisik. Dengan menggunakan metode fenomenologi, hasil penelitian menunjukkan bahwa terpeliharanya hubungan pertemanan di ruang virtual bersifat dinamis dan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti format dan media komunikasi, komitmen, manajemen konflik, dan jarak. Meskipun komitmen adalah elemen utama dalam menjaga hubungan jarak jauh, komunikasi menjadi peran kunci dalam menciptakan keterbukaan antar individu dalam komunitas virtual. Penelitian ini juga menegaskan bahwa menjaga persahabatan dalam komunitas virtual memerlukan upaya adaptif yang tidak terikat pada pola yang tetap (Rizqulloh, 2024).

Dalam penelitian ini, kami menyelidiki hubungan antara lingkungan pertemanan dengan perilaku toxic dalam game Valorant di kalangan mahasiswa UPI saat ini. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan korelasional, data dari 127 responden menunjukkan adanya korelasi sedang antara lingkungan pertemanan dengan perilaku toxic. Artinya, semakin berpengaruh lingkungan pertemananmu, semakin besar kemungkinan kamu toxic pada pembicaraan di dalam game. Kajian ini memberikan pemahaman baru mengenai fenomena trash-talking di kalangan anak muda, khususnya dalam konteks game online, dan dapat menjadi referensi untuk memahami pengaruh lingkungan sosial terhadap perilaku pemain(Nurfallah et al., 2024).

Penelitian ini membahas tentang pengaruh nilai yang dirasakan terhadap kepuasan dan niat membeli dalam konteks transaksi mikro pada game Valorant. Dengan menggunakan teknik purposive sampling dan analisis smart PLS 3.0, hasil survei terhadap 333 responden di wilayah Jabodetabek menunjukkan bahwa nilai sosial, nilai fungsional, dan rasio harga/kinerja berpengaruh signifikan terhadap kepuasan. Namun nilai emosional tidak berpengaruh terhadap kepuasan. Studi ini memberikan wawasan tentang motivasi konsumen ketika membeli item virtual dalam game Valorant, khususnya mengenai nilai-nilai yang dirasakan pemain(Arifin, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem yang dapat mengurangi dampak negatif dari pemain toxic dan memberikan insentif bagi pemain positif sebagai pemain dalam komunitas kompetitif online Valorant, sebuah permainan taktis 5v5 berbasis karakter. Dengan semakin banyaknya pemain wanita khususnya Valorant, komunitas game online menghadapi situasi sosial yang kurang menguntungkan. Penelitian ini menggunakan metode autoetnografi untuk mengeksplorasi lebih jauh masalah ini, dengan fokus pada bagaimana sistem desain dapat membantu mengurangi perilaku negatif dan menciptakan lingkungan yang lebih aman bagi gamer wanita(Huffman, 2023).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yudistira Purnama et al., 2021) yang berjudul “*Pearson's Correlation Analysis In Predicting Psychological Disorder Conditions In Online Game Players In Indonesia: A Case Study On Valorant*” hubungan antara kecanduan game online (IGD), Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), dan Generalized Anxiety Disorder (GAD) pada

pemain game Valorant. Didapatkan data responden berdasarkan usia, diketahui bahwa dari 400 responden yang berusia kurang dari 15 tahun sebanyak 17 orang = 4,25%, usia 15-17 tahun = 11,75%, usia 18-25 tahun = 79%, usia 26-40 tahun = 4,50% dan usia lebih dari 40 tahun = 0,50%(Charley & Anas Aklani, 2023).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Valorant adalah game penembak kompetitif (FPS) yang dikembangkan oleh Riot Games dan dirilis pada tahun 2020. Permainan ini menggabungkan elemen strategi permainan tim dan keterampilan individu, dan melibatkan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Setiap pemain mengontrol agen dengan kemampuan unik yang memengaruhi gaya bermain dan interaksi dalam game. Game ini dapat dimainkan secara online dan memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dari seluruh dunia. Subyek penelitian ini adalah dampak emosional yang dialami pemain saat bermain Valorant. Dampak emosional ini dapat mencakup berbagai reaksi, antara lain: Perasaan takut, stres, gembira, marah, bahkan puas dan bangga. Semua itu bisa dipengaruhi oleh tingkat persaingan, hasil pertandingan, dan dinamika tim. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana interaksi ini mempengaruhi keadaan emosi pemain baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

3.2 Metode Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif kuantitatif.

3.2.1 Tahapan Analisis

Tahapan analisis adalah tahapan pengumpulan kebutuhan dengan mengamati dan menganalisa fenomena permasalahan yang ada pada lingkungan fakultas komputer Universitas Universal yaitu proses mengidentifikasi pengaruh game Valorant terhadap emosional dan peneliti juga mengumpulkan kebutuhan dengan mengamati penelitian terdahulu terkait yang bersumber dari jurnal-jurnal yang ada. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan kepada 17 responden yang terdiri dari Mahasiswa Fakultas Komputer UVERS. Kuesioner ini bertujuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi para pemain Valorant.

3.2.1.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan wawancara secara online dengan penyebaran kuesioner menggunakan platform *Google Form* yang berisi 5 pertanyaan utama dengan 17 orang responden.

Tabel 3.1 Wawancara Survei Mahasiswa Fakultas Komputer UVERS

NO	PERTANYAAN
1.	Seberapa sering anda bermain Valorant dalam seminggu?
2.	Berapa lama waktu yang Anda habiskan dalam bermain Valorant?
3.	Apakah anda sering merasa emosi/stress saat bermain Valorant?
4.	Apakah Anda sering marah/berkata kasar/trash talking dalam bermain Valorant?
5.	Saat Anda emosi, apakah Anda sering diluar kendali (Banting PC/Laptop, melampiasikan ke orang lain, dsb) dalam bermain Valorant?

3.2.1.2 Tahap Pemahaman Data

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarkan kepada 17 Mahasiswa Fakultas Komputer UVERS, berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. **Frekuensi bermain Valorant:** 10 responden bermain Valorant sebanyak 1 kali dalam 1 minggu, 3 responden bermain Valorant sebanyak 1-2 kali dalam 1 minggu, 2 responden bermain Valorant sebanyak 2-4 kali dalam 1 minggu, dan 2 responden bermain Valorant setiap hari.

2. **Waktu yang dihabiskan untuk bermain Valorant:** 7 responden bermain Valorant kurang dari 1 jam dalam 1 hari, 6 responden bermain Valorant selama 1-2 jam dalam 1 hari, 4 responden bermain Valorant selama 3-5 jam dalam 1 hari.
3. **Frekuensi merasa emosi/stress saat bermain Valorant:** 3 responden merasa sering emosi/stress, 8 responden merasa jarang emosi/stress, 6 responden merasa tidak pernah emosi/stress.
4. **Frekuensi marah/berkata kasar/trash talking dalam bermain Valorant:** 4 responden merasa sering marah/berkata kasar/trash talking, 7 responden merasa jarang marah/berkata kasar/trash talking, 6 responden merasa tidak pernah marah/berkata kasar/trash talking.
5. **Frekuensi tindakan diluar kendali (Banting PC/Laptop, melampiaskan ke orang lain, dsb) dalam bermain Valorant:** 2 responden merasa sering bertindak diluar kendali, 4 responden merasa jarang bertindak diluar kendali, 11 responden merasa tidak pernah bertindak diluar kendali.

3.3 Jadwal Penelitian

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, M., Gusya Liza, R., & Afdal, A. (2023). *Gambaran Psikopatologi Adiksi Game Online pada Remaja di Kota Padang, Indonesia*.
<http://journal.scientic.id/index.php/sciena/issue/view/14>
- Amorim, J. (2023). *Jessica Amorim Toxicity in Valorant: a general panorama and analysis of a female player experience*. www.iscac.pt
- Azis, A., Bhayangkara Jakarta Raya Nurwahyuni Nasir, U., & Bhayangkara Jakarta Raya, U. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01).
- Charley, E., & Anas Aklani, S. (2023). PEARSON'S CORRELATION ANALYSIS IN PREDICTING PSYCHOLOGICAL DISORDER CONDITIONS IN ONLINE GAME PLAYERS IN INDONESIA: A CASE STUDY ON VALORANT. *Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK)*.
- Fahrizal, Y., & Irmawan, H. S. (2023). The Quality of Life of Adolescents Experiencing Online Game Addiction During the COVID-19 Pandemic. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 26(1), 68–77. <https://doi.org/10.7454/jki.v26i1.1947>
- Ferdiansyah, A. (2024). KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA. *Keperawatan Karya Bhakti*. <https://doi.org/10.56186/jkbb.134>
- Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. A. (2022). CYBER VIOLENCE AND BULLYING IN ONLINE GAME ADDICTION: A PHENOMENOLOGICAL STUDY. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 15, 2022. www.jatit.org
- Lim, E. H., Vungthong, S., & Trakulkasemsuk, W. (2024). Trash-talking versus Toxicity: An Analysis of /All Chat Exchanges between Southeast Asian Players of an Online Competitive Game. *Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 17(1), 816–856. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index>
- Maharani, A., Puspita, V., Aurora, R. A., & Wiranito, N. (2024). How to cite: Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant. *Syntax Admiration*, 5(5), p-ISSN.
- Najich, M., & Ghofur, D. A. (2024). PENGARUH NILAI KONSUMSI, INTERPERSONAL INFLUENCE, KEPUASAN, DAN ADIKSI TERHADAP INTENSI PEMBELIAN BARANG VIRTUAL PADA GAME ONLINE VALORANT (STUDI KASUS PADA PEMAIN VALORANT DI JAWA TIMUR). *TRANSPARAN*, 16, 1–91. <https://tracker.gg/valorant/population>
- Nurfallah, B. A., Utami, N. F., & Ruyadi, Y. (2024). Hubungan Lingkungan Pertemanan dengan Perilaku Trash Talking dalam Permainan Gim Valorant. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 11(1), 37–49.
<https://doi.org/10.24036/scs.v11i1.618>

Pendidikan, J., Pengajaran, D., Ramadhan, W., Putra, N. P., & Wahyuningsih, A. (2024). Cendikia SISWA KELAS 3 SDN 2 WANASABA KIDUL. *Cendikia*.

Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online game addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. In *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences* (Vol. 9, Issue F, pp. 260–274). Scientific Foundation SPIROSKI. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>

Syafii, M., Hasibuddin, M., & Shamad, M. I. (2023). QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies DAMPAK AKTIVITAS GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI ANTARA ORANG TUA DAN ANAK DI KELURAHAN PAMPANG KOTA MAKASSAR. *Journal Of Islamic Laws and Studies*.

Yudistira Purnama, A., Risha Murlina Lema, E., Maria Karouw, B., Saadah, H., Evan Rafael, S., & Yusuf, A. (2021). STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan Social Effects of Online Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764>