

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai transformasi dalam cara manusia berinteraksi dan membangun identitas sosial. Salah satu wujud transformasi tersebut terlihat nyata dalam ekosistem permainan daring (game online). Dunia permainan daring telah menjadi ruang sosial yang kompleks, tempat di mana pemain tidak hanya berinteraksi untuk tujuan hiburan, tetapi juga terlibat dalam proses negosiasi identitas, pembentukan komunitas, hingga reproduksi nilai-nilai sosial dan budaya. Di sinilah muncul problematika yang menarik sekaligus penting untuk dikaji, yakni bagaimana dinamika relasi gender dan kekuasaan direpresentasikan dan dijalankan dalam ruang digital permainan.

Game online seperti Valorant, yang bergenre first-person shooter (FPS), menuntut kerja sama tim dan komunikasi intensif antar pemain. Fitur voice chat yang dihadirkan untuk mendukung strategi permainan justru sering menjadi sarana munculnya perilaku toksik, terutama terhadap pemain perempuan. Sejumlah studi telah mengungkap bahwa perempuan dalam komunitas game online kerap menghadapi pelecehan verbal, stereotip gender, serta marginalisasi secara sistemik dalam interaksi digital mereka<sup>1</sup>. Fenomena ini menunjukkan adanya benturan antara idealitas dunia digital yang inklusif dan egaliter (das Sein) dengan realitas sosial yang masih patriarkis dan diskriminatif (das Sollen).

Tahun	Pemain Aktif Bulanan	Pertumbuhan dari Tahun ke Tahun	Tonggak Penting
Tahun 2020	~14 juta	T/A (Tahun Peluncuran)	Puncak Beta: 3 juta pemain harian
Tahun 2021	~19 juta	35,7%	Kejuaraan VCT Pertama
Tahun 2022	~22 juta	15,8%	Waralaba diumumkan
Tahun 2023	~24 juta	9,1% dari total	Liga waralaba dimulai
Tahun 2025	~25,5 juta	6,3%	Acara ulang tahun ke 5

**Gambar 1.1** Pertumbuhan pemain game Valorant.

Penelitian dan laporan yang tersebar di berbagai media online menunjukkan bahwa meskipun game seperti *Valorant* terus mengalami peningkatan popularitas, lingkungan interaksi daring masih menyisakan banyak ruang untuk perilaku negatif dan diskriminatif. Sebuah studi yang dilakukan oleh Offenburg University mengungkapkan bahwa dalam 120 pertandingan *Valorant*, terdapat 82 insiden pelecehan seksual, dengan sebagian besar insiden terjadi melalui komunikasi verbal di ruang voice chat. Studi ini menyoroti bahwa meskipun pengembang game telah berupaya meningkatkan fitur moderasi dan sistem pelaporan, insiden pelecehan tersebut tetap cukup tinggi. Temuan ini memberikan gambaran bahwa meskipun ada niat untuk menciptakan lingkungan bermain yang inklusif, realitas di lapangan menunjukkan bahwa perilaku toxic masih merajalela.

Selain itu, survei yang dilakukan oleh Women in Games mengungkapkan bahwa 34% pemain perempuan menghindari penggunaan voice chat karena takut menerima respon negatif atau pelecehan dari pemain lain, dan 20% bahkan memilih untuk meninggalkan game sama sekali. Data ini memberikan penjelasan mengapa banyak pemain perempuan cenderung lebih pasif dalam berkomunikasi, sebagai mekanisme proteksi diri terhadap potensi serangan verbal yang bersifat diskriminatif. Hal ini tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain, tetapi juga pada tingkat partisipasi dan keterlibatan mereka dalam komunitas game online.

Lebih lanjut, laporan dari Reach3 Insights menunjukkan bahwa sebanyak 77% pemain perempuan pernah mengalami diskriminasi berbasis gender saat bermain game online. Diskriminasi tersebut mencakup penghinaan verbal, pesan-pesan seksual yang tidak pantas, serta pengucilan dari kelompok-kelompok tertentu. Angka yang tinggi ini mencerminkan adanya hambatan struktural dan budaya yang masih kental di kalangan komunitas game, dan menandakan perlunya reformasi tidak hanya dari sisi manajemen komunitas tetapi juga dalam hal kebijakan pengembang game untuk menciptakan lingkungan yang lebih aman dan suportif.



**Gambar 1.2 Pelecehan seksual pada perempuan (Guild Esport 2025)**

Tak kalah penting, artikel dari Konde.co menyoroiti hasil survei yang dilakukan oleh Liga Anti-Pencemaran Nama Baik Amerika (ADL), yang menemukan bahwa 37% pemain perempuan pernah menghadapi pelecehan berbasis gender. Temuan ini semakin menggarisbawahi betapa seriusnya permasalahan toxic dalam dunia game online, terutama yang menimpa pemain perempuan. Faktor anonimitas serta kompetisi yang intens di dalam game kerap kali menjadi pemicu terjadinya perilaku yang merugikan tersebut.

Melalui temuan-temuan tersebut, terlihat jelas bahwa perilaku toxic di game online merupakan fenomena yang kompleks dan berdimensi gender. Data-data yang disajikan tidak hanya memberikan gambaran kuantitatif mengenai frekuensi insiden, tetapi juga mengungkap dinamika sosial yang mempengaruhi cara komunikasi dan interaksi di ruang virtual. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mendalam mengenai bagaimana pemain perempuan mempertahankan identitas dan eksistensi mereka dalam lingkungan yang tidak selalu ramah terhadap keberagaman.

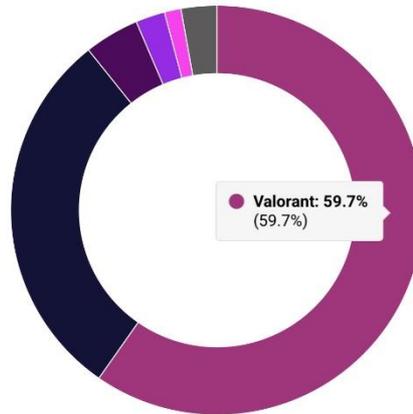
Menurut Gray (2012), perempuan dalam game online mengalami bentuk-bentuk eksklusi yang bersifat simbolik maupun verbal, di mana mereka sering kali dianggap tidak kompeten atau bahkan menjadi objek seksual oleh pemain laki-laki<sup>2</sup>. Sementara itu, Fox dan Tang (2014) mencatat bahwa penggunaan voice chat menjadi pemicu utama munculnya pelecehan seksual berbasis gender di dalam permainan daring, karena identitas gender perempuan menjadi mudah dikenali dan terekspos<sup>3</sup>. Hal ini memperlihatkan bahwa teknologi komunikasi yang idealnya

menjadi sarana kolaborasi, justru membuka celah bagi reproduksi kekerasan simbolik dalam ruang digital.

Dalam konteks Indonesia, fenomena ini juga tidak jauh berbeda. Sebuah studi etnografi virtual yang dilakukan oleh Cahyani (2021) terhadap komunitas pemain perempuan Mobile Legends menunjukkan bahwa pemain perempuan mengalami diskriminasi dan harus membangun strategi sosial untuk mempertahankan eksistensi mereka di tengah dominasi maskulinitas<sup>4</sup>. Hal ini mencerminkan bahwa ruang permainan daring tidaklah netral, melainkan menjadi arena tarik-menarik antara kekuasaan, identitas, dan resistensi.

Sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi, saya memandang penting untuk meneliti fenomena ini melalui pendekatan etnografi virtual. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk masuk secara langsung ke dalam komunitas digital, mengamati praktik-praktik komunikasi, serta memahami makna yang dibentuk dan dinegosiasikan oleh para aktor di dalamnya. Penelitian ini tidak hanya relevan dalam ranah studi komunikasi digital, tetapi juga menyentuh isu-isu penting seperti gender, kekuasaan, dan representasi dalam ruang virtual.

Valorant menjadi konteks yang menarik untuk diteliti karena popularitasnya di kalangan pemain Indonesia serta fitur interaktifnya yang kompleks. Melalui penelitian ini, saya ingin mengeksplorasi pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi perilaku toksik di komunitas game online, serta bagaimana mereka membentuk identitas gender dan strategi perlawanan dalam ruang yang didominasi oleh nilai-nilai maskulinitas.



**Gambar 1.3 Data *event game* untuk perempuan (Esport Chart 2025)**

Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi akademik dan sosial yang kuat. Secara akademik, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori komunikasi digital dan studi gender di ruang virtual. Secara sosial, penelitian ini menjadi bagian dari upaya advokasi untuk menciptakan ruang digital yang lebih adil dan inklusif bagi semua pihak, khususnya perempuan.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi perilaku toksik di komunitas game online Valorant?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

Menggambarkan secara mendalam pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi perilaku toksik di komunitas game online Valorant.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat tiga jenis manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat sosial.

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan studi interdisipliner, khususnya di bidang studi gender, sosiologi, dan teknologi. Fokus penelitian pada pengalaman perempuan dalam komunitas game online membuka ruang diskusi baru mengenai bagaimana relasi kuasa berbasis gender termanifestasi dalam ruang digital yang selama ini kerap dianggap netral dan terbebas dari konstruksi sosial. Dengan mengangkat isu-isu seperti pelecehan daring, stereotip terhadap perempuan, serta ketimpangan representasi gender dalam game, penelitian ini turut memperkaya wacana akademik mengenai bagaimana bentuk-bentuk dominasi sosial dapat bertahan bahkan dalam lingkungan virtual. Temuan-temuan dalam penelitian ini tidak hanya relevan bagi studi gender, tetapi juga memberi ruang bagi sosiologi digital dan kajian media baru untuk lebih memahami kompleksitas interaksi sosial dalam dunia maya yang bersifat cair dan terus berkembang.

Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi akademik yang bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji isu toksisitas, perilaku daring, serta dinamika gender dalam ekosistem permainan digital. Dengan menyajikan pendekatan etnografi virtual, penelitian ini juga memberikan kontribusi metodologis yang signifikan, khususnya dalam

menggambarkan cara kerja interaksi sosial dalam komunitas maya secara mendalam dan kontekstual. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menangkap pengalaman subjektif partisipan secara langsung, sekaligus memahami pola-pola perilaku yang muncul dalam praktik sehari-hari di ruang digital. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memperkaya teori-teori sosial yang ada, tetapi juga mendorong penggunaan pendekatan-pendekatan baru dalam studi terhadap fenomena sosial kontemporer yang berlangsung di dunia digital. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi dasar pijakan untuk eksplorasi akademik lanjutan yang lebih luas dan mendalam mengenai transformasi sosial dalam era teknologi informasi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

a. Bagi Pemain Perempuan:

Memberikan wawasan dan panduan tentang strategi efektif yang dapat digunakan untuk menghadapi perilaku toxic dalam game online seperti Valorant.

b. Bagi Pengembang Game:

Memberikan masukan untuk menciptakan kebijakan, sistem pelaporan, dan lingkungan permainan yang lebih inklusif dan aman bagi pemain perempuan.