

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TENTANG PENGALAMAN PEMAIN
GAME PEREMPUAN DALAM MENGHADAPI PERILAKU *TOXIC* DI
KOMUNITAS *GAME ONLINE* VALORANT**

SKRIPSI



Oleh:

RICKY FAJAR ADI PUTRA

NPM. 18043010004

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA**

2025

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL : STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TENTANG PENGALAMAN
PENELITIAN : PEMAIN GAME PEREMPUAN DALAM MENGHADAPI
NAMA : Ricky Fajar Adi Putra
NPM : 18043010004
PROGRAM : Ilmu Komunikasi
STUDI :
FAKULTAS : Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Telah mengikuti UJIAN LISAN pada tanggal 9 Juli 2025

Menyetujui,

PEMBIMBING

Dr. Ahmad Zamzamy, M.Med.Kom
NIP. 198312012021211004

TIM PENGUJI,

Dr. Zainal Abidin Achmad, M.Si
NIP. 373059901701

Ririn Puspita Tutasri, M.Med.Kom
NIP. 198904112021212001

Dr. Ahmad Zamzamy, M.Med.Kom
NIP. 198312012021211004

Mengetahui
DEKAN

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PERSETUJUAN

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TENTANG PENGALAMAN PEMAIN *GAME* PEREMPUAN
DALAM MENGHADAPI PERILAKU *TOXIC* DI KOMUNITAS *GAME* ONLINE VALORANT**

Disusun oleh:

Ricky Fajar Adi Putra
NPM. 18043010004

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING


Ahmad Zamzamy, M.Med.Kom
NIP. 198312012021211004


Mengetahui
DEKAN

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ricky Fajar Adi Putra
NPM : 18043010004
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 30 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Ricky Fajar Adi Putra
NPM. 18043010004

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi perilaku toxic di komunitas game online *Valorant*. Fenomena ini dipilih karena meskipun perkembangan industri game semakin inklusif, namun ruang digital masih sarat dengan perilaku diskriminatif, pelecehan verbal, dan eksklusi simbolik terhadap perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual sebagaimana dikembangkan oleh Christine Hine (2000), untuk menyelami secara mendalam dinamika sosial dalam komunitas game. Teori performatif gender oleh Judith Butler (1990) digunakan untuk menganalisis negosiasi identitas yang dilakukan oleh pemain perempuan, sedangkan teori tentang toxic culture dalam game dari Rachel Kowert (2020) digunakan untuk memahami bagaimana perilaku toxic bekerja secara struktural dalam budaya bermain daring.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan empat informan perempuan pemain *Valorant*, observasi partisipatif di komunitas Discord dan dalam sesi permainan, serta dokumentasi digital percakapan dan interaksi dalam game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain perempuan menghadapi berbagai bentuk kekerasan simbolik, mulai dari pelecehan verbal, pengucilan berbasis gender, hingga penyangkalan kompetensi. Dalam menyikapi hal tersebut, mereka mengembangkan strategi bertahan yang beragam, seperti tampil vokal sebagai bentuk resistensi, menyamarkan identitas gender untuk menghindari pelecehan, hingga membangun komunitas digital yang aman dan suportif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa budaya toxic dalam game tidak dapat dipahami sebagai perilaku individu semata, tetapi sebagai struktur sosial yang memperkuat dominasi maskulinitas dalam ruang digital. Performa gender dalam komunitas game merupakan bentuk negosiasi yang terus berlangsung antara tekanan sosial, ekspektasi budaya, dan agensi perempuan untuk tetap hadir dan eksis. Studi ini menegaskan bahwa ruang digital, seperti *Valorant*, merupakan arena politik identitas yang memerlukan pendekatan kritis untuk membongkar ketimpangan gender yang terlembaga. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi bagi kajian komunikasi digital, studi gender, serta advokasi untuk membentuk ruang daring yang lebih inklusif dan adil bagi semua pemain.

Kata kunci: etnografi virtual, toxic culture, game online, perempuan, gender performatif, komunitas digital

ABSTRACT

This study aims to explore the experiences of female players in facing toxic behavior within the online gaming community of *Valorant*. This phenomenon was chosen because, despite the increasingly inclusive growth of the gaming industry, digital spaces remain rife with discriminatory behavior, verbal harassment, and symbolic exclusion toward women. The research adopts a qualitative approach using virtual ethnography as conceptualized by Christine Hine (2000) to deeply examine the social dynamics within online game communities. Judith Butler's (1990) theory of performative gender is used to analyze how female players negotiate their identities, while Rachel Kowert's (2020) framework on toxic culture in games provides insight into how toxicity operates structurally within gaming environments.

Data were collected through in-depth interviews with four female *Valorant* players, participatory observations in Discord communities and game sessions, and digital documentation of in-game interactions and conversations. The findings reveal that female players experience various forms of symbolic violence, including verbal harassment, gender-based exclusion, and denial of competence. In response, they employ diverse coping strategies, such as vocal resistance, concealing their gender identity to avoid harassment, and creating safe and supportive digital communities.

The study concludes that toxic culture in games should not be seen merely as a result of individual behavior, but rather as a social structure that reinforces masculinity dominance in digital spaces. Gender performance in gaming communities is an ongoing negotiation between social pressure, cultural expectations, and female agency to remain visible and engaged. This research highlights that digital platforms like *Valorant* are political arenas of identity that require critical approaches to uncover embedded gender inequalities. The findings aim to contribute to the fields of digital communication, gender studies, and advocacy for more inclusive and equitable online environments for all players.

Keywords: virtual ethnography, toxic culture, online games, women, gender performativity, digital community

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan segala karunia dan rahmat-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jawa Timur. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini, di antaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Kom., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Ahmad Zamzamy, M.Med.Kom., selaku Dosen Pembimbing, yang dengan sabar, penuh perhatian, dan keilmuan yang mendalam telah membimbing penulis selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini. Setiap masukan dan kritik yang beliau sampaikan menjadi landasan penting dalam memperkaya isi dan arah kajian ini.
4. Dra. Sumardijjati, M.Si, selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis sejak mahasiswa baru.
5. Seluruh dosen di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran” Jawa Timur yang selama empat tahun ini telah mendidik, membentuk cara berpikir kritis, dan membekali penulis dengan ilmu yang sangat berharga untuk kehidupan akademik dan profesional.

6. Ibu saya tercinta, Nurjanah, dan almarhum ayah saya, Sugiyanto, yang dengan doa, kerja keras, dan kasih sayang yang tulus tanpa henti menjadi pondasi utama dalam hidup penulis. Segala pengorbanan, keikhlasan, dan cinta mereka adalah sumber kekuatan terbesar dalam proses ini.
7. Kepada istri saya tersayang, Endah Tahmidah, terima kasih atas kesabaran, dukungan, dan cinta yang tak pernah padam. Kehadiran beliau di setiap masa sulit menjadi cahaya yang menjaga semangat penulis tetap menyala.
8. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada rekan-rekan seperjuangan di Program Studi Ilmu Komunikasi, serta teman-teman diskusi dan komunitas yang telah memberikan masukan, referensi, serta pengalaman berharga selama proses penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan hati terbuka, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan baik dalam karya ilmiah ini maupun dalam proses belajar ke depan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian budaya digital dan studi gender dalam komunitas daring, serta menjadi bahan refleksi bagi siapa saja yang memperjuangkan ruang yang setara dan aman di dunia digital.

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Surat Pernyataan Bebas Plagiasi	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.4.3 Manfaat Sosial	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Landasan Teori	14
2.2.1 Teori Etnografi Virtual Oleh Christine Hine (2000)	14
2.2.2 Teori Performatif Gender Oleh Judith Butler (1990)	16
2.2.3 Teori Toxicity dalam Budaya Game Oleh Rachel Kowert (2020).....	18
2.3 Kerangka Berpikir.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Pendekatan Penelitian	24
3.2 Definisi Konseptual.....	25
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.4 Objek dan Subjek Penelitian	28
3.5 Pengumpulan Data.....	28
3.6 Analisis Data	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	31
4.2 Penyajian dan Analisis Data.....	32
4.3 Pengalaman Observasi Partisipatif.....	33
4.3.1 Ujaran Seksis dan Kekerasan Simbolik.....	34
4.3.2 Dampak Emosional dan Strategi Adaptasi	37
4.3.3 Performatifitas Gender: Tampil, Diam, dan Menyamar	39
4.3.4 Komunitas Mikro dan Ruang Aman Digital	43
4.3 Interpretasi Teoritis terhadap Temuan Penelitian	46
4.3.1 Ruang Digital sebagai Ruang Budaya: Menelusuri Etnografi Virtual ..	47
4.3.2 Performatif Gender dan Ketegangan Identitas dalam Game Online ...	48
4.3.3 Toxic Culture sebagai Sistem Kekuasaan Digital	50
4.3.4 Interseksi Teori dan Realitas: Identitas Digital dalam Medan Sosial...	51
4.3.5 Dampak Sosial dan Implikasi Akademik.....	53
4.4 Refleksi Etnografi Virtual dan Peran Peneliti	54
4.4.1 Posisi Peneliti dalam Ranah Gender dan Ruang Digital.....	55
4.4.2 Proses Keterlibatan dan Observasi dalam Komunitas Game	56
4.5 Analisis Tematik dan Kaitan dengan Teori	56
4.5.1 Normalisasi Perilaku Toxic dalam Budaya Game.....	58
4.5.2 Strategi Performatif Gender dalam Mengelola Identitas	60
4.5.3 Dampak Psikologis dan Sosial terhadap Pemain Perempuan.....	63
4.5.5 Hubungan Hasil Wawancara dengan Teori.....	65
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Keterbatasan Penelitian	75
5.3 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pertumbuhan pemain game Valorant.....	3
Gambar 1.2 Pelecehan seksual pada perempuan.....	6
Gambar 1.3 Data event game untuk perempuan.....	14
Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	20
Gambar 4.1 Perilaku toxic oleh pemain Valorant oleh narasumber.....	35
Gambar 4.2 Perilaku toxic pada perempuan dalam game.....	37
Gambar 4.3 Perilaku merendahkan pemain perempuan di valorant.....	40
Gambar 4.4 Sikap merendahkan terhadap pemain perempuan.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 4.1 Data Narasumber.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Interview Guideline.....	72
Transkrip Wawancara.....	75