

# Toksisitas *PC Gamers* Terhadap *Release* Eksklusivitas Epic Games Store di *Steam Discussion*

HARTANTO JAHJA & MUHAMAD ISNAINI

Ilmu Komunikasi, Universitas Bunda Mulia  
Email: hartantojahja745@gmail.com | HP: 087771254580

**Abstrak** Eksklusivitas merupakan hal yang sangat langka di komunitas *game* PC, dan langkah yang dilakukan oleh Epic Games, menciptakan konflik yang baru di *platform* PC. Karena *Steam* memiliki *user* mayoritas di *platform* PC, banyak *PC Gamers* yang tidak dapat membeli gim baru yang mereka inginkan di dalam aplikasi *store* yang mereka sudah pakai sejak lama dan sukai, karena banyak yang beralih eksklusif ke Epic Games. Forum diskusi dan halaman ulasan yang seharusnya membahas hal seputar gim tersebut menjadi *platform* untuk menyampaikan kritik dan amarah para *PC Gamers* karena mereka tidak setuju dengan langkah penerbit dan pengembang. Dengan Maksim Percakapan Grice dan metode Analisis Percakapan, peneliti ingin melihat ragam jenis pelanggaran dan implikasi yang muncul di dalam percakapan forum di *Steam Discussion* HITMAN 2. Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap maksim yang dilanggar memunculkan implikasi tersendiri dan percakapan pun berubah menjadi perdebatan yang toksik diantara para pengguna yang pro dan kontra. Selama Epic Games masih membuka pintu bagi para pengembang gim untuk *release* eksklusif di aplikasi peluncur mereka, perdebatan toksik tidak akan berhenti.

**Kata Kunci:** Analisis Percakapan, Maksim Percakapan Grice, Epic Games, *Steam*

**Abstract** *Exclusivity is a rare thing in the PC gaming community, and Epic Games' action, created a new conflict on the PC platform. Since Steam has the majority of users on the PC platform, many PC Gamers can't buy the new games they wanted in the app store that they have been using for a long time and love, because some of them has gone exclusive to Epic Games. Forum discussion and review pages that were supposed to discuss things related to the game, became a platform to convey criticism and anger by PC Gamers because they did not agree with the publishers and developers. With Grice's Conversational Maxim and Conversational Analysis method, the researcher wants to see the various types of violations and implications that appear in the forum conversations in the Steam Discussion HITMAN 2. The results of the analysis show that every maxim that is violated has its own implications and the conversation turns into a toxic debate among the participants. pros and cons of users. As long as Epic Games keeps the door open for game developers for exclusive releases on their launcher apps, the toxic debate won't stop.*

**Keywords:** Conversation Analysis, Grice's Maxims of Conversation, Epic Games; *Steam*

CoverAge

Journal of Strategic  
Communication

Vol. 13, No. 1, Hal. 62-73

September 2022

Fakultas Ilmu Komunikasi,  
Universitas Pancasila

Accepted August 2, 2022

Revised August 22, 2022

Approved September 8, 2022

## PENDAHULUAN

*Personal Computer (PC) gaming* mengalami pertumbuhan setiap tahunnya, terutama pada saat pandemi. *Steam* merupakan aplikasi *platform* gim buatan Valve yang berfungsi sebagai aplikasi distribusi gim yang sangat populer di ekosistem *PC Gaming* berskala internasional. Menurut tinjauan data yang dilakukan oleh Valve, *Steam user base* mengalami penambahan hingga 120.4 juta pengguna aktif bulanan dan 62.6 juta pengguna aktif harian di tahun 2020. Jumlah pembelian gim ikut bertambah 21.4% dari tahun 2019 (Stanton, 2021). Selain *Steam*, ada *platform* distribusi dari para pengembang dan penerbit gim lainnya, seperti: Electronic Arts dengan EA Play, Ubisoft dengan Uplay, CD Projekt Red dengan Galaxy of Gaming (GOG), Activision dengan Battlenet, dan Epic Games dengan Epic Games Store (EGS).

Epic Games memberikan penawaran kontrak bagi para pengembang gim dan penerbit gim dalam bentuk *exclusivity release*, baik Indie atau *Triple-A*. Gim yang menandatangani kontrak tersebut, hanya boleh mendistribusikan gim mereka di dalam *platform* aplikasi Epic Games Store selama 1 tahun atau 6 bulan. Banyak di dalam komunitas *PC Gaming* yang tidak setuju, karena memiliki anggapan bahwa Epic Games membawa permasalahan yang seharusnya hanya ada di *console gaming* (Xbox dan Playstation) ke dalam ekosistem PC (Kuchera, 2018). Selain itu, Epic Games Store juga memiliki fitur yang dianggap minim dan tidak selengkap dengan kompetitornya, *Steam* (Yu, 2021). Kritik pun disampaikan kepada Epic Games di ragam sosial media, komentar berita *online*, dan forum internet.

Pada 4 Februari 2019, *Metro Exodus* menjadi gim pertama yang *release* secara eksklusif di Epic Games Store. Hal yang membuat *Metro Exodus* mendapat kritik keras adalah mereka sudah membuka *pre-order* sejak Agustus 2018 lalu di *Steam*, namun terpaksa ditarik, karena hanya boleh mendistribusikannya di Epic Games Store. Para *user* yang sudah melakukan *pre-order* versi digital sebelum ditarik tetap bisa memainkan gim tersebut di *Steam*, namun yang melakukan

*pre-order* versi fisik hanya dapat di *redeem* di EGS (Roberts, 2019). Para *gamers* di *Steam* melakukan *review bombing* di laman ulasan gim terdahulunya (*Metro 2033* dan *Metro Last Light*) hingga menjadi *Mostly Negative*, walaupun gim tersebut tidak menjadi bagian eksklusifitas EGS (Chalk, 2019). Kejadian yang sama terulang ketika *Borderlands 3* mengumumkan bahwa dirinya akan *release* secara eksklusif di EGS. Laman ulasan pun berisikan dua jari tengah dengan tulisan “Epic Store” di antara mereka (Grayson, 2019).

Menurut Nugroho dan Agustina (2020), *social media engagement* dapat dilakukan oleh seorang individu untuk memberikan promosi, pemasaran, mengelola relasi, dan memberikan *engagement* dengan pelanggan yang interaksinya dua arah. Dalam permasalahan ini, CEO Epic Games, Tim Sweeney, membuat *tweet* yang dianggap secara langsung menantang *Steam/Valve*. “*We believe the lock-in effect of having a large library of games on a dominant storefront is more powerful than features, and hence a dominant store can only be challenged through exclusives,*” ia pun juga menaruh *link website* ke artikel berita The Verge di mana Bill Gates juga membahas topik yang sama. Ia juga melontarkan tantangan kepada *Steam* secara langsung, “*If Steam committed to a permanent 88% revenue share for all developers and publishers without major strings attached, Epic would hastily organize a retreat from exclusives (while honoring our partner commitments) and consider putting our own games on Steam,*” namun reaksi yang diterima pun tidak terlalu positif (McWhertor, 2019) dan banyak yang *me-ratio Tweeter* miliknya.

Valve tidak memberikan komentar atau balasan mengenai tantangan tersebut, namun mereka memberikan komentar di laman *Metro Exodus*. “*We think the decision to remove the game is unfair to Steam customers, especially after a long pre-sale period. We apologize to Steam customers that were expecting it to be available for sale through the February 15th release date, but we were only recently informed of the decision and*

*given limited time to let everyone know.*" Nathaniel Blue, Valve Business Developer, mengatakan bahwa perkataan yang muncul di laman Metro Exodus tidak bukan provokasi, namun pesan kepada para pengembang gim yang ingin bekerja-sama dengan Epic Games untuk mengumumkannya di jauh-jauh hari sebelum hari pe-release-an agar tidak membuat Steam user menjadi kesal (Chalk, 2019). Manifold Garden merupakan gim yang hanya dikembangkan oleh tiga orang selama tujuh tahun lamanya. William Chyr mengatakan "A lot of people on the team have also foregone receiving a salary - so they're tied closely to the success of the game. Thanks to the deal with Epic, I've been able to secure some stability for the team." Beberapa pengembang gim indie takut terintimidasi oleh para gamers jika mereka ingin melakukan eksklusivitas di EGS untuk mendapatkan dana tambahan (Lane, 2019).

Walaupun mendapat ragam kecaman dan backlash dari para PC gamers, Epic Games memastikan bahwa akan tetap meneruskan kontrak eksklusivitas dan membagikan gim-gim gratis sampai tahun 2022 mendatang (Makuch, 2021). Kontrak eksklusivitas ini dianggap merugikan bagi pihak Epic Games sendiri, menurut laporan Epic Games melalui Andy Chalk (2021). Diantara beberapa gim yang eksklusif di putaran pertama (dari Desember 2018 s/d Juni 2019), hanya gim indie Satisfactory yang berhasil menutupi biaya pengeluaran eksklusif seharga 11.5 Juta Dollar dengan pendapatan 11.6 Juta Dollar, walaupun dalam tahap Early Access (Alpha dan Beta Testing sampai Full Release). Berbeda dari gim triple-A Metro Exodus yang membuat Epic mengalami kerugian hingga 22 Juta Dollar. Dalam penelitian Rini Sugarsih Duki Saputri (2020), harga dan kualitas layanan memiliki pengaruh signifikan terhadap loyalitas pelanggan. Walaupun Epic Games menawarkan harga yang lebih murah karena hanya mengambil pendapatan sebesar 12%, banyak PC gamers yang tetap memilih Steam karena kualitas pelayanannya yang lebih banyak, disertai library dari para PC gamers sendiri yang sudah disusun di Steam.

Percakapan di sosial media dan forum internet menjadi perdebatan yang toxic ketika membahas exclusivity release Epic Games.

Fans Steam dan fans Epic Games mengganggu percakapan gamers lainnya yang netral. Percakapan mengenai gameplay, pertanyaan seputar gim, bugs dan saran yang ingin disampaikan kepada pihak pengembang gim menjadi terhambat karena thread-thread perdebatan yang muncul terus menerus. Peneliti ingin melihat bentuk perbincangan di forum Steam pada thread yang membahas exclusivity release di forum Hitman 2 mengenai sequel-nya, Hitman 3, dari pengembang indie, IO Interactive, yang menandatangani kontrak dengan Epic Games untuk eksklusif di EGS selama satu tahun.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Analisis Percakapan

Analisis Percakapan (AP) dalam pengertian luasnya seringkali dipahami sebagai penelitian mengenai bagaimana orang-orang melakukan pembicaraan secara bersama-sama, melakukan komunikasi secara lisan, dan menggunakan bahasa. Sementara dalam pengertian sempitnya, AP sendiri merupakan salah satu pendekatan dalam wacana yang berakar pada bidang etnometodologi, salah satu cabang ilmu sosiologi yang dikembangkan oleh Harold Garfinkel, yang kemudian secara eksplisit dikembangkan menjadi percakapan oleh para penemunya, yaitu: Harvey Sacks, Emanuel Schegloff, dan Gail Jefferson (Hidayat, 2019) sejak tahun 1960-an. AP berusaha mencoba memberikan pendekatan dalam menyelidiki sifat sekuensial tindakan sosial dari perspektif tampilan metode dan prosedur peserta yang digunakan dalam pengaturan interaksi mereka (Littlejohn & Foss, 2009:195). AP mengusulkan bahwa tidak ada detail interaksi, betapa pun kecil, mungkin apriori dianggap tidak relevan dengan konstruksi sosial anggota percakapan-dalam-interaksi (Markee, 2015). Hal ini tidak berbeda dengan percakapan online, karena interaksi yang tertulis online dapat dilihat sebagai bentuk klasik dari 'data yang terjadi secara alami', karena "sangat kurang dimediasi, lebih 'alami' dari percakapan yang direkam dan ditranskripsikan" (Meredith, 2019). Dengan kata lain, menganalisis interaksi online memungkinkan analisis interaksi yang telah ditangkap tanpa intervensi dari peneliti (Meredith, 2019).

### Maksim Percakapan Grice

Grice (Chenail & Chenail, 2011), memiliki kepercayaan bahwa percakapan yang sering dilakukan sehari-hari merupakan sebuah proses aktivitas kerja sama di mana pembicara dan penerima terlibat antara satu dan lainnya dengan menggunakan pedoman yang dapat dipahami secara bersama-sama. Menurut Grice, prinsip kerjasama atau kooperatif ini memiliki empat maksim: kuantitas, kualitas, relasi, dan sikap yang disarankan agar peserta mengharapkan bahwa masing-masing akan membuat kontribusi percakapan seperti yang diperlukan, pada tahap di mana hal itu terjadi, dengan tujuan atau arah yang diterima dari pertukaran pembicaraan di mana pembicara terlibat (Hidayati et al., 2018). Percakapan yang berbau rivalitas tentu akan dipenuhi dengan warna-warna yang berbeda apabila dilakukan secara virtual. Empat maksim Grice dapat melihat perilaku dan maksud yang ingin disampaikan oleh seorang warganet berdasarkan cara penyampaian yang dilakukan oleh orang tersebut.

Maksim pertama adalah kuantitas (*quantity*) yang dapat dibagi kembali menjadi dua sub-maksim lagi seperti: (1) Berikan kontribusi Anda terhadap pemberian informasi sebatas apa yang diperlukan saja. (2) Jangan memberikan kontribusi Anda secara berlebihan. Kedua hal ini diperlukan dalam percakapan agar informasi yang sedang dibicarakan cukup dan sesuai bagi pendengar tanpa perlu memasukan informasi tambahan yang tidak diperlukan bagi pendengar. Walaupun informasi tambahan tersebut membuat percakapan menjadi lebih menarik (bagi pembicara, pendengar, atau keduanya), hal ini tidak membantu dan tidak menambah tujuan percakapan yang sedang dilakukan saat ini.

Maksim kedua adalah kualitas (*quality*) di mana pepatah utamanya adalah “berikanlah kontribusi Anda terhadap percakapan dengan benar”, yang di bagi menjadi dua sub-maksim: (1) Jika Anda meyakini informasi tersebut salah, jangan katakan. (2) Jika bukti Anda kurang, jangan katakan. Sebagian besar percakapan yang terjadi, pembicara dan pendengar mengandalkan sikap kooperatif dan kejujuran, di mana masing-masing percaya bahwa yang lain mengatakan apa yang benar. Namun masih ada percakapan di mana pem-

bicara sengaja salah atau pendengar tidak percaya bahwa pembicara jujur karena adanya unsur-unsur yang dimiliki oleh kedua pihak baik sudut pandang dan tujuan pribadi mereka.

Maksim ketiga adalah hubungan (*relevance*) dimana pepatahnya adalah “jadilah relevan”. Dalam percakapan, setiap giliran percakapan harus terkait dengan giliran sebelumnya. Dalam percakapan, pembicara dan pendengar mungkin juga setuju untuk mengubah fokus percakapan yang relevan. Relevansi tidak dipertahankan jika hanya pembicara atau jika hanya pendengar yang ingin mengubah fokus. Dari perspektif *Grice's Relation Maxim*, ketika melaporkan temuan penelitian, peneliti akan mengontrol relevansi temuan.

Maksim keempat dan terakhir adalah sikap (*manner*) di mana maksim ini berbeda dengan ketiga maksim sebelumnya karena tidak berfokus pada apa yang dikatakan, melainkan melihat bagaimana pernyataan harus dikatakan. Pepatahnya adalah “*Be Persicuous*”, yang artinya, gunakanlah tutur kalimat dan kata yang sederhana agar pendengar mudah memahaminya. Maksim ini memiliki empat sub-maksim: (1) Pengekspresian yang tidak jelas perlu dihindari, (2) Ambiguitas perlu dihindari, (3) Berikan secara ringkas—hindari penggunaan kata yang bertele-tele, dan (4) Bersikaplah tertib. Grice menyarankan mungkin ada maksim lainnya seperti “bersikaplah sopan” yang juga diamati oleh peserta dalam pertukaran pembicaraan. Grice menyarankan bahwa ada cara berbicara yang diterima yang kita semua terima sebagai perilaku standar. Ketika kita memproduksi atau mendengar suatu ujaran, kita berasumsi bahwa itu secara umum benar, memiliki jumlah informasi yang tepat, relevan, dan ditulis dalam istilah yang dapat dimengerti (Hossain, 2021).

### METODE PENELITIAN

Metode analisis pada penelitian ini menggunakan metode analisis percakapan kualitatif. Analisis percakapan kurang tertarik untuk menafsirkan isi teks yang telah dihasilkan untuk tujuan penelitian, misalnya tanggapan wawancara. Melainkan tertarik pada analisis

formal situasi sehari-hari. Latar belakang teori analisis percakapan adalah etno-metodologi. Pendekatan ini terutama cocok untuk studi yang bertujuan mengeksplorasi prosedur formal anggota untuk membangun realitas sosial. Untuk melakukan ini, bahan empiris dipilih untuk mengumpulkan data, terlibat dalam merekam proses interaksi sehari-hari setepat mungkin. Ten Have (Mezmir, 2020) menyarankan empat langkah berikut untuk proyek penelitian menggunakan analisis percakapan sebagai metode: 1) Mendapatkan atau merekam interaksi alami, 2) Menranskrip kaset, seluruhnya atau sebagian, 3) Menganalisis episode yang dipilih, dan 4) Melaporkan penelitian.

Menurut Flick (Mezmir, 2020) analisis percakapan memiliki dua fitur dasar. Fitur penting dari interpretasi analitik percakapan adalah prosedur berurutan yang ketat (yaitu, memastikan bahwa tidak ada pernyataan atau interaksi selanjutnya yang dikonsultasikan untuk menjelaskan urutan tertentu). Melainkan, urutan kejadian harus menunjukkan dirinya dalam memahaminya secara berurutan. Produksi urutan belokan demi belokan dalam percakapan diklarifikasi oleh analisis, yang berorientasi pada urutan belokan ini. Fitur lainnya adalah penekanan pada konteks. Artinya, upaya menghasilkan makna atau tatanan dalam percakapan hanya dapat dianalisis sebagai praktik lokal; yaitu, hanya terkait dengan konteks konkret di mana mereka tertanam dalam interaksi dan di mana interaksi itu tertanam lagi (misalnya, secara kelembagaan). Oleh karena itu, analisis percakapan dan hasil empiris yang diperoleh dengan menerapkannya berusaha menjelaskan produksi sosial percakapan sehari-hari dan bentuk-bentuk wacana tertentu. Hasil mendokumentasikan metode linguistik yang digunakan dalam wacana ini. Lebih jauh, mereka menunjukkan kekuatan penjelas dari analisis situasi alam dan bagaimana analisis sekuensial yang ketat dapat memberikan temuan yang sesuai dengan dan mempertimbangkan logika komposisi interaksi sosial.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Percakapan di dunia maya sangatlah berbeda dengan percakapan tatap muka, terutama jika dilakukan di dalam forum diskusi. Dalam

analisis implikasi percakapan dan prinsip kooperatif, Che Xinyu (Guo, 2020) mengatakan bahwa menurut teori Grice, orang perlu mengikuti serangkaian prinsip dasar kerjasama prinsip kooperatif untuk mencapai tujuan komunikasi. Grice mengusulkan bahwa orang-orang dalam komunikasi harus mengikuti prinsip-prinsip umum tentang keaslian, informasi, relevansi, dan kejelasan. Namun, Grice (Ayunon, 2018) juga menekankan bahwa tidak semua orang mematuhi maksim. Ketika orang gagal untuk mematuhi maksim, itu mungkin mengarah pada penciptaan implikatur. Oleh karena itu, implikatur muncul sebagai akibat dari tidak dipatuhinya maksim.

Percakapan dimulai ketika seorang user dengan *Steam* ID: knighttime, membuat sebuah posting-an di forum *Hitman 2* yang menggunakan judul, "is anybody gonna buy hitman 3 on epic games?" Apakah ada yang akan membeli *Hitman 3* di Epic Games (Store)? Ia pun menaruh deksripsi di dalam *post* tersebut, "im just wondering if you guys are gonna buy it or wait until it comes to steam in 2022" Saya hanya penasaran jika kalian akan membelinya (di EGS) atau menunggu hingga muncul di *Steam* di 2022. *Steam* forum memiliki fitur di mana pembuat topik bisa memilih jawaban yang mereka suka untuk dipajang di halaman paling depan, dan *user* ini mengambil jawaban terbaik dari *user* dengan *Steam* ID: CNN is FAKE NEWS, yang berisikan: "no steam no buy", tidak *Steam*, tidak beli.

Analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan pemilahan menggunakan prinsip maksim kerja sama yang sudah disesuaikan dari kriteria Grice, dalam menentukan pelanggaran di antara empat maksim tersebut.

### Percakapan 1 :

---

#### ISI PERCAKAPAN

---

*Mr\_Faorry : Yes because there totally isn't 10 pages worth of thread made of hundreds of replies that give actual reasons for disliking Epic. No everyone just hates them because it's 'the cool thing to do' or whatever. No real criticism of Epic has, does, or can exist.*

---

---

**[FOAD]Iron** : What about the fact that they are yet another useless platform that wants all your details and will ban you for no reason whilst forcing you to download yet another silly client? In fact, don't answer that. No one really cares about skills.

---

**Erebus** : Typical for Epic sycophants you forgot zero cut keys, the fact the revenue split drops down to 25% and 20% past certain gross revenue marks, and that higher overhead payment methods come out of that cut. Payment methods Epic either doesn't support or passes on the cost to customers.

---

1/10 you "tried"

---

### Maksim Kualitas

Terlihat adanya pelanggaran berupa perkataan sarkas oleh Mr\_Faorry, [FOAD]Iron, dan Erebus, yang memanggil Krazydude100 sebagai *Epic Shill*. Pelanggaran perkataan yang tidak memiliki bukti dilontarkan oleh [FOAD]-Iron ketika ia menjelaskan, "and will ban you for no reason". Hal ini pun tidak memiliki bukti yang kuat dan seringkali mis-informasi yang digunakan oleh para *Steam fanboys* untuk menyerang Epic.

### Maksim Sikap

Terlihat pelanggaran oleh [FOAD]Iron karena berusaha membesar-besarkan perkataan yang tidak memiliki bukti atau kebenaran.

### Percakapan 2 :

---

#### ISI PERCAKAPAN

---

**Aid** : EGS

*Have H1 from EGS, and i plan to get H3 from the same.*

In-game unlocks and Achievements seem to track through IOI and not the launch platform. Also, doesn't Steam take 18% more (30%) profit away from IOI, versus Epic (12%)?w

---

**Timestamp!** : No, they aren't the same. EGS is just a middleman that buys rights to sell games and profit off the created exclusivity.

---

Steam, on the other hand, is a huge platform with a gigantic array of tools included for free for the devs and gamers alike/within the 25/30% cut.

---



---

*Well, I suppose some people don't care about the tech stuff and just play games the way they are. But how can they \*like\* this arm-twisting EGS bs that prevents you from buying games in other stores you may find more to your liking etc.?*

---

**Kunovega** : *Steam takes a sliding scale, just FYI, it drops % the more the game sells*

*They also provide steam keys for free that the publisher/developer can sell anywhere else (even their own site) and take no % at all from the steam key sales while still providing the game from their download servers*

If a developer/publisher wanted the best sell through, they would have the game on steam and sell the keys on their own site

---

**Jillas** : Hitman always were a niche franchise. So, there's no sliding scale for the games like Hitman! It would never get enough sales to get at least a 5% lower cut, they would be forced to give the whole 30% to Valve forever!

Also, you are talking about key activation like it some kind of burden for service, when actually it's vice versa, every store actually would be happy to pay for free clients that later will be converted to Steam clients, because it's just smart from business point of view! And the cost of hosting game files is nothing to them, they would had to host these files no matter what, because the game is also sold through Steam, and traffic cost is probably free (or close to free) for them, because they probably pay a fixed sum for unlimited bandwidth each month like we all do (just at bigger scale).

*Also, the key redemption feature isn't limited to Steam alone, Epic does that too, and probably all the other platforms too.*

*Actually the key redemption feature isn't something that Valve should be proud of (at least not anymore), they actually need to address the issue of unlawful key revocations that gets bigger and bigger with each year! It's getting ridiculous to the point that people who purchased games more than 6 years ago get their games stolen from their libraries without any compensation, that BS is hurting Steam image like a LOT! No other platform ever had issues like that!*

---

---

**Erebus** : *You don't know what you are talking about at all. The first sales tier drop is 10 million dollars gross revenue. If a \$60 game (actually more cause DLCs and bigger editions) cannot hit that it's not niche, it's in catastrophic failure territory. Second and final cut is at 50mil gross. Nearly all big budget games hit these, breakout indies do as well. A number within the first month.*

*Only way IOI is paying 30% in perpetuity is if it is a colossal failure. Granted I don't remember when the "free" levels went live, but going by Hitman 2's all time player peak that alone would have Hitman 2 reaching the the first revenue requirement and then some (over double actually if taken at face value with simple math).*

*All that server infrastructure is not free.*

*Epic literally only supports like 2 other stores for keys.*

*That's incredibly rare and most often times associated with indies doing a kneejerk revoke and or grey market sellers.*

*More iffy/questionable keys are left alone in the grand scheme than are ever revoked.*

---

### Maksim Kuantitas

Terlihat adanya pelanggaran dalam penggunaan kata tertentu oleh Kunovega, dan percakapan yang berbelit-belit dan terlalu panjang oleh Jillas dan Erebus. Jillas berusaha menjelaskan bahwa Hitman merupakan *franchise* yang hanya dinikmati oleh beberapa *gamers* saja dan tidak besar seperti kebanyakan gim besar lainnya, hal ini membuat Hitman 3 tidak mungkin bisa mendapatkan potongan yang lebih kecil oleh pihak Valve. Ia pun menjelaskan mengenai aktivasi kunci yang dianggap tidak benar oleh Kunovega secara berbelit-belit.

Erebus mengatakan bahwa Jillas tidak mengerti apa yang ia bicarakan, karena pengurangan jatah yang diambil oleh Valve bukanlah jumlah dari penjualan saja, namun mencakup penerimaan yang didapat oleh *base game* dan *downloadable content* (DLC) yang dimiliki oleh Hitman 3, dan ini pun dapat dilewati dengan mudah oleh IOI. Erebus juga lanjut membalas percakapan mengenai kunci

gratis yang dapat diambil oleh pihak pengembang, namun berbelit-belit juga.

### Maksim Kualitas

Maksim kualitas terlanggar pada saat *"Achievements seem to track through IOI and not the launch platform"* adalah perkataan yang tidak benar, karena *achievements* tidak bisa disambungkan antara satu aplikasi dengan aplikasi lainnya. Lalu, perkataan *"But how can they \*like\* this arm-twisting EGS bs that prevents you from buying games in other stores you may find more to your liking etc.?"* yang merupakan perkataan ironis, dan hal ini melanggar maksim kualitas. Timestamp! berusaha menyinggung para penggemar EGS dengan pernyataan ini, di mana seakan mereka senang ketika tidak memiliki kebebasan dalam memilih dengan menggunakan persuasi yang memiliki tekanan pada moral *gamer*.

### Maksim Sikap

Ada beberapa penggunaan slang yang muncul di dalam percakapan, namun hal ini bisa dianggap melanggar dan tidak melanggar, karena penggunaan ini sudah terbiasa muncul di ragam percakapan internet di mana banyak yang mengerti, namun ada juga yang tidak mengerti. *"Also, doesn't Steam take 18% more (30%) profit away from IOI, versus Epic (12%)?w"*. Penggunaan *w* setelah tanda tanya, bukanlah *typo*, namun merujuk pada istilah *win*. Istilah ini sering dipakai jika seseorang menganggap bahwa adanya sesuatu yang dimenangkan, dalam hal ini, IOI lebih menang jika *me-release* di EGS karena pembagian hasil yang lebih menguntungkan jika dibandingkan dengan *release* di *Steam*. Penggunaan slang lainnya adalah *"bs"* yang artinya *"bullshit"*, dipersingkat untuk menghindari sensor.

### Percakapan 3 :

---

#### ISI PERCAKAPAN

---

**Red Duke** : *Bought it. Loving it. All 3 games' content at just 60GB install size to boot.*

---

**Kenny** : *Really dude?*

---

---

**RedDuke** : *Yes really. Once you link your profiles you can get all 3 games' of content and its only 60gb big.*

---

**Kenny** : *You are a disappointment to us all. I hope you'll reconsider this decision soon enough and preferably make a refund to get your dirty money back.*

---

**RedDuke** : *Nah. Got almost 30 hours in it. Will likely double that soon. I like saving money. I like the free market.*

---

**Erebus** : *Yeah that's why you love epic. /s*

---

**Kenny** : *There is no shadow of free marker here. You are supporting a piece of ♥♥♥♥ company which has no problems bribing developers into not releasing games on steam (not exclusivity mind you, the game can still be find in other platforms) to somehow make steam look like the worse platform even though it does everything better than they do.*

---

### Maksim Kuantitas

Pelanggaran terlihat pada “Really dude?” karena berusaha memancing dengan perkataan yang terlalu pendek, terutama ketika perkataan selanjutnya menganggap bahwa Red Duke mengecewakan semua user Steam.

### Maksim Kualitas

Pelanggaran terlihat ketika user Erebus mengatakan “Yeah that's why you love epic”, di mana ia pun menambahkan /s yang juga memiliki arti sarkasme. Tidak hanya di situ, Kenny dan Red Duke juga melanggar. Pernyataan Red Duke dibuat dengan sengaja melanggar, karena memiliki implikasi di mana ia mengatakan bahwa penawaran di EGS lebih bagus dibandingkan Steam, dan dia dapat memilih di mana pun ia ingin membeli dan bermain Hitman 3.

### Percakapan 4 :

---

#### ISI PERCAKAPAN

---

**Anglluis** : *Literally who even cares. It's just another store front. We're lucky to have this much launchers yet PC gamers whine about everything. Why do you guys hate Epic? Because they made the evil "Fortnite"? F off*

---

**Hitsuran** : *And here we go again with typical braindead epic defender spewinq mantra of complete ignorance.*

*Just read some comments and you know its not because of fortnite, its embarrassing how dumb you look when you talk about subject you havent done any research on.*

---



---

**Theddy** : *Oh yes everybody that uses epic is braindead yet steam users are superior in every way. Im glad to have both so i can stay unbiased & it the end none of your opinions about epic doenst matter at all. Thats one of simplest facts that there is.*

---

**Hitsuran** : *Most epic defenders are literally like him, ignoring actual facts and reasons why people dont want to use egs, repeating same lies again and again using mental gymnastics.*

*My opinion is easily provable fact, if you do little research and look trough various discussions on this topic.*

*Unbiased....suuure.*

---

**Mr\_Faorry** : *When decide to ignore all the legitimate criticisms people have of Epic and just go "hur dur you just dont like it because Epic made Fortnite XDDDDDD get rekt kiddo" then yes you're just braindead.*

---

### Maksim Kuantitas

Pelanggaran terjadi ketika Hitsuran mengulang perkataan “My opinion is easily provable fact, if you do little research and look trough various discussions on this topic” yang ia sudah berikan ketika membalas Anglluis. Hal ini ia lakukan karena ia menganggap Theddy tidak memperhatikan percakapan sebelumnya dan merasa tertantang dari fakta yang ia tidak jelaskan. Ini pun masuk kepada “Thats one of simplest facts that there is”, di mana Theddy tidak memberikan informasi yang jelas.

### Maksim Kualitas

Pelanggaran pertama muncul ketika Anglluis memulai percakapan dengan, “Why do you guys hate Epic? Because they made the evil “Fortnite”? F off”, di mana tidak adanya bukti kuat mengenai banyak yang membenci Epic karena mereka membuat gim Fortnite. Hal ini dipanggil oleh Hitsuran yang menganggap ia tidak memperhatikan percakapan yang sudah muncul sebelumnya. Pelanggaran dilanjutkan dengan beberapa perkataan sarkas, seperti “Oh yes everybody that uses epic is braindead yet steam users are superior in every way”, “Unbiased....suuure”, dan “hur dur you just dont like it because Epic made Fortnite XDDDDDD get rekt kiddo”



## Maksim Sikap

Terdapat pelanggaran penggunaan slang “mental gymnastics”, yang memiliki arti sebagai tindakan mencoba membenarkan tindakan atau memvalidasi pendapat yang tidak didukung oleh fakta apa pun.

## Percakapan 5 :

### ISI PERCAKAPAN

**JJO** : I buy any game I'm after for a good price from the store with the best deals at the time, as I would with any other type of product, be it a cooker, a washing machine or a car. The list goes on. Why some people want to "put all their eggs in one basket" is beyond me, but I guess too many people these days and perhaps more so youngsters are easily influenced. I tend not to have any allegiances to big business and that includes all the online gaming platforms.

**Erebus** : >calls people youngsters >apparently wasn't around for all the services over the years that went defunct or were otherwise shuttered/sold off losing access to purchases/licenses

Support crap business models if you like, but don't pretend to be some elder font of wisdom there, bud.

**JJO** : I find it sad that the replies to my comments are so indicative of forums today and one of the reasons I no longer post that often. I once did many years ago when I was in my 30&40's but I think things are worse these days. Unlike say a face to face conversation, debate or even an argument, where you might reach some middle ground often through mutual respect - those things are rarely seen on forums. If anything you get A camp or B camp with competing ideas. I'm not going to get into a long forum debate as I simply don't have time. But if you cannot understand my viewpoint on this subject, ask yourself why. I consider my viewpoint sound as it's not about allegiance to one side or another which we all know is so often the mainstay for forum debates.

As I said, I shop at different stores, different supermarkets for my groceries and so on. I don't have allegiance to one particular company in a specific area of

shopping and I'm sure if you looked at your own lives you probably don't either.

When I look at a RTX3080's for Purchase I don't think, it HAS to be Gigabyte, or Asus, or Zotac, or EVGA, etc, etc, I'll look at the best pricing VS Warranty VS UK/European support and then decide, as I do with my online Gaming Purchases. I would think most people will do that too.

Happy Debating....

**Kunovega** : Oh look, another epic shill that only posts on games they don't own, in conversations that promote eqs

Your entire post history shows just how much time you've spent marketing for epic

**Erebus** : You have enough time to have a history of posting on forums for games you don't own on Steam whenever Epic comes up.

So I really doubt you are that strapped for time. Yes yes I'm sure Epic gave you a bunch of old crap for free and now you feel indebted to them spending your "limited free time" arguing in their favor... on the service Epic is constantly attacking where you don't own the games in question. I'm sure you just came to the Hitman 2 forums innocently, like you did Metro Exodus, Outer Worlds, etc.

If you're honestly looking at service or pricing Epic should never even make the shortlist (unless you benefit from their regional pricing). Worst service in the market, business model that removes choice intentionally, and to be honest they don't have the best prices like ever in primary markets... legit 3rd party key stores typically have the best pricing.

## Maksim Kuantitas

Munculnya banyak pelanggaran dilakukan oleh akun JJO yang terlalu banyak perumpamaan, informasi perasaan yang tidak dipertanyakan, informasi pribadi yang tidak penting, pengulangan perkataan mengenai sudut pandang yang dimilikinya dan pengulangan perumpamaan yang sudah dijelaskan dengan singkat oleh JJO sendiri, sebelumnya.

Pelanggaran selanjutnya dilakukan oleh Erebus dimana perkataan “I'm sure you just came to the Hitman 2 forums innocently, like you did Metro Exodus, Outer Worlds, etc.” Sudah ditekankan sebelumnya dan membuat-

nya menjadi pengulangan kata yang tidak diperlukan.

### Maksim Kualitas

Pelanggaran terjadi ketika Erebus mengucapkan: “>calls people youngsters >apparently wasn't around for all the services over the years that went defunct or were otherwise shuttered/sold off losing access to purchases/licenses” yang merupakan bentuk ucapan sarkas terhadap user JJO. Dilanjutkan dengan perkataan sarkas oleh Kunovega dan Erebus lagi.

### Maksim Hubungan

Terdapat pelanggaran di mana adanya perkataan yang keluar dari topik percakapan, seperti: “Oh look, another epic skill that only posts on games they don't own, in conversations that promote egs. Your entire post history shows just how much time you've spent marketing for epic” dan “You have enough time to have a history of posting on forums for games you don't own on Steam whenever Epic comes up”. Kunovega dan Erebus melanggar maksim hubungan karena ingin membuat implikasi kepada user forum lainnya bahwa JJO aktif di forum-forum gim lainnya yang memiliki hubungan dengan eksklusifitas EGS, di mana ia cenderung memberikan komentar yang positif terhadap Epic Games dan gim tersebut.

### Implikatur Percakapan yang Muncul Dibalik Pelanggaran

Banyak implikatur yang sengaja dibuat oleh pengguna forum secara tersurat dan ada yang memiliki maksud yang tersirat, seperti berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Pelanggaran yang paling banyak terjadi adalah pada maksim kualitas, di mana para user Steam banyak menggunakan perkataan sarkastik di dalam percakapan. Pelanggaran ini memberikan label pada komunitas pengguna forum Steam itu sendiri sebagai komunitas yang penuh toksikitas, terutama jika fokus utama dari percakapannya adalah topik yang mengundang emosi.

Pelanggaran pada maksim kuantitas menunjukkan banyaknya percakapan yang berbelit-belit dan banyak pengulangan kata untuk membuat argumen perdebatan, namun

berakhir berputar-putar dan penuh perumpamaan yang diharapkan dapat menguatkan argumen mereka. Salah satu implikasi yang terlihat di beberapa percakapan adalah upaya untuk mem-*bait* reaksi sebelum menjatuhkan argumen yang dipendam di dalam perdebatan untuk membuat lawan bicara lengah dalam melakukan reaksi selanjutnya.

Pelanggaran Maksim yang Dilakukan	Frekuensi	Persentase
Percakapan tidak pada poinnya atau berbelit-belit	5	14%
Pengulangan kata-kata tertentu	3	9%
Perkataan terlalu pendek	1	3%
Perkataan terlalu panjang	3	9%
Tidak informatif	2	6%
Perkataan tidak memiliki bukti	1	3%
Membuat pernyataan sarkastik	12	35%
Membuat pernyataan ironis	1	3%
Berusaha membesar-besarkan sesuatu	1	3%
Perkataan slang yang tidak dimengerti	2	6%
Menghindari percakapan	1	3%
Membuat percakapan tidak pada topiknya	2	6%
	<b>34</b>	

Tabel 1. Pelanggaran Maksim dan Presentasinya

Pelanggaran pada maksim kualitas lebih sering terjadi di penggunaan kata-kata yang sarkastik, karena para pengguna forum merasa bebas dalam memberikan pendapat mereka, bahkan jika perkataan tersebut menyinggung perasaan lawan bicaranya. Toksitas ini pun sering terlihat jelas di forum Steam dan akan dibahas lebih lanjut di pembahasan. Implikasi yang terlihat adalah agresifitas karena anonimitas dan perbincangan tanpa memperhatikan di mana pengguna tersebut bertempat tinggal atau negara asal dari pengguna.

Pelanggaran pada maksim sikap merupakan implikasi terhadap eksklusifitas Epic Games akan berdampak di dunia PC gaming kedepannya, jadi banyak perkataan yang terlalu dibesar-besarkan oleh beberapa pengguna forum. Ada juga penggunaan slang yang kemungkinan tidak dimengerti oleh orang-orang yang jarang berbincang di dunia internet, dan beberapa slang tersebut tidak memiliki implikasi mendalam selain berusaha terlihat lebih kekinian.

Pelanggaran pada maksim hubungan memiliki implikasi untuk memberikan fakta-

fakta tersembunyi yang ditemukan oleh para anggota mengenai anggota-anggota yang memiliki kejanggalan dalam riwayat *posting*-an milik mereka. Tuduhan-tuduhan tersebut pun sangat subjektif karena kebenarannya tidak mudah untuk dibuktikan selain dari opini para pengguna forum.

### Toksistasitas Berfokus Satu Thread

Percakapan yang toksik hanya berfokus pada *thread* yang memiliki judul untuk mengundang percakapan tersebut saja. Peneliti melihat sedikit persebaran di beberapa *thread* yang serupa saja, dan *user-user* yang muncul pun seringkali sama semua, seperti JJO, Kunovega, Hitsuran, Erebus, dan beberapa *user* yang terlihat di forum Hitman 2 saja. *Thread* yang berusaha membahas masalah teknis dan ragam pertanyaan seputar gim nya itu sendiri terlihat tidak terganggu dan percakapannya berjalan dengan baik. Bentuk toksistasitas kemungkinan muncul di forum gim lainnya yang sekuel atau gim selanjutnya *release* eksklusif di Epic Games Store, dan forum gim Hitman 2 menjadi salah satunya.

### Walaupun Eksklusif, Masih Ada Fans Mendukung

Ada dua gim PC yang *release* secara eksklusif di Epic Games dan tetap dianggap sukses oleh para pengembangnya, walaupun banyak kecaman toksik dari para pengguna *Steam*. Menurut video resmi dari Coffee Stain Studios di akun resmi YouTube-nya, Satisfactory berhasil terjual sekitar 500.000 unit walaupun *release* eksklusif di EGS. Dilanjutkan dengan artikel dari Eurogamer (Yin-Poole, 2019) yang menyatakan bahwa banyak pengembang yang melakukan kontrak eksklusif dengan Epic Games berani menunjukkan datanya secara terbuka, kemungkinan sukses masih bisa di dapatkan. Dilanjutkan dengan Red Hook Studios melalui akun resmi Twitter-nya menyatakan bahwa mereka berhasil menjual Darkest Dungeon II sebanyak 100.000 unit dalam satu hari, ketika me-*release* versi *early-access* di EGS. Walaupun mendapat beberapa kecaman di forum *Steam* Darkest Dungeon, hal tersebut tidak membuat penjualan sekuelnya gagal.

## PENUTUP

Percakapan berujung perdebatan toksik akan terjadi setiap ada gim yang *release* eksklusif di EGS, terutama jika gim pendahulunya *re-release* di *Steam* dan memiliki forum khusus untuk gim tersebut. Walaupun begitu, banyak pengembang gim dan penerbit gim yang tetap akan melakukan *release* eksklusif di EGS, karena keuntungan yang didapat membantu pendapatan dan menghilangkan resiko kegagalan pada saat pe-*release*-an. Toksistasitas itu sendiri tidak akan menghilang dari percakapan di forum *Steam*, namun percakapan toksik tersebut hanya muncul di *thread-thread* yang memancing dan tidak bersebar di *thread* lain yang hanya ingin membahas seputar gim di forum itu sendiri. Selama Epic Games masih membuka peluang bagi para pengembang gim untuk *release* secara eksklusif, perdebatan toksik akan tetap ada dan muncul di forum *Steam*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayunon, C. (2018). Gricean Maxims Revisited in FB Conversation Posts: Its Pedagogical Implications. *TESOL Internationa Journal*, 13(4), 82-95. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1244110>
- Chalk, A. (2019). Players protest Epic's Metro Exodus exclusive by review-bombing the series on *Steam*. *PCGamer*. <https://www.pcgamer.com/metro-review-bomb-steam/>
- Chenail, J. S., & Chenail, R. J. (2011). Communicating Qualitative Analytical Results Following Grice's Conversational Maxims. *Qualitative Report*, 16(1), 276-285.
- Grayson, N. (2019). Borderlands Is Getting Review Bombed On *Steam* Over Epic Store Exclusivity [UPDATE]. *Kotaku*. <https://kotaku.com/borderlands-is-getting-review-bombed-on-steam-over-epic-1833818454>
- Guo, S. (2020). Conversational Analysis from the Perspective of the Cooperative Principle-Taking the Film Twelve Years A Slave as an Example. *Journal of Language Teaching And Research*, 11(5), 847-851.

- <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.1105.22>
- Hidayat, Didin Nuruddin. (2019). Conversation Analysis and Its Implications to Language Teaching. *TARBIYA: Journal of Education in Muslim Society*, 6(2), 197–209. <https://doi.org/10.15408/tjems.v6i2.15138>
- Hidayati, Lukman, Azmi, M. U. (2018) A Conversational Analysis of Grice's Maxims Theories on Cooperative Principles at Undergraduate English Students. *Linguistik and ELT Journal*, 6(1), 5–10. <https://doi.org/10.31764/leltj.v11i1.742>
- Hossain, M. (2021). The Application of Grice Maxims in Conversation: A Pragmatic Study. *JELTAL*, 3(10), 32–40. <https://doi.org/10.32996/jeltal>
- Kuchera, B. (2018). Epic Games is bringing a console war to your PC, and its target is *Steam*. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2018/12/7/18130727/epic-games-store-steam-valve-console-war>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. London: SAGE.
- Makuch, E. (2021). Epic Store Will Have More Exclusives Than Ever In 2021/2022. *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/articles/epic-store-will-have-more-exclusives-than-ever-in-2021-2022/1100-6487228/>
- Markee, N. (2015). Conversation Analysis: Issues and Problems. *Springer International Handbooks of Education*, 15(62), 1017–1032. [http://dx.doi.org/10.1007/978-0-387-46301-8\\_68](http://dx.doi.org/10.1007/978-0-387-46301-8_68)
- McWhertor, M. (2019). Epic says it will stop store exclusives if *Steam* offers a better cut. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2019/4/25/18516039/epic-games-store-exclusives-steam-valve-tim-sweeney>
- Meredith, J. (2019). Conversation Analysis and Online Interaction. *Research on Language and Social Interaction*, 52(3), 241–256. <https://doi.org/10.1080/08351813.2019.1631040>
- Nugroho, A., & Agustina, A. (2020). Examining Corporate Engagement in Social Media: Advancing The Use of Facebook for Corporation Page. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 10(2), 1-10. <https://doi.org/10.35814/coverage.v10i2.1377>
- Roberts, S. (2019). Metro Exodus will only release on the Epic Store, but *Steam* preorders will be honored. *PCGamer*. <https://www.pcgamer.com/metro-exodus-will-only-release-on-the-epic-store-but-steam-preorders-will-be-honoured/>
- Sugiarsih Duki Saputri, R. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Harga Terhadap Loyalitas Pelanggan Grab Semarang. *CoverAge*, 10(1), 46-53. <https://doi.org/10.35814/coverage.v10i1.1232>
- Stanton, R. (2021). *Steam* had 120 million monthly users in 2020. *PCGamer*. <https://www.pcgamer.com/steam-had-120-million-monthly-users-in-2020/>
- Yu, J. (2021). Epic Games Store Features That We're Still Waiting For. *GAMERANT*. <https://gamerant.com/epic-games-store-features-steam-gog-library/>
- Yin-Poole, W. (2019). Epic Games store exclusive *Satisfactory* is a big sales success. *Eurogamer*. <https://www.eurogamer.net/epic-games-store-exclusive-satisfactory-is-a-big-sales-success>