

Persoalan *Toxicity* Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi

Billy Cahyo Santoso, Brian Mikhael Tanrio, Christoper Jordan Lipaw, Phance Karyadi, Stephen Winata, Universitas Pradita, brianmtanrio@gmail.com

ABSTRACT: Game Valorant supports players to communicate using voice chat and text chat, which can be used to share information and strategize in the game. However, the communication of the players in a game is not always healthy and not in accordance with the rules which can lead to anger and frustration of other players which results in an uncomfortable experience in a game. This study aims to analyze the behavior of Valorant game players in communicating in accordance with communication ethics, as well as solutions to reduce toxic behavior in the Valorant game. The method used in this study is a mixed method where the qualitative part analyzes the features of the Valorant game developer in dealing with toxic behavior and Youtube videos about the experience of Valorant game players in communicating, while the quantitative part by distributing questionnaires. The results obtained from the analysis show that the Valorant developer has prevented toxic actions through features, such as player feedback, muted word lists, game bans, and comms restrictions. However, the frequency of players experiencing harassment in the Valorant game did not decrease significantly. In addition, based on the experience data of Valorant players that have been uploaded to the Youtube platform, it was found that toxic actions were carried out due to the ability of the players and the mistakes of the players. Then, from the survey results through the distributed questionnaires, it was found that toxic actions often occur and most of the respondents are quite disturbed by these toxic actions. Many of the respondents have also done toxic actions in the context of jokes, which are generally done through chat boxes to enemies in the game with the type of toxic words in the form of physically insulting because other players first took toxic actions.

KEYWORDS: Toxicity, Game, Valorant, Communication Ethics.

ABSTRAK: *Game* Valorant mendukung pemain untuk berkomunikasi dengan menggunakan *voice chat* dan *text chat* yang dapat digunakan untuk berbagi informasi dan menyusun strategi dalam permainan. Namun, komunikasi para pemain dalam suatu permainan tidak selalu sehat dan tidak sesuai dengan aturan yang dapat menimbulkan kemarahan dan frustrasi pemain lain dimana mengakibatkan pengalaman yang tidak nyaman dalam suatu permainan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku pemain *game* Valorant dalam berkomunikasi sesuai dengan etika berkomunikasi, serta solusi untuk mengurangi perilaku *toxic* dalam *game* Valorant. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *mixed method* dimana

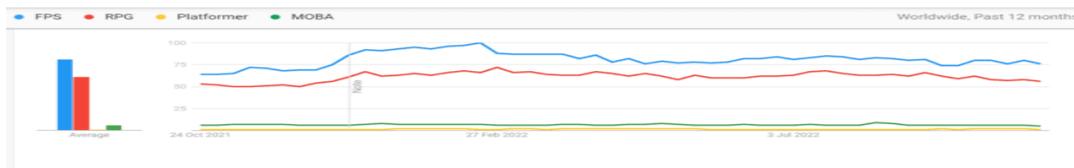
bagian kualitatif menganalisa fitur-fitur dari pihak developer *game* Valorant dalam menangani perilaku *toxic* dan video Youtube tentang pengalaman pemain *game* Valorant dalam berkomunikasi, sedangkan bagian kuantitatif dengan membagikan kuesioner. Hasil yang diperoleh dari analisis, yaitu pihak developer Valorant telah melakukan pencegahan tindakan *toxic* melalui fitur-fitur, seperti *player feedback*, *muted word list*, *game bans*, dan *comms restriction*. Meski demikian, frekuensi pemain yang mengalami pelecehan dalam *game* Valorant ternyata tidak berkurang secara signifikan. Selain itu, berdasarkan data pengalaman pemain Valorant yang telah diunggah ke platform Youtube, didapati bahwa tindakan *toxic* dilakukan karena kemampuan pemain dan kesalahan pemain. Kemudian dari hasil survei melalui kuesioner yang dibagikan, ditemukan bahwa tindakan *toxic* sering terjadi dan sebagian besar responden cukup terganggu dengan tindakan *toxic* tersebut. Banyak dari responden juga pernah melakukan tindakan *toxic* dalam konteks candaan yang umumnya dilakukan melalui *chat box* kepada musuh dalam *game* dengan jenis perkataan *toxic* berupa menghina fisik dikarenakan pemain lain terlebih dahulu melakukan tindakan *toxic*.

KATA KUNCI: *Toxicity*, *Game*, Valorant, Etika Komunikasi.

I. PENDAHULUAN

Pada era digital semua orang sudah tidak asing tentang *game*. Namun, banyak orang masih menganggap bahwa *game* membawa pengaruh negatif. Padahal *game* merupakan aktivitas yang dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional¹. Banyak sekali genre yang ada dalam *game* seperti *Role Playing Game* (RPG), *Platformer*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), dan lain sebagainya. *First Person Shooter* (FPS) termasuk salah satu genre *game* yang cukup populer².

Melihat tren genre *game* dengan menggunakan Google Trends, dibandingkan beberapa genre *game*, yaitu FPS, RPG, platformer, dan MOBA. Google Trend menunjukkan bahwa *game* FPS menjadi *game* yang sering dicari di seluruh dunia selama 1 tahun terakhir dapat dilihat dari gambar 1³.



Gambar 1. Perbandingan FPS, RPG, Platformer, dan MOBA (Sumber: Google Trends)

FPS merupakan singkatan dari *First Person Shooter*. FPS *game* memiliki 3D grafik yang mensimulasikan kehidupan nyata dengan sudut pandang orang pertama⁴. Selain itu, *game* FPS memiliki ruang aksi yang luas, yaitu beberapa aksi dapat dilakukan pada saat yang bersamaan, misalnya bergerak untuk menghindari serangan saat menembak musuh.

¹ Diharjo, Willyanto. Sani, Dian Ahkam. & Arif, Mochammad Firman. "Game edukasi bahasa indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game". (2020) 5, 23-25, online: <<http://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/1171/967>>.

² Rasyid, Faishal. "12 Jenis Game Populer 2022, Mana Genre Favoritmu?". (11 November 2022), online: <<https://satukanal.com/baca/12-jenis-game-populer/96390/>>.

³ Google. "Google Trends". (31 October 2022), online:

<<https://trends.google.com/trends/explore?geo=ID&q=FPS,RPG,Platformer,MOBA>>.

⁴ Song, Shihong. Weng, Jiayi. Su, Hang. Yan, Dong. Zou, Haosheng. & Zhu, Jun. "Playing fps games with environment-aware hierarchical reinforcement learning". (2019) 3475-3482, online: <<https://www.ijcai.org/proceedings/2019/0482.pdf>>.

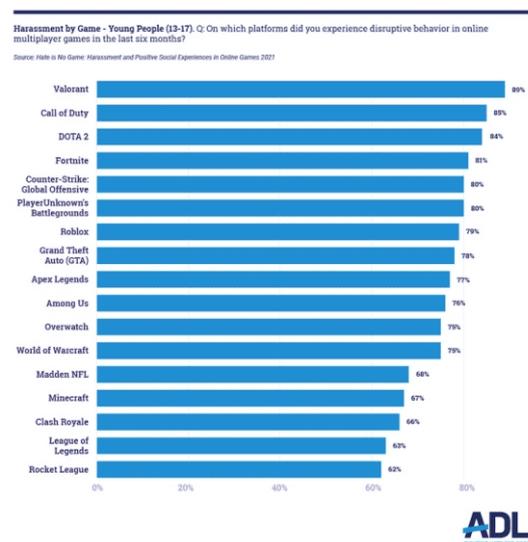
Game FPS merupakan *genre game* yang terkenal dikalangan masyarakat, salah satu *game* yang dikenal dalam kalangan masyarakat, yaitu Valorant.

Valorant merupakan *game online* bergenre FPS atau *first person shooter* yang dimainkan oleh 10 orang dalam satu pertandingan. Pemain dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 5 pemain sebagai tim penyerang dan tim bertahan. Pemain dapat memilih karakter dalam permainan yang disebut agen dimana setiap agen memiliki beberapa kemampuan khusus. Setiap ronde dari pertandingan pemain dapat membeli kemampuan, senjata, dan baju pelindung berdasarkan mata uang yang diperoleh dalam pertandingan. Dalam suatu pertandingan, pemain perlu memenangkan 13 ronde untuk mengakhiri pertandingan dan memperoleh kemenangan. Dalam memenangkan suatu ronde, tim penyerang memiliki pilihan untuk membunuh seluruh pemain lawan atau meledakkan bom yang disebut spike dalam permainan. Sedangkan tim bertahan memiliki pilihan untuk membunuh seluruh pemain lawan sebelum memasang spike atau mencabut spike yang telah dipasang tim penyerang. Selain itu, setiap ronde memiliki batas waktu selama 1 menit 40 detik dimana tim bertahan dapat memenangkan ronde jika berhasil menggagalkan pemain lawan untuk memasang spike hingga waktu habis⁵.

Salah satu fitur yang dimiliki Valorant untuk mendukung permainan tim adalah *voice chat* dan *text chat* yang dapat digunakan pemain untuk berkomunikasi sehingga pemain dapat berbagi informasi dan menyusun strategi untuk memenangkan setiap ronde. Fitur komunikasi yang dapat digunakan oleh pemain seharusnya sesuai dengan aturan yang dibentuk oleh pihak pengembang *game* Valorant. Namun, komunikasi para pemain dalam suatu permainan tidak selalu sehat dan tidak sesuai dengan aturan *game* Valorant. Pemain sering memanfaatkan *text chat* atau *voice chat* untuk menyerang pemain lain

⁵ Diass, Ezar Chrisdian. Jonemaro, Eriq Muhammad Adams. & Afirianto, Tri. "Evaluasi user experience gim valorant menggunakan metode enhanced cognitive walkthrough pada pengguna baru". (2022) 6, 3422-3431, online: <<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11367/5030>>.

dengan perilaku *toxic*. Proses sosialisasi dalam game online mempengaruhi normalisasi para pemain terhadap perilaku *toxic*, dimana semakin banyak waktu yang dihabiskan pemain di game online, semakin tersosialisasikan para pemain dengan budaya permainan *trash talk* dan *toxicity*⁶. ADL selaku organisasi anti-kebencian terkemuka di dunia membuat survei dengan responden pemain *game* berusia 13-17 tahun terkait pengalaman dilecehkan ketika bermain *game online*. Didapati bahwa *game* Valorant menjadi *game online* dengan tingkat pelecehan pertama dibandingkan dengan *game online* lainnya. Hasil berupa *bar chart* survei ADL mengenai pengalaman pelecehan yang dialami pemain *game online* dapat dilihat pada gambar 2⁷.



Gambar 2. *Bar Chart* Pengalaman Pelecehan dalam *Game Online* (Sumber: ADL)

Perilaku *toxic* ini dapat menimbulkan kemarahan dan frustrasi pemain lain yang mengakibatkan pengalaman yang tidak nyaman dalam suatu permainan. Perilaku *toxic* pemain Valorant dalam berkomunikasi perlu dibatasi karena dapat mengakibatkan penurunan pemain baru dan

⁶ Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. "I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming". (2020) 303-311, online: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563219303310?via%3Dihub>>.

⁷ ADL. "Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021". (2021), online: <<https://www.adl.org/hateisnogame>>.

reputasi buruk bagi permainan itu sendiri⁸. Perilaku *toxic* pemain sendiri dapat bermacam-macam, seperti perilaku menyimpang, perilaku anti sosial, perilaku mengganggu, *cyberbullying*, *trolling*, bahasa kasar, dan kenakalan seperti perilaku kecurangan⁹. Perilaku *toxic* tetap terjadi tanpa memandang jenis kelamin. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek anonimitas dalam *game*, yang memungkinkan pemain berperilaku *toxic* tanpa mengetahui jenis kelamin satu sama lain. Lingkungan *game online* sendiri kebanyakan masih didominasi oleh laki-laki, sehingga membuat sejumlah besar perempuan masih takut untuk memasuki lingkungan komunikasi dalam *game* dan mengungkapkan jenis kelamin mereka¹⁰.

Etika berkomunikasi dalam *game online* merupakan pola ukur tindakan-tindakan manusia ketika berkomunikasi dalam *game online* guna menjaga kenyamanan sesama pengguna alat komunikasi¹¹. Etika komunikasi berperan dalam bagaimana suatu pesan yang dikirimkan mempengaruhi mental si penerima. Isi pesan para pemain *game online* biasanya dipengaruhi dari hal-hal yang sedang dihadapi dalam *game online* itu sendiri, ataupun dari pemain *game online* lainnya. Keakraban salah satunya menjadi faktor penting dalam mempengaruhi isi pembicaraan yang dilakukan, mulai dari *game online*, bahkan dunia nyata¹². Etika komunikasi sendiri dibagi menjadi lima bagian, yaitu *respect* adalah sikap menghargai dalam komunikasi, *empathy* merupakan kemampuan untuk memposisikan diri dalam berkomunikasi, *audible*

⁸ Neto, Joaquim A M. Yokoyama, Kazuki M. & Becker, Karin. "Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game". (2020) 26-33, online: <https://www.researchgate.net/publication/319045404_Studying_toxic_behavior_influence_and_player_chat_in_an_online_video_game>.

⁹ Kou, Yubo. "Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends". (2020). 81-92, online: <https://www.researchgate.net/publication/343696767_Toxic_Behaviors_in_Team-Based_Competitive_Gaming_The_Case_of_League_of_Legends>.

¹⁰ Souza, Alinne C Correa. Costa, Lincoln Magalhães. Pegorini, Jessica Iara. Yada, Natalia Tiemi. & Souza, Francisco Carlos M. "Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders". (2021) online: <<https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/218223.pdf>>.

¹¹ Turnip, Ezra Yora. & Siahaan, Chontina. Etika berkomunikasi dalam era media digital. (2021) 3, 38-45 online: <<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659/495>>.

¹² Barata, Arya. Rosihan, Akhmad. & Virgiana, Bianca. "Analisis perilaku komunikasi pengguna game online free fire pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur". (2020) 1, online: <<http://journal.unbara.ac.id/index.php/JM/index>>.

merupakan cara menyampaikan informasi dan dapat didengar atau dimengerti ketika menyiapkan pesan, *clarity* merupakan kejelasan dari pesan yang diterima dari pemberi informasi, dan *humble* yaitu sikap rendah hati sebagai bentuk komunikasi menghargai terhadap komunikasi sebagai penerima pesan¹³.

Namun kata-kata kasar atau kotor tentu tidak sesuai dengan etika berkomunikasi yang baik dan benar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persoalan mengenai perilaku pemain *game* Valorant dalam berkomunikasi dan apakah sudah sesuai dengan etika berkomunikasi. Analisis dilakukan berdasarkan sudut pandang *developer game* Valorant dan sudut pandang pemain yang diunggah pada platform Youtube, serta data survei melalui kuesioner yang ditujukan kepada pemain *game* Valorant.

II. METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode campuran (*Mixed Methods*). Metode campuran menunjuk penggunaan metode analisis data yang beragam dalam studi empiris dengan tujuan untuk menawarkan kerangka kerja dengan penggabungan metode penelitian sehingga dapat menjawab masing-masing pertanyaan yang timbul atas fenomena yang terjadi^{14,15}. Metode campuran yang peneliti terapkan dengan metode kualitatif dengan melakukan sebuah observasi berupa pengamatan empiris dan metode kuantitatif berupa survei dengan membagikan kuesioner kepada pemain *game* Valorant.

Metode penelitian kualitatif merupakan metode yang melakukan penelitian pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan

¹³ Sumantri, Ahmad Zikri. Suryatna, Undang. & Kusumadinata, Ali Alamsyah. (2020). "Perilaku komunikasi mahasiswa pegiat game online". (2020) 2, 67-82 online: <<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/Communications.2.1.5/8106>>.

¹⁴ Timans, Rob. Wouters, Paul. & Heilbron, Johan. "Mixed methods research: what it is and what it could be". (2019) 192-216, online: <<https://link.springer.com/article/10.1007/s11186-019-09345-5>>.

¹⁵ Senjaya, Aan J. "TINJAUAN KRITIS TERHADAP ISTILAH METODE CAMPURAN (MIXED METHOD) DALAM RISET SOSIAL". (2018) 4:1, 103-118, online: <http://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/54/95>.

sebuah instrumen kunci dan pengumpulan data dengan menggunakan teknik triangulasi berupa analisis bersifat induktif dengan hasil penelitian yang menekankan makna dibandingkan dengan generalisasi¹⁶. Teknik metode kualitatif yang diterapkan pada penelitian ini yaitu eksperimental dengan mencoba secara langsung *game* Valorant dengan mengamati dan menganalisis *toxicity*.

Selain metode kualitatif, penelitian ini juga menerapkan metode kuantitatif yang perlu memberikan rancangan yang terstruktur, formal, dan spesifik, serta mempunyai rancangan operasional yang mendetail. Metode kuantitatif berfokus pada penelitian terhadap kondisi objek dimana tingkah laku manusia dapat diprediksi dan realitas sosial serta objektif dan dapat diukur. Instrumen pada metode kuantitatif harus valid dan reliabel agar hasil penelitian tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang melibatkan data yang dapat dikuantitatifkan. Data yang dikumpulkan berupa angka yang mewakili suatu peristiwa atau kejadian dan dapat diolah dengan menggunakan perhitungan dan prosedur statistika¹⁷. Teknik metode kuantitatif yang diterapkan pada penelitian ini yaitu survei berupa membagikan kuesioner kepada para pemain *game* Valorant untuk mengetahui bagaimana *toxicity* dalam *game* Valorant dan untuk mengetahui apakah para pemain sadar bahwa mereka melakukan tindakan *toxicity*.

III. HASIL

A. Pembahasan dan Analisis Toxicity Pemain Berdasarkan Sudut Pandang Developer Game Valorant dalam Etika Berkomunikasi

Riot Games sebagai *developer* Valorant telah melakukan beberapa tindakan untuk mencegah terjadinya penyalahgunaan *in-game voice* dan *chat communication*, seperti menyediakan fitur *player feedback* dan *muted*

¹⁶ Abdussamad, Zuchri. "Metode penelitian kualitatif". Rapanna, Patta. (Makassar: Syakir Media Press, 2021).

¹⁷ Yusuf, A Muri. "Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan". 1st ed. (Padang: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2014).

*word list*¹⁸. *Player feedback* merupakan formulir yang disediakan *developer* supaya pemain dapat melaporkan perilaku buruk pemain lain. *Muted word list* merupakan salah satu fitur yang dapat menyensor kata-kata tertentu baik dari pihak *developer* maupun kemauan pemain itu sendiri sehingga kata tersebut tidak dimunculkan pada *chat communication*. Tindakan lain yang dilakukan *developer* untuk mengurangi *toxicity* adalah *Game Bans* dan *Comms Restriction*.



Gambar 3. *Line Graph Game Bans* yang Telah Dilakukan Pihak Valorant (Sumber: playvalorant.com)

Game Bans merupakan tindakan yang diambil *developer* untuk mencegah pemain yang memiliki perilaku buruk secara terus menerus dengan memberikan sanksi seperti tidak dapat bermain *game* valorant dari hari hingga tahun. Data *Game Bans* gambar 3 merupakan data yang terjadi dari bulan Januari 2021 sampai Januari 2022. Pada grafik garis yang ditampilkan adanya peningkatan *game bans* yang terjadi setiap bulannya dengan hasil akhir pada bulan Januari 2022 sebanyak 41,170 game telah di bans.



¹⁸ Brian & Sara. "VALORANT SYSTEMS HEALTH SERIES - VOICE AND CHAT TOXICITY," (10 February 2022), online: <<https://playvalorant.com/en-gb/news/dev/valorant-systems-health-series-voice-and-chat-toxicity/>>.

Gambar 4. *Line Graph Comms Restrictions* yang Telah Dilakukan Pihak Valorant (Sumber: playvalorant.com)

Comms Restrictions merupakan tindakan yang diambil *developer* untuk membatasi fitur *chat box* dan *chat voice* dengan membisukan pemain secara otomatis ketika seorang pemain mengetik sesuatu dalam obrolan yang dideteksi sebagai penyalahgunaan atau ketika cukup banyak laporan dari pemain yang berbeda dalam permainan yang berbeda sehingga *developer* memiliki keyakinan kuat bahwa seorang pemain menyalahgunakan teks dan/atau suara. Data *Comms Restrictions* gambar 4 menunjukkan data *Comms Restrictions* yang terjadi dari bulan Januari 2021 sampai Januari 2022. Pada grafik garis yang ditampilkan adanya peningkatan *comms restriction* peningkatan dimana pada bulan Januari 2022 sebanyak 411.300 obrolan teks dan suara dibatasi.

Data yang diperoleh oleh pihak *developer* belum mencakup keseluruhan aktivitas *toxic* yang dilakukan pemain, karena data tersebut hanya berasal dari laporan pemain dan fitur-fitur yang dibuat pihak *developer* untuk mengatasi tindakan *toxic*. Hasil survei pemain yang dilakukan oleh pihak *developer* menunjukkan bahwa frekuensi pemain yang mengalami pelecehan dalam *game* valorant tidak berkurang secara signifikan, sehingga pihak *developer* berencana mempertegas kebijakan dan menambahkan fitur baru. *Developer* akan mempertegas hukuman terhadap tindakan *toxic* dan meningkatkan sistem untuk mendeteksi dan memoderasi tindakan *toxic*. Memoderasi tindakan *toxic* artinya dapat mendeteksi otomatis kata-kata *toxic* secara *real-time* sehingga dapat memberikan hukuman secara langsung setelah selesai permainan. Kemudian *developer* juga akan menyempurnakan moderasi suara untuk mendeteksi adanya penyalahgunaan dalam *voice chat*. *Developer* akan melakukan uji coba regional pada tim Riot Games di Turki berupa *reporting line* dengan *player support agents*.

B. Pembahasan dan Analisis Toxicity Pemain Berdasarkan Sudut Pandang Video Youtube yang Berisi Pengalaman Pemain Valorant dalam Etika Berkomunikasi

Youtube merupakan salah satu platform yang digunakan pemain *game* Valorant untuk mengunggah video yang berhubungan dengan *game* Valorant. Salah satu konten video yang pemain *game* Valorant unggah terkait pengalamannya terhadap *toxicity* ketika bertemu pemain *toxic*. Tindakan *toxicity* komunikasi yang dialami oleh pemain dalam *game* Valorant berupa *toxicity* komunikasi dengan *chat box* dan *voice chat* seperti pada gambar 5 dan 6¹⁹.



Gambar 5. Toxic dalam Chat Box (Sumber: Youtube/kayayluh)



Gambar 6. Toxic Melalui Voice Chat (Sumber: Youtube/kayayluh)

Bentuk tindakan *toxic* terjadi dalam berbagai jenis salah satunya karena *skill* atau kemampuan pemain seperti tidak hebat dalam bermain dan pemain melakukan sebuah kesalahan. Selain *toxicity* karena kemampuan, bentuk tindakan *toxic* juga dapat berupa hinaan diluar kemampuan dalam bermain, seperti menghina ras, negara, bahkan jenis kelamin²⁰.

¹⁹ Kayayluh. "The Female Experience UNCENSORED | Valorant," (27 January 2022), online: Youtube.

²⁰ Ghoul. "This TOXIC RADIANT JETT THREW MY GAME So I CLAPPED HIS CHEEKS (VALORANT)," (14 July 2022), online: Youtube.

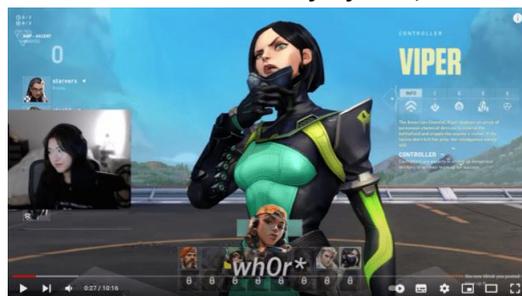


Gambar 7. *Toxic* Terhadap Ras atau Negara (Sumber: Youtube/Ghoul)

Bentuk tindakan *toxic* juga bukan hanya berupa hinaan terhadap pemain, namun tindakan *toxic* juga dapat berupa pelecehan seksual, khususnya dilakukan oleh pemain laki-laki terhadap pemain perempuan di dalam *game* Valorant seperti pada gambar 8 dan 9²¹.



Gambar 8. Pelecehan Seksual kepada Pemain Perempuan (Sumber: Youtube/kayayluh)



Gambar 9. *Toxicity* Karena Bertemu Pemain Perempuan (Sumber: Youtube/vkimm)

Contoh diatas merupakan contoh yang dialami player Valorant di luar negara Indonesia. Youtuber Indonesia juga tidak terlepas dari bentuk tindakan *toxic* seperti gambar 10 menunjukkan seorang anak kecil

²¹ Vkimm. "the most toxic valorant gamer," (18 July 2021), online: Youtube.

yang melakukan tindakan *toxic* ketika bermain Valorant menggunakan fitur *voice chat* kepada pemain timnya. Dalam video tersebut, anak kecil melakukan *toxic* dengan menghina kemampuan dari pemain satu timnya sendiri yang kemudian dalam permainan tersebut penggunaan fitur komunikasi disalahgunakan untuk saling menghina dan merendahkan²².



Gambar 10. *Toxic* yang dilakukan anak kecil (Sumber : Youtube/Sin)

Tindakan *toxic* yang dilakukan pemain Indonesia yang lain dapat dilihat pada gambar 11 dan pada gambar 12 merupakan tindakan *toxic* yang dilakukan pemain Indonesia yang merupakan *pro player* dari team Paperex yang bernama Mindfreak. Dalam video tersebut, Mindfreak yang sedang bermain Valorant melakukan tindakan *toxic* kepada pemain Valorant lain karena pemain lain terlalu berisik saat bermain Valorant. Pemain lain tersebut berkomunikasi menggunakan fitur *voice chat* dengan menggunakan bahasa yang tidak dipahami oleh pemain Indonesia sehingga komunikasi yang dilakukan pemain lain bukan membantu sebaliknya mengganggu konsentrasi dari pemain Indonesia salah satunya Mindfreak yang membuatnya melakukan tindakan *toxic*²³.



Gambar 11. *Toxic* yang dilakukan pemain lain (Sumber : Youtube/Aaron Leonhart)

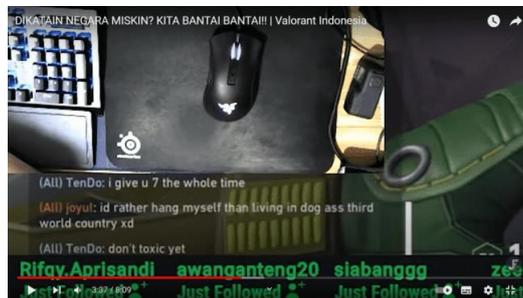
²² Sin. "Ketemu Bocil Toxic di valorant," (19 September 2021), online: Youtube.

²³ Leonhart, Aaron. "saturday grind?," (5 Maret 2022), online: Youtube.



Gambar 12. Toxic yang dilakukan pemain akibat pemain lain (Sumber : Youtube/Aaron Leonhart)

Tindakan *toxic* yang dilakukan pemain Indonesia berikutnya dapat dilihat pada gambar 13 merupakan tindakan *toxic* yang dilakukan dengan konteks menjelekan negara orang lain. Dalam video tersebut, pemain lawan yang melakukan tindakan *toxic* terlebih dahulu melalui fitur chat box dengan menghina negara Indonesia. Hal ini membuat pemain Indonesia membalas dengan tindakan *toxic* kepada pemain lawan setelah pertandingan selesai²⁴.



Gambar 13. Toxic yang dilakukan dengan menjelekan negara orang lain (Sumber : Youtube/Jordy Filbert)

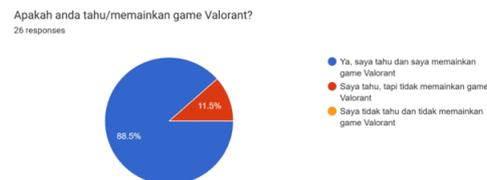
C. Pembahasan dan Analisis Toxicity Pemain Melalui Survei Mengenai Etika Berkomunikasi dalam Game Valorant

1. Analisis Biografi Responden

²⁴ Filbert, Jordy. "DIKATAIN NEGARA MISKIN? KITA BANTAI!!," (16 April 2021), online: Youtube.

Pada survei ini, peneliti mendapatkan 26 responden dengan berbagai macam biografi²⁵. Pada bagian ini, peneliti memberikan pertanyaan terkait mengetahui *game* Valorant, umur, jenis kelamin, dan pekerjaan.

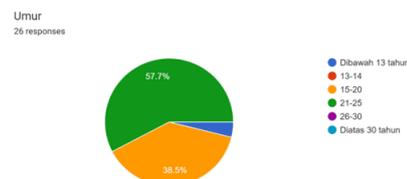
1.1. Mengetahui Game Valorant



Gambar 14. *Pie Chart* Mengenai Seberapa Banyak Responden yang Mengetahui *Game* Valorant (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil dari gambar menunjukkan bahwa orang yang mengetahui dan memainkan *game* Valorant sebanyak 88.5% dan 11.5% responden hanya mengetahui *game* Valorant namun tidak memainkannya.

1.2. Umur Responden



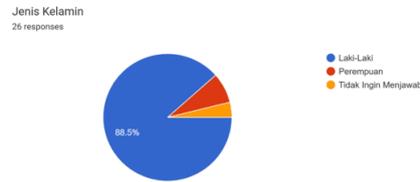
Gambar 15. *Pie Chart* Mengenai Umur Responden (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Diagram diatas menunjukkan hasil bahwa dari 26 responden 57.7% responden berumur 21 - 25 tahun, 38.5% berumur 15-20 tahun, dan 3.8%

²⁵ Santoso, Billy Cahyo. "Survei Toxic in Valorant Game" (26 September 2022), online: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJR0Cj8zTVv2JEfJfzU5r7xI04wtjOJPbMcyjVuiBt2yzpe3Q/viewform?usp=sf_link>.

sisanya berumur dibawah 13 tahun yang merupakan umur dibawah regulasi dari *game* Valorant yaitu diatas 13 tahun.

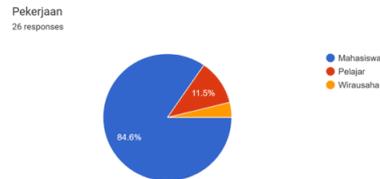
1.3. Jenis Kelamin Responden



Gambar 16. *Pie Chart* Mengenai Jenis Kelamin Responden (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Berdasarkan hasil survei, peneliti mengetahui bahwa mayoritas pemain *game* Valorant merupakan laki-laki sebesar 88.5%, lalu 7.7% pemain merupakan seorang perempuan dan 3.8% sisanya memilih untuk tidak ingin menjawabnya.

1.4. Pekerjaan Responden



Gambar 17. *Pie Chart* Mengenai Pekerjaan Responden (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil survei pada gambar diatas menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game* Valorant merupakan mahasiswa sebesar 84.6%, lalu terdapat 11.5% pemain yang masih duduk dibangku sekolah dan terdapat 3.8% pemain dengan pekerjaan sebagai wirausahawan.

2. Analisis *Toxicity* dalam *Game* Valorant

Pada bagian ini peneliti memberikan 7 pertanyaan seputar *toxicity* yang terjadi di dalam *game* Valorant berdasarkan pengalaman responden selama bermain *game* Valorant.

2.1. Bertemu Pemain Toxic di dalam Game Valorant



Gambar 18. *Pie Chart* Mengenai Seberapa Banyak Responden yang Bertemu Pemain *Toxic* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Gambar diatas menunjukkan hasil bahwa semua responden pernah bertemu pemain *toxic* di dalam *game* Valorant. Hal ini menunjukkan bahwa banyak sekali pemain *game* Valorant yang menunjukkan tindakan *toxic* ketika bermain.

2.2. Terganggu dengan toxicity di dalam Game Valorant



Gambar 19. *Pie Chart* Mengenai Seberapa Terganggunya dengan Toxicity dalam Game Valorant (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil dari diagram diatas menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game* Valorant sebesar 73.9% cukup terganggu dengan tindakan *toxicity* yang terjadi selama mereka bermain. Sedangkan 26.1% pemain sama sekali tidak terganggu dengan tindakan *toxicity* yang dialami.

2.3. Seberapa Sering Menemukan Tindakan Toxic



Gambar 20. *Bar Graph* Mengenai Seberapa Sering *Toxicity* Terjadi dalam *Game* Valorant (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Gambar diatas direpresentasikan dengan menggunakan skala dari 1 sampai 5 berupa tidak pernah sampai sangat sering. Hasil dari gambar tersebut menunjukkan bahwa *toxicity* yang dialami pemain cukup sering terjadi dan sangat sering terjadi di dalam *game* Valorant.

2.4. Seberapa Besar Terganggu dengan Tindakan *Toxic*



Gambar 21. *Bar Graph* Mengenai Seberapa Besar Responden Terganggu Oleh *Toxicity* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil diatas direpresentasikan oleh peneliti dengan menggunakan skala dari 1 sampai 5 berupa tidak pernah sampai sangat terganggu. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas pemain cukup merasa terganggu bahkan sangat terganggu dengan tindakan *toxicity* di dalam *game* Valorant. Namun sebagian kecil pemain tidak terlalu terganggu bahkan tidak terganggu sama sekali dengan tindakan *toxicity* yang ada.

2.5. Bertemu Pemain Melakukan Tindakan *Toxicity* melalui *Voice Chat*



Gambar 22. *Pie Chart* Mengenai Responden yang Bertemu dengan Pemain *Toxic* Melalui *Voice Chat* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil diatas menunjukkan hasil bahwa sebesar 91.3% responden pernah bertemu pemain yang berkata kasar atau menghina melalui fitur *voice chat* di dalam *game* Valorant. Sebanyak 8.7% sisanya tidak pernah

bertemu pemain yang berkata kasar atau menghina selama mereka bermain.

2.6. Bertemu Pemain Melakukan Tindakan *Toxicity* melalui *Chat Box*



Gambar 23. *Pie Chart* Mengenai Bertemunya Responden dengan Pemain *Toxic* dengan Menggunakan *Chat Box* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Berdasarkan pertanyaan diatas, peneliti mendapatkan hasil bahwa semua responden pernah bertemu pemain yang berkata kasar atau menghina melalui fitur *chat box* yang ada pada *game* Valorant.

2.7. Respon Responden Ketika Bertemu Pemain *Toxic*



Gambar 24. *Bar Graph* Mengenai Respon Responden Terhadap Pemain *Toxic* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil analisis peneliti terhadap pertanyaan tersebut bahwa 73.9% responden memilih untuk mengabaikan pemain *toxic* tersebut. 69.3% responden membalas tindakan dengan tindakan *toxic* juga terhadap pemain *toxic*. 8.7% responden melakukan mematikan atau *mute voice chat/box chat* pemain *toxic*. 4.3% responden melakukan *report* kepada pemain *toxic*. 4.3% responden meresponnya dengan menunjukkan kehebatannya kepada pemain *toxic*.

3. Analisis Tindakan *Toxic* yang pernah dilakukan Responden

3.1. Menggunakan Kata Kasar atau Menghina pada *Voice Chat* Ketika Bermain Valorant



Gambar 25. *Pie Chart* Mengenai Responden yang Berkata Kasar Menggunakan *Voice Chat* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil diatas menunjukkan hasil bahwa sebesar 60.9% responden pernah berkata kasar atau menghina melalui fitur voice chat di dalam *game* Valorant. Sebanyak 39.1% sisanya tidak pernah berkata kasar atau menghina melalui fitur *voice chat* selama mereka bermain.

3.2. Menggunakan Kata Kasar atau Menghina pada *Chat Box* Ketika Bermain Valorant



Gambar 26. *Pie Chart* Mengenai Responden yang Berkata Kasar Menggunakan *Chat Box* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil diatas menunjukkan hasil bahwa sebesar 82.6% responden pernah berkata kasar atau menghina melalui fitur *chat box* di dalam *game* Valorant. Sebanyak 17.4% sisanya tidak pernah berkata kasar atau menghina selama mereka bermain.

3.3. Konteks Berkata Kasar atau Menghina dalam *Game* Valorant



Gambar 27. Bar Graph Mengenai Konteks Responden Ketika Berkata Kasar (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil analisis peneliti terhadap pertanyaan tersebut bahwa 69.6% responden memilih bercanda sebagai konteks berkata kasar. 47.8% responden berkata kasar dalam konteks marah atau kesal. 4.3% responden berkata kasar karena pemain lain tidak dapat bermain dengan benar. 4.3% responden berkata kasar karena pemain lain berkata *toxic* terlebih dahulu.

3.4. Alasan Responden Melakukan Tindakan *Toxic* dalam *Game* Valorant

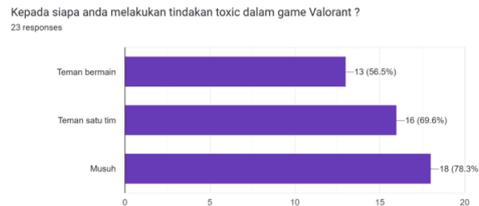


Gambar 28. Bar Graph Mengenai Alasan Responden Melakukan Tindakan *Toxic* (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Pada pertanyaan ini, diberikan pilihan lebih dari satu sehingga responden dapat memilih jawaban lain. Hasil analisis dari kuesioner menunjukkan bahwa sebesar 69.6% responden melakukan tindakan *toxic* karena pemain lain lebih dahulu melakukan tindakan *toxic*, 39.1% karena seseorang atau tim melakukan kesalahan, 34.8% karena responden mengalami gangguan pada koneksi internet, 26.1% karena seseorang/tim memiliki kemampuan yang buruk dalam bermain, 8.7% karena responden merasa memiliki kemampuan yang lebih baik dari pemain lain. Untuk alasan seperti, jenis kelamin pemain, umur pemain yang tidak sesuai, kemampuan pemain yang buruk dan perilaku yang

toxic, pemain terlalu banyak berbicara, akun yang digunakan pemain lain tidak sesuai dengan kemampuannya, dan terakhir karena melakukan tindakan *toxic* membuat bahagia sama-sama mendapatkan hasil 4.3%.

3.5. Tindakan *Toxic* yang Dilakukan Responden Ditujukan Kepada Siapa



Gambar 29. *Bar Graph* Mengenai Kepada Siapa Tindakan *Toxic* Responden Ditujukan (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil analisis peneliti terhadap pertanyaan tersebut bahwa 78.3% responden melakukan tindakan *toxic* kepada musuh. 69.6% melakukannya kepada teman satu tim. 56.5% melakukannya kepada teman bermain.

3.6. Jenis Perkataan *Toxic* yang Sering Digunakan



Gambar 30. *Bar Graph* Mengenai Jenis Perkataan *Toxic* Responden (Sumber: Hasil Penelitian Penulis)

Hasil analisis peneliti terhadap pertanyaan tersebut bahwa 60.9% responden berkata *toxic* dengan jenis perkataan penghinaan fisik. 43.5% berkata *toxic* dengan jenis perkataan penghinaan negara. 30.4% berkata *toxic* dengan jenis perkataan penghinaan keluarga atau kerabat. 30.4% berkata *toxic* dengan jenis perkataan penghinaan ras. 17.4% berkata *toxic* dengan jenis perkataan penghinaan agama.

IV. PEMBAHASAN

Menurut hasil penelitian, analisis mengenai persoalan *toxicity* pemain *game* Valorant dalam etika komunikasi dibagi menjadi tiga yaitu berdasarkan sudut pandang *developer game* Valorant, pengalaman pemain *game* Valorant yang diunggah dalam platform Youtube, dan dari hasil survei melalui kuesioner yang telah disebarakan.

Dari data-data yang telah dikumpulkan, peneliti pertama-tama menganalisis seberapa efektif fitur-fitur yang telah disediakan oleh *developer game* Valorant dalam menanggulangi dan mengurangi *toxicity* dalam lingkungan *game*. Fitur-fitur yang disediakan berupa *player feedback*, *muted word list*, *game bans*, dan *comms restriction*. Walaupun adanya peningkatan data pada *game bans* dan *comms restriction*, frekuensi pemain yang mengalami pelecehan dalam *game* Valorant tidak berkurang secara signifikan.

Kemudian, berdasarkan pemain *game* Valorant yang mengunggah pengalaman bermainnya pada *platform* Youtube, didapati bahwa tindakan *toxic* dilakukan karena kemampuan pemain dan kesalahan pemain. Tindakan *toxic* berupa kata-kata kasar, menghina ras, negara, jenis kelamin, dan pelecehan seksual yang dilakukan pemain laki-laki terhadap pemain perempuan.

Peneliti juga memperoleh hasil survei yang telah diisi oleh 26 responden yang berfokus pada tindakan *toxic* yang dialami responden, dan tindakan *toxic* yang dilakukan responden. Didapati mayoritas dari karakteristik responden merupakan mahasiswa laki-laki berusia 21-25 tahun. Seluruh responden menyatakan pernah bertemu dengan pemain *toxic*. Berdasarkan responden, tindakan *toxic* sering terjadi dan sebagian besar responden cukup terganggu dengan tindakan *toxic* tersebut. Responden menemukan tindakan *toxic* baik melalui *chat box* dan *voice chat*. Mayoritas respon dari responden adalah mengabaikan tindakan *toxic* pemain lain. Responden cenderung melakukan tindakan *toxic* kepada musuh dan lebih sering dilakukan melalui *chat box* daripada *voice chat*. Konteks tindakan *toxic* responden cenderung bercanda. Alasan

responden melakukan tindakan *toxic* didominasi oleh pemain lain terlebih dahulu melakukan tindakan *toxic*. Jenis perkataan *toxic* yang sering dilakukan responden adalah menghina fisik.

Dari ketiga sudut pandang yang diteliti, didapati bahwa ketiganya melanggar etika dalam berkomunikasi. Etika berkomunikasi yang baik dan benar berbicara tentang komunikasi baik dalam teknologi komunikasi secara cetak, radio, televisi, hingga media elektronik termasuk *game* dimana dalam komunikasinya memperhatikan nilai-nilai moral dan sosial yang ada dalam masyarakat dalam teknologi komunikasi tersebut²⁶. Tindakan *toxic* dalam *game* Valorant terbukti bertentangan dengan etika komunikasi yang baik dari salah satu pertanyaan yang diajukan dalam kuesioner penelitian ini dimana responden mayoritas terganggu dengan tindakan *toxic*.

VI. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku pemain game Valorant dalam berkomunikasi sesuai dengan etika berkomunikasi, serta solusi untuk mengurangi perilaku *toxic* dalam *game* Valorant. Dalam penelitian ini, dilakukan survei berupa kuesioner yang diisi oleh 26 responden dengan berfokus pada tindakan *toxic* yang dialami responden, dan tindakan *toxic* yang dilakukan responden. Seluruh responden menyatakan pernah bertemu pemain *toxic* dan sebagian besar responden merasa terganggu dengan *toxic* yang terjadi baik melalui *chat box* dan *voice chat*. Mayoritas responden mengabaikan tindakan *toxic* atau melakukan tindakan *toxic* kepada pemain lain yang melakukan *toxic* terlebih dahulu. Selain itu, berdasarkan data yang dikumpulkan pihak *developer game* Valorant menunjukkan frekuensi pemain yang mengalami pelecehan dalam *game* Valorant tidak berkurang secara signifikan. Lalu, berdasarkan data pemain *game* Valorant pada *platform* Youtube

²⁶ Christians, Clifford G. . "Communication Ethics". (16 November 2022), online: <<https://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/communication-ethics>> .

memperlihatkan tindakan *toxic* yang dilakukan berupa kata-kata kasar, menghina ras, negara, jenis kelamin, dan pelecehan seksual.

Solusi dari Riot Games adalah meningkatkan hukuman dan meningkatkan sistem untuk mendeteksi dan memoderasi tindakan *toxic*, memoderasi deteksi otomatis kata-kata *toxic* secara *real-time* sehingga dapat memberikan hukuman secara langsung setelah selesai permainan, menyempurnakan moderasi suara untuk mendeteksi adanya penyalahgunaan dalam *voice chat*, dan melakukan uji coba regional pada tim Riot Games di Turki berupa *reporting line* dengan *player support agents*. Solusi dari peneliti adalah dengan memberikan bonus kepada pemain Valorant, misalnya *skin* atau Valorant poin yang hanya bisa diperoleh ketika pemain menjaga perilaku mereka selama 100 permainan. Untuk penelitian kedepannya, peneliti akan menganalisis bagaimana *toxicity* pada lingkungan *game* Valorant mempengaruhi mental serta sifat dan perilaku pemain sehari-hari di kehidupan nyata.

DAFTAR REFERENSI

- Leonhart, Aaron . “saturday grind?,” (5 Maret 2022), online: Youtube.
- Abdussamad, Zuchri. “Metode penelitian kualitatif”. Rapanna, Patta. (Makassar: Syakir Media Press, 2021).
- ADL. “Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021”. (2021), online: <<https://www.adl.org/hateisnogame>>.
- Barata, Arya. Rosihan, Akhmad. & Virgiana, Bianca. “Analisis perilaku komunikasi pengguna game online free fire pada siswa SMK Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur”. (2020) 1, online: <<http://journal.unbara.ac.id/index.php/JM/index>>.
- Brian & Sara. “VALORANT SYSTEMS HEALTH SERIES - VOICE AND CHAT TOXICITY,” (10 February 2022), online: <<https://playvalorant.com/en-gb/news/dev/valorant-systems-health-series-voice-and-chat-toxicity/>>.
- Christians, Clifford G. . ”Communication Ethics”. (16 November 2022), online: <<https://www.encyclopedia.com/science/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/communication-ethics>> .
- Diass, Ezar Chrisdinan. Jonemaro, Eriq Muhammad Adams. & Afirianto, Tri. “Evaluasi user experience gim valorant menggunakan metode enhanced cognitive walkthrough pada pengguna baru”. (2022) 6, 3422-3431, online: <<https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11367/5030>>.
- Diharjo, Willyanto. Sani, Dian Ahkam. & Arif, Mochammad Firman. “Game edukasi bahasa indonesia menggunakan metode fisher yates shuffle pada genre puzzle game”. (2020) 5, 23-25, online: <<http://ejurnal.itats.ac.id/integer/article/view/1171/967>>.
- Ghoul. “This TOXIC RADIANT JETT THREW MY GAME So I CLAPPED HIS CHEEKS (VALORANT),” (14 July 2022), online: Youtube.

Google. "Google Trends" (31 October 2022), online:
<<https://trends.google.com/trends/explore?geo=ID&q=FPS,RPG,Platformer,MOBA>>.

Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. "I'm Just Trolling: The Role of Normative Beliefs in Aggressive Behaviour in Online Gaming". (2020) 303-311, online:
<<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563219303310?via%3Dihub>>.

Filbert, Jordy. "DIKATAIN NEGARA MISKIN? KITA BANTAI!!," (16 April 2021), online: Youtube.

Kayayluh. "The Female Experience UNCENSORED | Valorant," (27 January 2022), online: Youtube.

Kou, Yubo. "Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends". (2020). 81-92, online:
<https://www.researchgate.net/publication/343696767_Toxic_Behaviors_in_Team-Based_Competitive_Gaming_The_Case_of_League_of_Legends>.

Neto, Joaquim A M. Yokoyama, Kazuki M. & Becker, Karin. "Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game". (2020) 26-33, online:
<https://www.researchgate.net/publication/319045404_Studying_toxic_behavior_influence_and_player_chat_in_an_online_video_game>.

Rasyid, Faishal. "12 Jenis Game Populer 2022, Mana Genre Favoritmu?," (11 November 2022), online:
<<https://satukanal.com/baca/12-jenis-game-populer/96390/>>.

Santoso, Billy Cahyo. "Survei *Toxic* in Valorant *Game*" (26 September 2022), online:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJRoCj8zTVv2JEfJfzU5r7xI04wtjOJPbMcyjVuiBt2yzpe3Q/viewform?usp=sf_link>.

Senjaya, Aan J. "TINJAUAN KRITIS TERHADAP ISTILAH METODE CAMPURAN (MIXED METHOD) DALAM RISET SOSIAL". (2018) 4:1, 103-118, online:

<http://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/54/95>.

Sin. “Ketemu Bocil Toxic di valorant,” (19 September 2021), online: Youtube.

Song, Shihong. Weng, Jiayi. Su, Hang. Yan, Dong. Zou, Haosheng. & Zhu, Jun. “Playing fps games with environment-aware hierarchical reinforcement learning”. (2019) 3475-3482, online: <<https://www.ijcai.org/proceedings/2019/0482.pdf>>.

Souza, Alinne C Correa. Costa, Lincoln Magalhães. Pegorini, Jessica Iara. Yada, Natalia Tiemi. & Souza, Francisco Carlos M. “Exploring toxic behavior in multiplayer online games: perceptions of different genders”. (2021) online: <<https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/218223.pdf>>.

Sumantri, Ahmad Zikri. Suryatna, Undang. & Kusumadinata, Ali Alamsyah. (2020). “Perilaku komunikasi mahasiswa pegiat game online”. (2020) 2, 67-82 online: <<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communications/article/view/Communications.2.1.5/8106>>.

Timans, Rob. Wouters, Paul. & Heilbron, Johan. “Mixed methods research: what it is and what it could be”. (2019) 192-216, online: <<https://link.springer.com/article/10.1007/s11186-019-09345-5>>.

Turnip, Ezra Yora. & Siahaan, Chontina. Etika berkomunikasi dalam era media digital. (2021) 3, 38-45 online: <<https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/659/495>>.

Yusuf, A Muri. “Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan”. 1st ed. (Padang: Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT), 2014).

Vkimm. “the most toxic valorant gamer,” (18 July 2021), online: Youtube.