

# **Fenomena Agresi Verbal dalam Interaksi Antar Pemain dalam Game Online Valorant**

Ezekiel Alexander Putra Napitupulu, S. Rouli Manalu  
ezekielnapitupulu@gmail.com

**Program Studi Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**  
**Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407**  
**Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id> / Email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)**

## **ABSTRAK**

Agresi Verbal merupakan tindakan yang melibatkan penggunaan kata-kata kasar yang dilakukan dengan tujuan menyerang, menyakiti, melukai, dan merendahkan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam Valorant, agresi verbal dapat terjadi antar pemain yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata kasar dan kotor yang dilontarkan kepada pemain lain dengan tujuan menyerang pemain tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena agresi verbal yang terjadi dalam interaksi antar pemain di game online Valorant, serta pandangan pelaku mengenai agresi verbal tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dianalisis melalui *Interpretative Phenomenology Analysis (IPA)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa agresi verbal melalui *Trash Talk* adalah fenomena umum dalam Valorant, yang sering kali muncul sebagai respons terhadap sifat kompetitif permainan. Motivasi di balik *Trash Talk* bervariasi, mulai dari menciptakan suasana seru hingga mengejek pemain yang berkinerja buruk. Agresi verbal dianggap wajar selama tidak menyentuh aspek personal seperti keluarga atau rasisme. Anonimitas dalam Valorant memberikan kebebasan berekspresi dan kenyamanan bagi pemain, tetapi juga memicu perilaku agresif. Identitas palsu digunakan untuk melindungi privasi sekaligus meluapkan emosi negatif. Dalam suasana anonim, pemain merasa lebih berani mengekspresikan frustrasi melalui kata-kata kasar. Bagi banyak pemain, tujuan bermain Valorant bukan hanya untuk menang, tetapi juga untuk mengalihkan perhatian dari masalah dan menyalurkan emosi yang tidak dapat mereka ekspresikan di dunia nyata. Valorant berfungsi sebagai medium untuk meluapkan emosi negatif dan memberikan kepuasan pribadi. Penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara agresi verbal, anonimitas, dan pengalaman bermain dalam game online kompetitif.

**Kata Kunci: Agresi verbal, *Trash Talk*, Anonimitas, Fenomenologi, Valorant, Game Online.**

## **ABSTRACT**

*Verbal Aggression is an act involving the use of harsh words that are carried out with the aim of attacking, hurting, injuring, and degrading others, either directly or indirectly. In Valorant, verbal aggression can occur between players which is carried out by using harsh and dirty words thrown at other players with the aim of attacking the player. This study aims to explain the phenomenon of verbal aggression that occurs in interactions between players in the online game Valorant, as well as the perpetrators' views on verbal aggression. This study is a qualitative study with a phenomenological approach, analyzed through Interpretative Phenomenology Analysis (IPA). The results of the study show that verbal aggression through Trash Talk is a common phenomenon in Valorant, which often appears as a response to the competitive nature of the game. The motivations behind Trash Talk vary, from creating an exciting atmosphere to mocking players who perform poorly. Verbal aggression is considered normal as long as it does not touch on personal aspects such as family or racism. Anonymity in Valorant provides freedom of expression and comfort for players, but also triggers aggressive behavior. Fake identities are used to protect privacy while expressing negative emotions. In an anonymous setting, players feel more courageous to express frustration through harsh words. For many players, the goal of playing Valorant is not only to win, but also to distract themselves from their problems and channel emotions that they cannot express in the real world. Valorant serves as a medium to vent negative emotions and provide personal satisfaction. This study provides new insights into the relationship between verbal aggression, anonymity, and the gaming experience in competitive online games.*

**Keywords:** *Verbal Aggression, Trash Talk, Anonymity, Phenomenology, Valorant, Online Games*

## **LATAR BELAKANG**

Valorant, yang diluncurkan pada tahun 2020, adalah game FPS 5v5 berbasis strategi tim, di mana komunikasi menjadi elemen penting untuk menyusun strategi. Valorant memiliki fitur untuk memudahkan pemainnya dalam berkomunikasi. Fitur ini dinamakan *Team-chat*, *All-chat*, dan *Voice-Chat*. Melalui fitur seperti *Voice-Chat* dan *Team-Chat*, pemain dapat berkomunikasi secara anonim. Anonimitas ini memberi kebebasan bagi pemain untuk berekspresi, tetapi juga menjadi celah munculnya perilaku negatif seperti agresi verbal atau perilaku *toxic*. Perilaku *toxic* telah menjadi istilah umum yang digunakan secara luas

untuk setiap perilaku negatif dalam komunitas game. Meskipun beberapa dari perilaku tersebut mungkin lebih sesuai dengan perilaku menyimpang, perilaku anti-sosial, perilaku mengganggu, cyberbullying, trolling, kenakalan, dan masih banyak lainnya (Lutfiwati, 2018). Perilaku *toxic* sangat sering terjadi, terutama dalam game online, yang menyebabkan adanya pandangan mengenai normalisasi perilaku *toxic* dalam game online (Hilvert, 2020). Berdasarkan data yang diambil melalui penelitian oleh ADL, organisasi anti-kebencian dunia, sebanyak 80% pemain Valorant pernah mendapati perilaku *toxic*,

terutama dilecehkan. Agresi verbal telah menjadi masalah umum dalam game online, sering kali dianggap normal oleh sebagian komunitas (Hilvert, 2020). Menurut ADL, sebanyak 80% pemain Valorant pernah mengalami pelecehan dalam bentuk perilaku toxic, termasuk *trash talk*.

Pemaparan diatas menunjukkan bahwa agresi verbal dapat terjadi di game online, terutama di Valorant. Agresi verbal tersebut merupakan bentuk toxicity yang dilakukan melalui *Trash Talk*, yaitu penggunaan kata-kata kasar dan kotor yang ditujukan untuk menyerang atau menjatuhkan lawan. Agresi verbal ini dapat terjadi akibat sifat anonimitas yang ditawarkan, dimana identitas pemain tertutup. Maka penelitian ini akan berfokus pada pengalaman pemain akan agresi verbal yang diterima dalam Valorant.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena agresi verbal sebagai bentuk *toxicity* yang dilakukan melalui *Trash Talk* serta pandangan pelaku saat melakukan *Trash Talk* dalam Valorant.

## **KERANGKA TEORI**

### ***Social Learning Theory***

*Social Learning Theory* diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Pembelajaran terjadi karena orang

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

Agresi merupakan tindakan kekerasan yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain dengan unsur kesengajaan. Kekerasan yang dilakukan dalam agresi merupakan tindakan yang menyebabkan kerugian, baik secara fisik maupun mental, terhadap orang lain. Unsur kesengajaan yang terdapat dalam agresi merupakan fokus utama yang diperhatikan. Dapat dikatakan bahwa agresi berfokus pada intensi seseorang, bukan tindakan yang dilakukan. Melalui intensi tersebut, dapat diketahui bahwa agresi dilakukan akibat adanya keinginan yang ingin dicapai oleh seseorang dari orang lain, maka orang tersebut melakukan agresi terhadap orang lain untuk memenuhi keinginan pribadinya (Moyer, 1983).

Pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengenal agresi lebih dalam adalah pendekatan kognitif. Pendekatan ini menjelaskan bahwa agresi bukan merupakan sifat bawaan manusia, melainkan hal yang

dipelajari manusia melalui sebuah peristiwa atau pengalaman yang sebelumnya pernah terjadi serta melalui observasi terhadap orang lain. Melalui pengalaman tersebut, manusia dapat memahami dan bereaksi terhadap kejadian yang sama apabila terjadi kedepannya (Berkowitz 1998). Melalui imitasi atau modelling, manusia mempelajari suatu hal melalui observasi yang dilakukan terhadap orang lain, bukan dari pengalaman yang dirasakan sendirinya (Bandura 1977).

*Frustration-aggression* didasarkan oleh sifat agresi yang terjadi bukan sebagai akibat akan agresi lain, melainkan respon terhadap sifat frustrasi (Dollard and Miller 1950). Frustrasi yang dimaksud merupakan sebuah reaksi yang dialami dalam situasi dimana seseorang gagal atau terhambat dalam mencapai tujuannya. Sebuah keadaan frustrasi kemudian akan menyebabkan agresi. Semakin besar tingkat frustrasi, maka semakin besar juga tingkat agresi. Tetapi semakin besar hukuman yang didapatkan atas agresi yang dilakukan, semakin kecil tingkat agresi yang dimiliki oleh seseorang.

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

dipenuhi melalui dunia asli. Hal ini disebut disinhibisi toxic. Dalam internet, sebagian besar hal yang kita temui, terutama pengguna internet lainnya, tidak dapat kita lihat secara langsung. Invisibility atau sifat tidak terlihat inilah yang membuat pengguna internet bebas melakukan apapun serta mengunjungi situs apapun yang mereka mau. Pengguna tidak perlu merasa khawatir atau takut akan penampilan atau suara mereka karena sebagian besar interaksi dalam internet terjadi tanpa perlu mengungkapkan hal tersebut (Suler 2004).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dengan menggunakan subjek penelitian merupakan pemain di Indonesia yang bermain Valorant dan pernah berada dalam situasi terjadinya agresi verbal dalam game Valorant. Narasumber berjumlah 5 orang dengan teknik *in-depth interview* secara *online* dan dilakukan melalui *voice channel discord* untuk membagi pengalaman serta respons narasumber terkait agresi verbal yang terjadi.

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

pernah mengalami agresi verbal selama bermain.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan *semi-structured in-depth interview* secara *online*, dimana narasumber dapat membagikan informasi serta pengalamannya secara bebas dan tidak terpaku sepenuhnya oleh pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapatkan semakin luas serta narasumber dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan tingkat kenyamanan yang dimiliki. Kedua belah pihak, baik peneliti dan narasumber berperan aktif dalam wawancara untuk saling memberikan respons dan tanggapan atas pertanyaan maupun jawaban yang diberikan. Jawaban yang tidak sepenuhnya sesuai dengan pertanyaan akan diterima apabila masih memiliki keterkaitan dengan topik pembicaraan yaitu agresi verbal dalam Valorant.

Penelitian ini menggunakan *Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)* sebagai teknik analisis data dan diuji keabsahan datanya menggunakan *Goodness Criteria* yang diantaranya dapat dilihat melalui uji *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Pertama, uji *transferability* merupakan pengujian dimana peneliti dalam membuat laporan perlu memberikan uraian yang jelas agar penelitian dapat diaplikasikan di tempat lain. Uji *dependability* dilakukan dengan audit pada keseluruhan proses penelitian. Pengujian ini dapat dilakukan oleh pembimbing maupun auditor untuk mengaudit aktivitas peneliti. Terakhir, Uji *confirmability* dilakukan

bersamaan dengan uji *dependability* untuk menguji apakah penelitian dapat dikatakan objektif. Dalam uji ini, hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian dan telah melalui proses yang dilakukan.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Fenomena Agresi Verbal dalam Game Online Valorant**

Trash Talk yang dilakukan oleh setiap informan memiliki motivasinya masing-masing. Sebagian informan menggunakan Trash Talk untuk memanaskan suasana, karena mereka merasa jalannya permainan berlangsung membosankan. Tujuan informan bermain Valorant adalah untuk bersenang-senang, sementara letak kesenangan tersebut hilang apabila permainan berlangsung membosankan. Maka dari itu, sebagian informan memenuhi kesenangan tersebut dengan melakukan Trash Talk kepada pemain lain dengan harapan terciptanya ketegangan antar tim, yang kemudian membuat tim lawan semakin terpacu untuk memberikan perlawanan lebih. Dengan itu, kedua tim akan memberikan perlawanan sengit dan membuat jalannya permainan menjadi lebih seru.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui subjek penelitian, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa situasi dimana rasa frustrasi paling sering muncul dari kelima informan. Hal ini terjadi pada saat kelima informan berada dalam situasi yang tidak sesuai dengan harapan mereka. Berdasarkan temuan penelitian, terlihat bahwa rasa frustrasi yang dimiliki oleh kelima informan dapat terjadi akibat dari faktor internal dan

faktor eksternal dalam berjalannya permainan. Kedua faktor tersebut merupakan respon informan menanggapi situasi yang tidak sesuai dengan keinginan.

### **Pandangan Pelaku Mengenai Agresi Verbal dalam Valorant**

Tertutupnya identitas asli menawarkan kebebasan berekspresi yang diterima oleh pemain dalam Valorant. Kelima informan mengungkapkan bahwa letak kenyamanan yang diterima semua informan merupakan kebebasan berbicara dan bertindak, serta kebebasan menjadi siapapun sesuai keinginan, tanpa adanya rasa khawatir dan takut mengenai pandangan orang lain terhadap diri mereka. Dapat diketahui juga bahwa melalui Valorant, sebagian besar informan merasakan kenyamanan dengan anonimitas dalam Valorant karena mendapatkan kesenangan serta dapat meluapkan emosi dan perasaan yang dimilikinya tanpa perlu memikirkan perasaan orang lain. Anonimitas tersebut juga digunakan untuk menjaga identitas asli agar mengurangi dampak buruk yang dapat terjadi melalui dunia maya.

Kebebasan berekspresi yang ditawarkan oleh Valorant, didukung dengan anonimitas sebagai pelindung identitas asli, memiliki beberapa dampak negatif di dalamnya. Berdasarkan data yang didapatkan melalui informan, dapat diketahui bahwa anonimitas yang ditawarkan oleh informan meningkatkan kebebasan berekspresi, terutama kebebasan dalam menggunakan agresi verbal sebagai cara melampiaskan emosi yang dimiliki informan. Tertutupnya identitas informan serta pemain lain dalam

Valorant juga membuat informan semakin berani untuk berekspresi karena merasa tidak perlu khawatir akan identitas aslinya. Sebaliknya, pemain lain juga tidak perlu khawatir dengan identitas informan. Maka dari itu, kebebasan berekspresi dengan anonimitas dalam Valorant merupakan salah satu alasan sebagian besar informan lebih berani untuk bertindak dan melakukan agresi verbal.

Berdasarkan data dari informan, dapat diketahui bahwa sebagian informan memilih Valorant sebagai wadah untuk melampiaskan emosi setelah mengalami hari yang buruk. Hal ini dilakukan karena ada beberapa emosi dan perasaan yang sebagian informan tidak dapat lamiaskan di dunia nyata. Maka dari itu, sebagian informan memilih menggunakan Valorant sebagai wadah melampiaskan emosi yang dimilikinya, sekaligus mendapatkan kesenangan melalui bermain.

### **KESIMPULAN**

Agresi verbal yang dilakukan melalui Trash Talk merupakan fenomena umum dalam game ini, sering kali muncul sebagai respons terhadap sifat kompetitif permainan. Motivasi di balik Trash Talk bervariasi. Beberapa informan menggunakannya untuk menciptakan suasana yang lebih seru dan menambah ketegangan antar tim, sementara yang lain melakukannya untuk mengejek rekan satu tim yang dianggap berkinerja buruk. Agresi verbal melalui Trash Talk dianggap memiliki batas wajar, di mana kata-kata kasar yang digunakan tidak boleh menyentuh aspek personal seperti keluarga atau rasisme. Informan sepakat bahwa

mereka tidak pernah melewati batas tersebut dan akan melaporkan perilaku yang dianggap melanggar.

Rasa frustrasi juga diidentifikasi sebagai pemicu agresi verbal. Frustrasi dapat berasal dari faktor internal, seperti emosi yang tidak stabil akibat kesalahan dalam permainan, atau faktor eksternal, seperti kurangnya komunikasi antar pemain. Situasi di mana strategi gagal dieksekusi dengan baik juga dapat memicu reaksi emosional yang berujung pada agresi verbal.

Penggunaan identitas palsu dalam permainan Valorant memberikan kenyamanan bagi informan, terutama dalam kebebasan berekspresi. Informan mengungkapkan bahwa anonimitas memungkinkan mereka untuk berbicara dan bertindak tanpa merasa terikat oleh identitas asli, sehingga menciptakan rasa nyaman dalam berinteraksi. Identitas palsu ini juga berfungsi sebagai perlindungan dari potensi bahaya di dunia maya, serta memungkinkan mereka untuk melupakan masalah dalam kehidupan nyata dan meluapkan emosi. Anonimitas yang ditawarkan Valorant juga merupakan salah satu penyebab utama agresi verbal di antara pemain. Informan melaporkan bahwa mereka merasa lebih berani untuk mengekspresikan emosi negatif, seperti frustrasi dan kemarahan, melalui kata-kata kasar saat bermain.

## **SARAN**

1. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di atas, bagi penelitian mendatang dapat mengembangkan pendekatan dengan melakukan

wawancara mendalam menggunakan kerangka teori yang lebih dalam agar dapat memahami secara lebih, mengenai fenomena agresi verbal dalam Valorant

2. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di atas, bagi penelitian mendatang dapat meningkatkan hasil penelitian dengan memperdalam faktor terjadinya agresi verbal dengan menambahkan aspek lingkungan serta psikologi dalam diri informan, untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat
3. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di atas, bagi penelitian mendatang dapat menjadi dasar dari pengembangan etika berkomunikasi dalam dunia online terutama game online Valorant.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of game design*. Pearson Education.
- Adiningtiyas, A. (2017). *Game Online: Analisis Pengaruh terhadap Interaksi Sosial Pemain*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Anderson, C. A., & bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27 - 51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Anderson, R. (1994). Agresi dan masyarakat: Teori dan aplikasi. *Jurnal Psikologi Sosial*, 26, 204-217.
- Aronson, E. (1976). *The social animal* (2nd ed.). W.H. Freeman and Company.
- Bandura, A. (1971). *Aggression: A social learning analysis*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.

- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive-neoassociationistic analysis. *American Psychologist*, 45, 494-503. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.45.4.494>
- Berkowitz, L. (1998). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. McGraw-Hill.
- Bertens, K. (1981). *Sejarah Filsafat Yunani*. Jakarta : Gramedia.
- Dollard, J., & Miller, N. E. (1950). *Personality and psychotherapy: An analysis in terms of learning theory*. McGraw-Hill.
- Elias, A. (2009). *First-Person Shooter: A comprehensive overview of game design and gameplay mechanics*. *Game Studies Journal*.
- Firdaus, D. (2018). *Teknologi dan Sosial: Dampak Game Online terhadap Perilaku Anak dan Remaja*. Bandung: Alfabeta.
- Freud, S. (1920). *Beyond the pleasure principle*. SE.
- Gerry, M. (2012). *Sejarah Game Online di Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Grace, L. (2005). *Game Genres: Framework for Understanding and Classification*. *Game Studies Journal*.
- Hilvert, A. (2020). *ormalisasi perilaku toxic dalam komunitas game online*. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 18, 102 - 112.
- KOMINFO. (2022). *Laporan Tahunan 2021 Kementerian Kominfo*. [https://eppid.kominfo.go.id/storage/uploads/2\\_26\\_Laptah2021.pdf](https://eppid.kominfo.go.id/storage/uploads/2_26_Laptah2021.pdf)
- Kustiawan, D., & Utomo, B. (2019). *Media Digital dan Generasi Milenial: Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Sosial*. Malang: UMM Press.
- Littlejohn, S. W. (2011). *Theories of Human Communication*. Waveland Press.
- Lutfiwati, F. (2018). *Toxicity dalam game online: Perilaku anti-sosial dan dampaknya*. *Jurnal Psikologi Media*, 15, 210 - 223.
- Moyer, A. (1983). *The psychology of aggression*. Harper & Row.
- Muslih, M. (2011). *fat Ilmu: Kajian atas Asumsi Dasar, Paradigma, dan Kerangka Teori Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta : Belukar.
- Rogers, C. R. (1946). *The development of the person: A study of the concept of the ideal self*. *Psychological Monographs*, 60, 1-10.
- Schweitzer, N., & Nurmohammed, S. (2018). *Trash talk in competitive gaming: Causes and consequences*. *International Journal of Gaming and Simulation*, 9, 125-138.
- Soetrisno, L., & Hanafi, A. (2004). *Paradigma Penelitian Kualitatif: Fenomenologi dan Studi Kasus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Spiegelberg, H. (1978). *The Phenomenological Movement: A Historical Introduction*. Springer.
- Suler, J. (2004). *The Online Disinhibition Effect*. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 321-326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Vanri, R. (2011). *The psychology of anonymity in online games: An escape from reality*. *CyberPsychology & Behavior*, 14, 275-281.
- Yonathan, A. Z. (2024, Februari 9). *Top Games Pilihan Gen Z Indonesia*. *Top Games Pilihan Gen Z Indonesia*.



<https://data.goodstats.id/statistic/top-games-pilihan->