

**Diskriminasi pada Pemain *Game Online* Perempuan
(Studi Kasus pada Pemain Perempuan *Game* “Valorant”)**

Sesi Haga Yuliani, Arif Surya Kusuma

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

ABSTRACT

Online games are not only a form of entertainment, but also a social interaction arena that reproduces gender power and inequality. The purpose of this study is to analyze the forms of discrimination committed by men against women when playing Valorant. This study uses the Muted Group Theory framework with The Process of Silencing. This study uses a descriptive qualitative approach with in-depth interviews with three female Valorant players selected purposively. The data was analyzed through a thematic categorization process to identify the forms of silencing experienced by the informants. The results of this study show that female gamers experience a process of silencing that appears in several main categories, namely ridicule, ritual, control, and harassment. Silencing occurs directly through rejection, ridicule, and disregard for strategy, as well as indirectly through the normalization of sexist jokes that cause women to refrain from speaking up. Thus, the condition of female players encourages them to adopt adaptive strategies such as using gender-neutral identities, limiting communication, or choosing to remain silent to avoid conflict. The conclusion of this study is that Valorant is still dominated by masculine language and communication norms that position women as a muted group. Therefore, collective awareness and the strengthening of an inclusive communication culture are needed to make the gaming space more fair and equal for all genders.

Keywords : *online game, Valorant, female players, gender discrimination*

ABSTRAK

Dalam *game online* tidak hanya untuk ruang hiburan, tetapi juga arena interaksi sosial yang mereproduksi kuasa dan ketimpangan gender. Tujuan penelitian ini menganalisis bagaimana bentuk diskriminasi saat bermain *game* Valorant yang dilakukan oleh laki-laki kepada perempuan. Menggunakan kerangka *Muted Group Theory* dengan *The Process Of Silencing*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode wawancara secara mendalam terhadap tiga pemain perempuan Valorant yang dipilih secara *purposive*. Data yang dianalisis melalui proses kategorisasi tematik untuk mengidentifikasi bentuk – bentuk pembungkaman yang dialami informan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pemain *game* perempuan mengalami proses pembungkaman yang muncul dalam beberapa kategori utama yaitu *ridicule, ritual, control, harassment*. Terjadi pembungkaman secara langsung melalui penolakan, ejekan, dan pengabaian strategi, maupun secara tidak langsung melalui normalisasi candaan seksisme yang membuat perempuan menahan diri untuk berbicara. Sehingga kondisi pemain perempuan mendorong untuk melakukan strategi adaptif seperti menggunakan identitas netral gender, membatasi saat berkomunikasi, atau memilih diam untuk menghindari konflik. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dalam *game* Valorant masih didominasi oleh bahasa serta norma komunikasi maskulin yang memposisikan perempuan sebagai *muted group*. Karena itu, adanya kesadaran kolektif dan penguatan budaya komunikasi yang inklusif agar ruang *game* menjadi lebih adil dan setara bagi semua gender.

Kata kunci : *game online, Valorant, pemain perempuan, diskriminasi gender.*

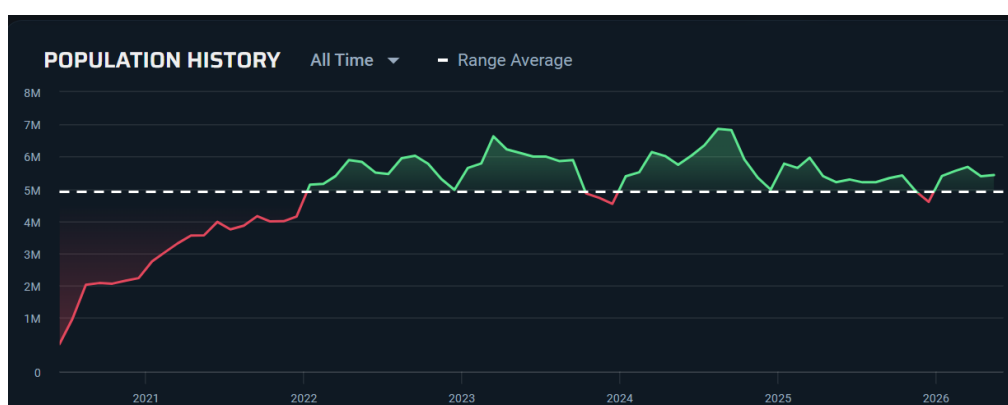
1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri *video game* semakin berkembang dan jenis *game* yang dimainkan semakin beragam, termasuk *game* berbasis petualangan, strategi, teka-teki, serta simulasi. Namun, *game multiplayer* berbasis *online* menjadi favorit para pemain karena memungkinkan interaksi dengan pemain lainnya, baik melawan atau bekerja sama, serta bervariasi seperti FPS (*First Person Shooter*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dan *game* simulasi. *Game multiplayer* juga sering dijadikan *game e-sport* dengan unsur kompetitif (Balqis, 2022).

Penelitian ini berfokus pada *game online* yang bersifat FPS. FPS merupakan jenis *game* yang umumnya mendominasi dengan senjata tembak peluru, dimana pemain seolah-olah menjadi karakter utama seperti pada *game* Valorant, Point Blank, Apex Legend dan lainnya. Dalam *game* FPS, pemain dapat memilih senjata dan peralatan yang berbeda-beda untuk membantu mereka dalam pertempuran yang sedang berlangsung. *Game* FPS juga sering menekankan kecepatan, refleks, dan ketepatan dalam menembak, sehingga pemain harus memiliki kemampuan dan strategi yang baik untuk bertahan hidup dan memenangkan pertempuran. *Game* FPS memiliki tampilan grafis 3D yang menyerupai dunia nyata dan dimainkan dengan sudut pandang orang pertama. Selain itu, *game* FPS menawarkan ruang aksi yang luas sehingga pemain dapat melakukan beberapa aksi secara bersamaan. Sebagai contoh, ketika menembak musuh, pemain dapat bergerak untuk menghindari serangan lawan (Santoso et al., 2022)

Gambar 1. 1 Data Perkembangan Pemain Game Valorant Tahunan



(Sumber: [Tracker.gg](https://www.tracker.gg), 2020)

Berdasarkan data perkembangan pemain *game* Valorant pada gambar diatas, terlihat bahwa jumlah pemain mengalami peningkatan yang signifikan sejak rilis *game* pada tahun 2020. Data dari [Tracker.gg](https://www.tracker.gg) menunjukkan bahwa populasi pemain terus

bertambah dari sekitar 1 juta pemain pada awal rilis hingga mencapai kisaran 5-7 juta pemain aktif dalam beberapa tahun terakhir. Kondisi ini memperlihatkan bahwa *game online* bergenre FPS tidak lagi didominasi oleh pemain laki-laki saja, tetapi juga menarik partisipasi pemain perempuan dalam ruang lingkup kompetitif digital (Tracker.gg, 2020).

Penelitian mengenai diskriminasi gender dalam *game online* terus berkembang, khususnya pada *game* kompetitif berbasis *multiplayer* dan FPS. Penelitian sebelumnya menemukan bahwa perempuan sering dipersepsikan kurang memiliki kemampuan mekanik, strategi, dan kepemimpinan dalam permainan. Selain itu, pemain laki-laki cenderung memberikan perlakuan berbeda ketika mengetahui identitas gender pemain perempuan melalui *voice chat*. Bentuk perlakuan tersebut meliputi komentar merendahkan, candaan seksis, hingga perilaku meremehkan kontribusi perempuan dalam tim (Agil et al., 2023)

Valorant termasuk genre *game online* FPS yang dimainkan oleh 10 orang dalam satu pertandingan. Dalam *game* Valorant terdapat fitur *chat* dan *voice chat* untuk berinteraksi. Para pemain dapat menggunakan fitur tersebut untuk berkomunikasi dan berdiskusi mengenai strategi, memberi saran, atau sekedar bertegur sapa dengan pemain lain. Komunikasi yang baik antara pemain adalah kunci untuk merencanakan strategi, membagikan informasi penting, dan mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam pertandingan. Penting untuk menggunakan fitur *voice chat* dan *chat text* dengan sopan dan efektif untuk mencapai hasil terbaik dalam permainan. Banyak pemain *game online* yang ada di Valorant tidak menggunakan nama aslinya untuk membuat akun karena ingin menyembunyikan gender mereka. Meskipun begitu, identitas mereka bisa terungkap melalui penggunaan fitur *voice chat* dan penggunaan nama asli sebagai ID name (Yuni, 2019). Hal ini menimbulkan terjadinya diskriminasi secara langsung melalui dalam *game* Valorant. Diskriminasi bisa terjadi kepada siapa dan kapan saja kerap kali terjadi pada pemain saat mereka memainkan *game* namun pemain perempuan sering sekali menjadi korban diskriminasi saat bermain *game*. Contoh diskriminasi yang dialami pemain perempuan dalam permainan daring dapat terlihat ketika mereka melakukan kesalahan saat bermain, yang kemudian sering direspons dengan komentar negatif dari pemain laki-laki. Selain itu, pemain perempuan kerap menerima godaan, lelucon bernuansa seksis, serta ucapan berulang melalui *voice chat* maupun fitur percakapan dalam *game*. Ketika identitas gender mereka diketahui, perempuan juga sering dipandang sebagai pemain yang lemah dan kurang memiliki

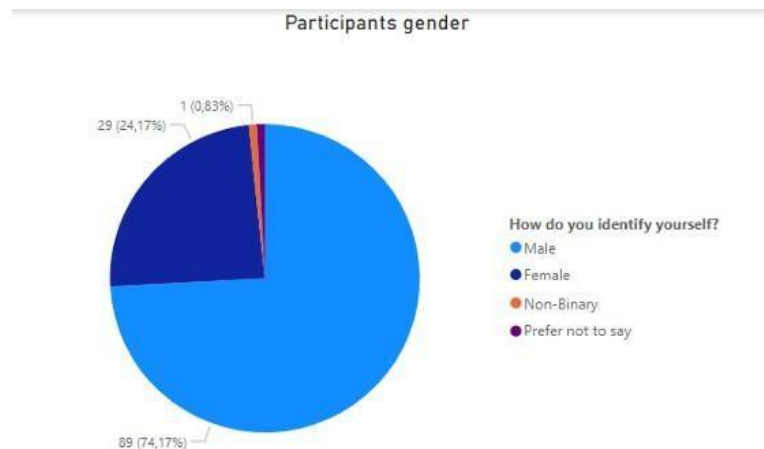
kemampuan dalam bermain *game*. Diskriminasi terjadi secara langsung saat memainkan *game* dan mendapatkan pesan suara atau *chat* dengan komentar negatif (Adi, 2019).

Penelitian ini menganalisis tentang diskriminasi pemain *game online* perempuan dalam *game* Valorant. Dari penelitian terdahulu yang membedakan dengan penelitian sekarang yaitu perbedaan diskriminasi dalam *game* MOBA dengan *game* FPS. Penelitian ini berfokus pada pemain perempuan *game* Valorant. Diskriminasi yang diteliti berasal dari pengalaman pemain *game* Valorant perempuan saat bermain *game* Valorant. Pengalaman diskriminasi tersebut berupa kata dan kalimat dalam menggunakan bahasa sebagai sarana komunikasi yang membedakan dan menyudutkan seseorang. Dalam penelitian “Persoalan *Toxicity* Pemain *Game* Valorant dalam Etika Komunikasi” berdasarkan data pemain *game* Valorant pada *platform* Youtube memperlihatkan tindakan toxic yang dilakukan berupa kata-kata kasar, menghina ras, negara, jenis kelamin, dan pelecehan seksual (Santoso et al., 2022).

Pembungkaman terhadap perempuan merujuk pada berbagai bentuk penghambatan dan penindasan yang dialami oleh perempuan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Ini mencakup segala tindakan yang menghalangi perempuan untuk menyuarakan pendapat, mengungkapkan keinginan, dan berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat. Perempuan sering menghadapi diskriminasi gender dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di tempat kerja, pendidikan, politik, dan masyarakat umum. Diskriminasi ini dapat menghambat kesempatan perempuan untuk berpartisipasi dan menyuarakan pendapat mereka dengan bebas. Perjuangan untuk mengatasi pembungkaman terhadap perempuan melibatkan upaya dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kebijakan publik, perlindungan hukum, kesadaran masyarakat, dan advokasi untuk kesetaraan gender. Penting bagi masyarakat untuk memahami pentingnya memberikan ruang dan kesempatan bagi perempuan untuk berbicara dan memberikan dukungan kepada mereka dalam melawan pembungkaman. *Muted group theory* mengasumsikan bahwa sistem bahasa kelompok dominan dibangun di atas pengalaman dari sudut pandang laki-laki sehingga perempuan tidak bisa mengatakan yang ia ingin katakan pada tempat dan waktu yang mereka inginkan. Didalam cerita tentang pelecehan seksual, sistem bahasa yang dominan mengabaikan suara dan mengabaikan pikiran korban, sehingga korban akhirnya memutuskan untuk diam (Stephani & Sarwono, 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengatakan data pemain *game* perempuan lebih sedikit dari pada pemain *game* laki-laki. Berikut data bagan yang ditemukan:

Gambar 1. Data diagram pemain game Valorant



(Sumber: Jessica Amorim, 2023)

Data ini menunjukkan bahwa dari total 120 peserta, sebanyak 89 orang (74,17%) mengidentifikasi diri mereka sebagai laki-laki, 29 orang (24,17%) sebagai perempuan, 1 orang (0,83%) sebagai *non-binary*, dan 1 orang (0,83%) lebih memilih untuk tidak menyebutkan identitas mereka. Jadi meskipun *game* Valorant didominasi oleh pemain *game* laki-laki, namun terdapat partisipasi perempuan (Amorim, 2023).

Dengan melihat kasus tersebut menimbulkan sebuah rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini. Bagaimana diskriminasi yang terjadi pada pemain perempuan dalam *game* Valorant? Dalam rumusan ini, dapat diajukan karena adanya permasalahan yang terkait dengan diskriminasi gender dalam dunia *game*, khususnya dalam *game* Valorant yang dikenal sebagai *game* sangat kompetitif dan juga penelitian dapat dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman dan persepsi pemain *game* perempuan Valorant terkait dengan diskriminasi gender yang mereka alami. Dari hasil penelitian tersebut, dapat dihasilkan rekomendasi atau strategi yang dapat membantu mengurangi diskriminasi gender dalam dunia *game*, serta meningkatkan pengalaman dan partisipasi pemain perempuan dalam dunia *game* Valorant. Memilih *game* Valorant sebagai subjek penelitian karena *game* ini tidak hanya tentang kompetisi, membutuhkan taktik dan interaksi langsung dengan tim, sehingga terjadinya diskriminasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bentuk-bentuk diskriminasi yang dilakukan oleh laki-laki terhadap perempuan saat bermain *game*, serta untuk mengidentifikasi dan

memahami pengalaman serta persepsi pemain perempuan terkait diskriminasi gender yang mereka alami dalam bermain *game* Valorant.

1.2 Kajian Teori dan Literatur

Seiring berkembangnya teknologi terutama pada *game online*, masyarakat sangat minat untuk bermain game apalagi *game* tersebut *online*. *Game* menjadi sarana hiburan terhadap masyarakat karena *game* menjadi penghilang jenuh dan bosan saat tidak ada kerjaan. Banyak pemain *game* perempuan yang mempunyai aplikasi *game* lebih dari satu.

Pada penelitian sebelumnya dengan judul “Diskriminasi pada Pemain *Game Online* Perempuan Mobile Legends: Bang Bang”. Menggunakan teori interaksi simbolik dengan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa pemain perempuan pernah mengalami diskriminasi dari pemain laki-laki. Kata-kata dan kalimat diskriminatif dikemukakan dengan menyebut pemain perempuan sebagai pelacur, disamakan dengan binatang, dan menyebutkan bahwa permainan Mobile Legend bukan tempat bagi perempuan (Pramesty, 2021). Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian sebelumnya membahas kategori *game* MOBA sedangkan penelitian saat ini termasuk dalam kategori *game* FPS. Dalam *game* FPS lebih *competitive* dibandingkan *game* MOBA karena *game* MOBA membutuhkan pengetahuan mengenai *skill* dari karakter dan item yang akan dipakai, sedangkan *game* FPS tanpa memahami detail senjata, langsung bisa digunakan dan sudah ada *skill* yang pasti saat menggunakan agen tersebut.

Pada penelitian terdahulu dengan judul “Perilaku Seksisme terhadap *Player* Perempuan pada *Game Online* Valorant” menggunakan metode fenomenologi, penentuan informannya yaitu *purposive sampling*. Hasil penelitian ini para perempuan pemain *game* Valorant mendapatkan diskriminasi dalam bentuk diragukan skillnya, dan menerima komentar dalam bentuk *catcalling* (Balqis, 2022) Perbedaan penelitian sebelumnya dengan saat ini adalah dalam penelitian sebelumnya membahas tentang seksisme sedangkan penelitian ini membahas tentang diskriminasi dan penelitian ini mengembangkan penelitian sebelumnya dalam diskriminasi.

Manfaat peneliti menggunakan penelitian terdahulu adalah sebagai bahan acuan serta referensi penelitian ini. Kita bisa lihat bahwa penelitian ini menunjukkan

persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pemain *game* perempuan sebagai subjek penelitian. Dan sama-sama melihat fenomena tentang *gamer* perempuan. Sedangkan perbedaannya terletak pada fokus konsep, serta metode saat melakukan penelitian. Landasan adanya perbedaan diskriminasi dalam *game* Valorant yaitu *game* Valorant termasuk dalam *game* FPS. *Game* yang memiliki genre FPS terkenal *competitive* jika dibandingkan dengan genre *game* MOBA yang harus mengerti adanya skill dan item dalam Hero yang digunakan.

1.2.1 Diskriminasi Dalam *Game Online*

Perilaku *toxic* pemain *game online* dapat bermacam-macam, diantaranya perilaku anti sosial, perilaku menyimpang, *trolling*, *cyberbullying*, dan bahasa kasar. Perilaku *toxic* terjadi tanpa memandang gender. Lingkungan *game* apalagi *game online* didominasi oleh laki-laki, sehingga membuat perempuan takut untuk memasuki lingkungan komunikasi didalam *game* dan mengungkapkan jenis kelamin mereka. Jika identitas gender diketahui oleh pemain lain kemungkinan besar pemain perempuan takut dihubungi secara personal oleh pemain lain serta mendapatkan perilaku beda saat identitas itu diketahui (Pramesty, 2021). Dalam pembuatan akun mayoritas pengguna menggunakan *username* palsu agar pemain lain akan menduga *username* tersebut asli karena takut nama dicari oleh pemain lain di media social. Jadi identitas seorang pemain apalagi pemain perempuan itu penting agar tidak terjadinya diskriminasi. Bisa dikatakan identitas pemain perempuan itu sensitif menimbulkan perilaku yang tidak baik (Santoso et al., 2022).

Diskriminasi dalam *game online* berlangsung saat pemain perempuan mendapat perlakuan yang merendahkan dan menghina dari pemain laki-laki. Selain itu pemain perempuan sering diabaikan atau dianggap tidak penting dalam tim, karena mungkin dianggap tidak mampu berkontribusi secara signifikan dan dianggap tidak serius saat bermain *game*. Bentuk diskriminasi diantaranya kata-kata dan kalimat diskriminatif berbentuk merendahkan dan menghina perempuan. Diskriminasi dalam *game online* merupakan fenomena ketika pemain menerima perlakuan tidak adil berdasarkan faktor tertentu, seperti gender, ras, agama, maupun orientasi seksual. Bentuk diskriminasi yang muncul dalam lingkungan permainan *online* meliputi marginalisasi, subordinasi, stereotip, hingga kekerasan seksual (Ridzani Feggy Wiguna, 2019). Perempuan

menjadi salah satu kelompok yang paling sering mengalami perlakuan tersebut, terutama dalam bentuk stereotip dan prasangka negatif yang melekat pada kemampuan maupun peran mereka dalam bermain *game*. Mereka dianggap kurang kompeten, lemah, atau mencari perhatian dari lawan jenis saat bermain *game*. Prasangka tersebut dapat mengarah pada perilaku tidak adil dan merendahkan perempuan dalam *game*. Pengabaian dan marginalisasi juga sering didapatkan perempuan atau dianggap tidak penting dalam *game online*. Mereka diabaikan dalam tim atau mungkin dianggap tidak mampu berkontribusi secara signifikan, hal ini menghambat partisipasi serta kemajuan perempuan dalam *game online* (Pratama & Sodik, 2023).

Seksisme umumnya terjadi pada kaum perempuan, seksisme yang terjadi pada perempuan dalam bentuk prasangka, diskriminasi, maupun *stereotyping* terkesan merendahkan yang berbentuk lebih ekstrim. Diskriminasi yang dihadapi oleh perempuan berdampak karena adanya laki-laki yang mendominasi dari pada perempuan, mengakibatkan laki-laki mengendalikan dan menindas perempuan dengan cara mencanangkan (Balqis, 2022). Kenyataannya masih ada stereotip pada *game online* yang diperuntukkan bagi laki-laki. Pernyataan ini yang berasal dari pertandingan pemain laki-laki dan perempuan dalam *game online*, dimana perempuan masih menjadi kelompok minoritas bahkan digambarkan sebagai orang luar dalam budaya *game online*. Dampak kesenjangan ini diterima oleh perempuan dalam perlakuan pelecehan atau *harassment* (Edy, 2022).

1.2.2 *Muted Group Theory*

Dengan memahami asumsi *Muted Group Theory*, pengembang *game online* dapat lebih peka terhadap ketidakseimbangan kekuasaan dan memperhatikan pengalaman dan suara kelompok subordinat atau terpinggirkan dalam desain dan implementasi *game online*. Hal ini dapat mengakibatkan kelompok terpojokan sulit untuk berpartisipasi secara penuh dalam *game* dan mempengaruhi pengalaman mereka dalam bermain *game online* (Santoso et al., 2022)

Muted Group Theory ini menggunakan *the process of silencing* ketika kelompok yang lebih dominan memiliki kekuasaan atas bahasa dan pengalaman, sehingga menyebabkan kelompok yang kurang berkuasa sulit untuk mengungkapkan diri mereka. Proses ini dapat mengakibatkan kelompok yang disekat merasa tidak terlihat dan tidak didengar. Beberapa metode digunakan untuk mencapai

pembungkaman yaitu *ridicule*, *ritual*, *control*, dan *harassment* (Littlejohn & Foss, 2012)

Terjadinya *ridicule* mempunyai pandangan bahwa perempuan tidak bisa mengikuti *game play* yang dimainkan oleh laki-laki. Adanya stereotip gender yang dapat mempengaruhi perlakuan terhadap pemain perempuan, stereotip ini dapat mencakup anggapan bahwa perempuan tidak kompeten dalam bermain *game* atau bahwa mereka hanya bermain untuk mencari perhatian dari pemain laki-laki (Pramesty, 2021). Perbedaan pendapat muncul saat permainan berlangsung karena adanya kerjasama tim, perbedaan pendapat dapat memicu ejekan apalagi perempuan sering jadi sasaran ejekan dan menjadi objek seksualitas. Pada kenyataannya, stereotip bahwa *game online* hanya untuk laki-laki. Mungkin karena perbandingan antara pemain laki-laki dan perempuan masih menjadi kelompok minoritas dalam *game online*. Perempuan digambarkan sebagai minoritas dan orang asing dalam budaya *game* (Tang et al., 2020). Bahwa dalam *game online*, pemain laki-laki cenderung mengambil peran dominan dalam beberapa ritual sosial seperti memimpin kelompok, pemain yang kuat dalam pertempuran, dan berperan dalam aktivitas ekonomi dalam *game*. Sehingga ritual sosial berdampak membungkam perempuan. Lingkungan *game online* dapat mendorong lingkungan sosial yang mengasingkan perempuan. Laki-laki cenderung lebih fokus pada aspek kompetitif dalam *game online* untuk membuktikan kemampuan mereka sebagai pemain handal (Wibowo & Djohansyah, 2021). Jumlah pemain *game* perempuan lebih sedikit dibandingkan pemain laki-laki sehingga selalu dipandang sebelah mata dalam kemampuan bermain *game*. Selain itu laki-laki menganggap perempuan itu tidak cocok bermain *game*, perempuan cocoknya untuk di dapur dan masih banyak lagi alasan untuk merendahkan perempuan. Hal ini mencerminkan bahwa laki-laki dalam masyarakat adalah sosok yang kompetitif, kuat, hingga mempunyai peran dominan (Krämer & Wolf, 2020).

Dalam dunia *game online* laki-laki yang mengendalikan banyak keputusan, sehingga perempuan kurang berpendapat. Misalkan laki-laki berbicara banyak dibandingkan perempuan mempunyai kesempatan untuk berbicara sedikit. Perilaku komunikasi yang membuat laki-laki memegang kendali adalah interupsi, karena mereka sering bermain. Sehingga Perempuan menghadapi diskriminasi melalui pelecehan seksual dan ketidaksetaraan gender (G., Michelle Ghazzawi, 2023).

Di alam *game online* perempuan seringkali mengalami *harassment*, laki-laki mengontrol ruang publik sehingga perempuan menerima ancaman verbal. Pada

umumnya *game online* masih dianggap sebagai ruang laki-laki dan perempuan dianggap sebagai penyelundup, oleh karena itu terdapat dampak kesenjangan pada perlakuan yang diterima oleh pemain perempuan, seperti mendapatkan *harassment*, lebih utamanya *sexual harassment* (Tang et al., 2020). Pelecehan seksual dianggap sebagai rayuan seksual yang tidak diinginkan atau perilaku lain yang menargetkan seseorang berdasarkan gender, termasuk pelecehan gender, komentar sugestif atau diskriminasi, pemaksaan seksual. Bentuk pelecehan dalam *game online* meliputi lelucon, hinaan seksual, rayuan seksual yang diinginkan, serta komentar tentang penampilan perempuan (Edy, 2022).

1.2.3 *Game Online Valorant*

Seiring waktu berjalan permainan *game* yang awalnya *offline* kini ada juga yang *online*. Permainan *game online* sebagai langkah awal terlihat adanya fenomena dimana para pemain mulai membentuk hubungan dan komunikasi seperti dengan yang ada di dunia *offline*. Perkembangan *game online* semakin pesat, dan sekarang memiliki grafis yang sangat halus menyerupai *visual* dunia *offline*. Disinilah munculnya *virtual community games* (Syafuddin, 2020).

Dalam permainan Valorant, ada dua tim yang terdiri dari lima pemain. Setiap tim terbagi menjadi lima pemain *Attacker* (penyerang) dan lima pemain *Defender* (bertahan). Setiap tim memiliki lokasi awal yang berbeda dan bergantian menjadi *Attacker dan Defender*. Sebelum bergantian, tim harus menyelesaikan 12 ronde. Tim yang mencapai 13 poin terlebih dahulu akan menjadi pemenang permainan. Jika kedua tim mencapai 12 poin secara bersamaan, maka *overtime* akan dimainkan. Selain itu, setiap tim yang terdiri dari lima pemain dapat memilih karakter sesuai dengan gaya bermain mereka. Terdapat empat tipe karakter dalam Valorant, yaitu *Duelist*, *Initiator*, *Sentinel*, dan *Controller* (RiotGames, 2021). Setiap tipe karakter memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda. Terdapat *system rank* dimana rank tersebut bersifat kompetitif pemain harus bersaing untuk mendapatkan poin jika menang, jika kalah pemain kehilangan poin, banyaknya pengurangan ataupun pengurangan tergantung dari performa pemain saat permainan berlangsung (Balqis, 2022).

Valorant merupakan *game* yang sangat populer dan telah menarik perhatian media, *game* ini mempunyai sifat *hot media* karena memberikan banyak informasi secara cepat dan membutuhkan respon langsung dan dikenal pemainnya yang intens, kompetitif, dan sering *update*. Valorant menawarkan pengalaman bermain yang sangat

kompetitif dengan menggabungkan elemen penembak takis, strategi tim, serta kemampuan karakter. Dalam *game* Valorant, *role* dalam tim memiliki fungsi berbeda dibandingkan dengan peran dalam *game* seperti Ingame Leader, Entry Fragger, dan Support. Masing-masing peran ini memiliki tujuan yang berbeda (Aulia Bagasdiva & Setyawan, 2023).

Perbedaan *game* Valorant dengan *game* lainnya misalkan *game* MOBA, *game* MOBA dimainkan antara dua tim, setiap pemain mengontrol satu karakter dengan beberapa kemampuan dan kerja tim, serta mengatur atau memikirkan strategi dalam *item* yang ada di *game* tersebut, sangat penting untuk memenangkan permainan. Sedangkan *game* FPS seperti Valorant ini fokus utamanya keterampilan individu dalam penanganan senjata. Kedua *game* tersebut memiliki gaya bermain yang berbeda (Krämer & Wolf, 2020).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Studi kasus adalah metode penelitian empiris yang secara mendalam menginvestigasi fenomena kontemporer (kasus) dalam konteks nyata, terutama ketika batas antara fenomena dan konteks belum memiliki bukti yang jelas (R. Yin, 2018). Beberapa alasan pemilihan studi kasus ini adalah pertanyaan utama penelitian bagaimana sebuah fenomena kontemporer dimana peneliti hanya memiliki sedikit bahkan tidak memiliki kontrol sama sekali. Dengan kapital sosial kontemporer yang sejalan sebagai fenomena kontemporer, disisi lain dalam pengumpulan data peneliti tidak memiliki kontrol penelitian eksperimental.

Penelitian ini dilakukan di dalam *game online* Valorant. Data yang didapatkan dengan menggunakan prinsip *Multiple Source of Evidence* melalui observasi partisipan serta wawancara mendalam yang terdiri Dari data primer dan sekunder disertakan. Dalam proses analisis data, wawancara yang dilakukan secara mendalam untuk penggalian informasi dan menemukan detail-detail informasi yang berguna dalam semi terstruktur (Kusuma & Satiti, 2019). Dengan adanya informan dari pemain perempuan *game online* Valorant peneliti mendapatkan konfirmasi dan memperkuat data primer karena memiliki pengalam saat bermain dan mendapatkan diskriminasi. Tiga orang pemain *game online* Valorant akan menjadi data sekunder dalam penelitian ini.

Observasi partisipan periset untuk memahami perilaku, antara lain pola-pola permainan, interaksi yang terjadi secara langsung dan dinamika komunikasi yang

terjadi secara alami di dalam tim. Subjek penelitian ini adalah pemain perempuan dalam *game online* Valorant yang mendapatkan diskriminasi. Hal ini didasarkan pada pemilihan subjek yang memiliki kemampuan untuk memberikan data yang diperlukan oleh sang peneliti. *Purposive sampling* digunakan agar peneliti lebih mudah memperoleh data yang akurat. Oleh karena itu, kriteria subjek adalah pemain perempuan yang mengalami atau mendapat diskriminasi dari pemain laki-laki saat bermain *game online* Valorant. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah pemain perempuan dalam *game online* Valorant. Dalam penelitian ini menggunakan validitas *Construct Validity* dengan menggunakan sumber bukti dan melibatkan informan kunci dalam menilai laporan dari studi kasus (R. K. Yin, 2018).

Analisis interaktif Miles dan Huberman (1992:12) digunakan untuk teknik analisis data penelitian ini. Kegiatan analisis dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu: pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan. Setelah data terkumpul, data tersebut akan direduksi untuk proses pemilihan, menyederhanakan data kasar dari hasil di lapangan. Kemudian kategorisasi penyajian data secara induktif berdasarkan data yang didapatkan dari informan serta disusun supaya memungkinkan penarikan kesimpulan (Miles et al., n.d.)

Tabel 1. Data Informan

No	Nama	Tahun/ Lama Bermain	Peran Bermain
1.	Fitri	5 Tahun	Support
2.	Valen	5 Tahun	Support
3.	Jeje	2 Tahun	Carry

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara mendalam terhadap tiga informan perempuan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* karena berpengalaman mendapatkan diskriminasi dalam penggunaan *voice chat* saat bermain *game* secara langsung. Berdasarkan hasil wawancara dari ketiga informan mengalami pola komunikasi yang menunjukkan adanya ketimpangan gender dalam ruang interaksi digital. Selain itu seluruh informan mengalami pola komunikasi yang tidak setara ketika

berinteraksi dengan pemain laki-laki. Pola tersebut ditandai oleh pengabaian pendapat, penyelaan saat berbicara, pemberian *labeling* negatif, dominasi komunikasi, dan pelecehan verbal yang dinormalisasi sebagai humor. Selain itu, informan mengembangkan berbagai bentuk strategi bertahan, seperti menahan diri, *mute*, menggunakan *username* netral, hingga menyamar sebagai laki-laki.

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 *Silencing* (Pembungkaman)

a) Pendapat diabaikan

Dari beberapa temuan memperlihatkan bahwa *silencing* bekerja melalui mekanisme pengabaian. Informan sering merasa bahwa strategi dan masukannya yang telah mereka berikan tidak diperhatikan, bahkan harus diulang beberapa kali untuk didengar.

Z

“..*Pas aku memberi saran kayak gitu tuh malah dicuekin atau ya langsung diganti topik aja sama mereka. Jadi kayak I'm not that important di tim itu.*”(Fitri, Wawancara, 14 Mei 2025)

Hal ini menunjukkan pemain *game* perempuan memberikan saran kepada pemain lain terutama laki-laki sering diabaikan, disela, dan harus beberapa kali mengutarakan pendapat atau saran agar atau didengar oleh pemain tersebut.

b) *Labeling* Negatif

Perempuan yang mencoba bersuara atau mengatur strategi dianggap tidak pada tempatnya dan seringkali dijumpai bahwa pemain *game* perempuan diberi label *pick me*, cerewet bahkan caper.

“..*Pernah dibilang cerewet, banyak bacot . Perasaanku sih kayak yang gak enak aja gitu loh, kayak gak srek di hati gitu.*”(Valen, wawancara, 15 Mei 2025)

Pemberian label ini berfungsi sebagai bentuk stigmatisasi yang membatasi ruang gerak perempuan untuk berpartisipasi. Melalui pelabelan negatif, laki-laki sebagai kelompok dominan dalam komunitas *game* membangun narasi bahwa perempuan yang terlalu sering berbicara dianggap tidak pantas, berlebihan, atau mengganggu.

Akibatnya, perempuan merasa tidak layak untuk menyuarakan pendapat, sehingga memilih untuk diam atau membatasi diri.

c) *Self-censorship* dan *forced silence*

Informan seringkali menahan diri untuk berbicara bahkan memilih menonaktifkan mikrofon saat bermain *game*. Tindakan ini menjadi cara mereka melindungi diri agar tidak menjadi sasaran ejekan, komentar merendahkan, ataupun pelabelan negatif dari pemain lain.

“...waktu itu cuma ngomong sebelumnya terus nyoba bantu tim cuman karena mereka bicara jadi yaudah aku mute myself daripada aku harus bicara tapi aku dibilangin kayak gitu.” (Fitri, Wawancara, 14 Mei 2025)

Situasi tersebut memperlihatkan adanya tekanan sosial dalam komunitas game yang membuat perempuan merasa tidak aman untuk mengekspresikan diri secara leluasa. Akibatnya, mereka lebih memilih diam, meskipun keputusan itu membatasi ruang partisipasi mereka.

3.1.2 Diskriminasi Gender

a) Dominasi komunikasi laki-laki

Laki-laki cenderung lebih sering mengambil alih pembicaraan, khususnya dalam diskusi mengenai strategi permainan. Kondisi ini menyebabkan perempuan memiliki ruang yang lebih terbatas untuk menyampaikan pendapat atau terlibat secara aktif dalam pengambilan keputusan.

“...Pengalaman aku itu biasanya banyak yang laki-laki lebih banyak ambil alih pembicaraan. Tapi kan ini ya, di dalam pembicaraan itu kan dia ngomongin strategi, jadi ya agak enggak apa-apa lah.” (Valen, wawancara, 15 Mei 2025)

Pernyataan tersebut menegaskan bahwa suara laki-laki lebih mendominasi jalannya komunikasi. Akibatnya, kontribusi perempuan seringkali terpinggirkan, meskipun mereka juga memiliki kapasitas dan pengetahuan yang relevan dalam permainan.

b) Ekspektasi *role* berbasis gender

Perempuan cenderung diarahkan pada *role support* seperti Sage, yang dianggap lebih cocok untuk mereka. Karena *role support* seperti Sage dianggap “lebih cocok” dengan sifat yang dilekatkan pada mereka, misalnya lemah lembut, peduli, atau membantu orang lain. Sebaliknya, *role* yang lebih ofensif atau dominan sering diasosiasikan dengan laki-laki.

“...Terus aku di *circle* aku tuh cewek sendiri. Jadi aku tuh waktu pas awal main tuh aku dikasih *role Sage*. Jadi aku terus pakai Sage, katanya lebih cocok buat cewek.” (Fitri, Wawancara, 14 Mei 2025)

Pengarahan perempuan pada *role support* seperti Sage memperlihatkan adanya reproduksi stereotip gender dalam komunitas game. *Role support* dipersepsikan sebagai peran “pendamping” yang tugasnya mendukung pemain lain, bukan menjadi pusat serangan atau pengambil keputusan utama. Dengan demikian, perempuan secara simbolis ditempatkan pada posisi yang subordinat dalam struktur permainan.

c) Perbedaan penilaian bicara

Terdapat perbedaan penilaian yang jelas terhadap cara berbicara berdasarkan gender dalam komunitas game. Ketika laki-laki banyak berbicara, hal itu sering dianggap sebagai bentuk kewibawaan, kepemimpinan, atau bahkan dinilai lucu dan menghibur. Sebaliknya, ketika perempuan menunjukkan perilaku komunikasi yang sama, justru muncul stigma negatif dengan melabeli mereka sebagai “bawel” atau cerewet. Perbedaan standar penilaian ini menunjukkan adanya bias gender yang melekat dalam interaksi, di mana suara laki-laki lebih dihargai, sementara suara perempuan cenderung dipinggirkan dan dinilai berlebihan.

“...Kalau cewek ngomong panjang suka dibilang bawel.” (Jeje, Wawancara, 31 Mei 2025)

Dalam hal ini adanya penilaian komunikasi, dimana suara laki-laki lebih mudah diterima dan diapresiasi, sementara suara perempuan dinilai berlebihan dan kurang pantas. Dalam situasi ini pemain perempuan akan menahan diri untuk tidak berbicara dan memberikan strategi karena dianggap remeh serta cenderung dipinggirkan dan dinilai berlebihan.

3.1.3 Pelecehan dan Seksisme

a) Pelecehan verbal

Informan melaporkan adanya pelecehan verbal seperti komentar seksis, “balik ke dapur”, atau candaan *creepy*. Muncul dalam bentuk komentar seksis yang merendahkan perempuan. Misalnya, ada ungkapan menyuruh perempuan untuk “*balik ke dapur*” yang secara simbolis mengandung stereotip bahwa tempat perempuan hanyalah di ranah domestik, bukan di ruang publik seperti permainan kompetitif. Selain itu, pelecehan juga hadir dalam bentuk candaan bernuansa seksual atau komentar tidak pantas mengenai suara. Kutipan di bawah ini menggambarkan bagaimana suara perempuan dijadikan objek pelecehan yang disamarkan sebagai candaan, padahal memberikan rasa tidak nyaman dan mengandung unsur merendahkan martabat.

“...*Kayak udah cewek mah gak usah main game ini, ini mah kan game cowok gitu. Lu main cooking mama aja gitu.*” (Valen, wawancara, 15 Mei 2025)

b) Pelecehan sering dinormalisasi dengan alasan candaan.

Pelecehan sering dinormalisasi dengan alasan candaan. Komunikasi dalam *game online* sering sekali adanya pelecehan dijadikan candaan sehingga pemain *game* perempuan menghindari komunikasi melalui *voice chat*, komentar yang merendahkan yang mengarah seksis sering digunakan alasan bercanda, sehingga dianggap hal yang wajar. Padahal bagi pemain perempuan candaan tersebut menimbulkan rasa tidak nyaman.

“...*Aku enggak, ini ya, gak suka menegur, apalagi di game ya. Ada sih yang kayak creepy-creepy kayak gitu, kayak suaranya gini banget ya,. Ya kadang negur, tapi negurku ya pakai umpatannya gitu, tapi sering juga malah dibalas bercandaan yang makin parah.*” (Fitri, Wawancara, 14 Mei 2025)

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pelecehan sering tidak disadari atau tidak diakui oleh pelaku, meskipun dampaknya dirasakan oleh korban. Akibat dari normalisasi tersebut pemain perempuan cenderung memilih untuk menghindari komunikasi terutama melalui *voice chat*. Kondisi ini menunjukkan bahwa candaan yang

mengandung pelecehan dapat membungkam suara perempuan dalam interaksi *game online*.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian yang telah didapat dan dipaparkan saat melakukan penelitian di lapangan, data menunjukkan bahwa informan mengalami pelecehan verbal dalam bentuk komentar seksis seperti “balik ke dapur” dan candaan melalui *voice chat* mereka “*Kayak udah cewek mah gak usah main game ini, ini mah kan game cowok gitu. Lu main cooking mama aja gitu.*” (Valen, wawancara, 15 Mei 2025) Pelecehan verbal dapat dianalisis sebagai bagian dari proses *silencing* di dalam ruang permainan daring.

Setelah melakukan penelitian dan mengumpulkan data di lapangan, terungkap bahwa informan mengalami berbagai macam bentuk hinaan verbal melalui obrolan suara. Hinaan ini berbentuk komentar yang merendahkan perempuan, misalnya perkataan "kembali saja ke dapur" yang dialami oleh Valen, efeknya pemain perempuan menahan diri untuk berkomunikasi karena direndahkan. Hinaan verbal ini bukan hanya tingkah laku satu orang saja, tetapi dapat dilihat sebagai bagian dari cara membungkam dalam dunia permainan *online*. Membungkam di sini berarti cara masyarakat membuat suara atau pendapat kelompok tertentu dalam hal ini perempuan menjadi tidak penting, tidak dihormati, atau bahkan tidak terdengar. Dalam hal ini, komentar yang merendahkan perempuan dan hinaan verbal dipakai untuk merendahkan perempuan dalam percakapan, sehingga mereka merasa tidak enak, jadi ragu untuk bicara, atau memilih untuk diam saja.

Dari *muted group theory*, hinaan verbal yang dialami informan menunjukkan bagaimana kelompok yang lebih kuat yaitu pemain laki-laki mengatur aturan bahasa, lelucon, dan cara berkomunikasi di dunia digital. Saat komentar yang merendahkan perempuan dianggap biasa saja sebagai lelucon dan tidak dianggap sebagai perilaku yang salah, perempuan jadi merasa harus mengurangi ikut serta dalam obrolan. Jadi, hinaan verbal bukan hanya menyakitkan, tetapi juga berperan penting dalam menjaga agar komunikasi tidak seimbang di obrolan suara *game online*.

3.2.1 Pelecehan Verbal Sebagai Mekanisme Pembungkaman

Dalam *Muted Group Theory*, kelompok dominan biasanya laki-laki dalam konteks *game* kompetitif menguasai norma komunikasi, akibatnya kelompok

subordinat (pemain perempuan) berada diposisi yang menuntut mereka harus menyesuaikan diri dengan norma tersebut dan mengalami pembungkaman simbolik. Salah satu bentuk pembungkaman yang paling menonjol yaitu pelecehan verbal yang diarahkan langsung pada identitas gender perempuan.

Komentar seperti “balik ke dapur” atau pernyataan yang merendahkan tentang suara perempuan dalam *voice chat* menunjukkan bahwa ada upaya untuk menyudutkan identitas gender perempuan dalam ruang permainan. Hal ini mempersempit ruang ekspresi perempuan, sehingga memperkuat dominasi kelompok mayoritas. Sesuai dengan gagasan bahwa kelompok dominan menetapkan norma komunikasi sehingga kelompok subordinat (dalam hal ini pemain perempuan) mengalami marginalisasi (*Muted Group Theory*) dalam praktik komunikasi sehari-hari.

Literatur menunjukkan bahwa pelecehan verbal dan seksisme dalam komunikasi *game online* tidak terjadi secara acak atau terisolasi, melainkan membentuk pola perilaku yang berulang dan sistematis. Pemain perempuan sering menerima komentar seksual atau merendahkan yang mengarah ke pengurangan partisipasi aktif mereka. Mendorong mereka untuk menghindari komunikasi suara sebagai perlindungan diri karena pengalaman negatif. Sebuah tindakan sesungguhnya merupakan bentuk pengurangan ekspresi verbal daripada pilihan bebas sepenuhnya (McLean & Griffiths, 2019).

Game online multiplayer merupakan ruang sosial yang sifatnya *androcentis*, dimana maskulin mendominasi dan memposisikan perempuan sebagai pihak luar. Pola ini selaras dengan pengalaman informan perempuan pemain Valorant, ketika identitas gender terungkap perlakuan secara tidak langsung berbeda, khususnya melalui *voice chat*. Informan melaporkan munculnya pelecehan verbal, komentar seksis, serta meremehkan kemampuan bermain yang berkedok candaan atau reaksi performa tim. Kekerasan tersebut terjadi secara berulang dalam budaya *competitive Valorant*. Sehingga bahasa sebagai alat dominasi simbolik yang membatasi perempuan sebagai pemain yang setara.

Sebagai informan terhadap lingkungan komunikasi yang tidak aman, informan Valorant mempunyai strategi seperti membatasi untuk berkomunikasi, menghindari diri dari *voice chat*, menggunakan identitas netral bahkan yang beridentitas maskulin, hingga memilih berdiam diri selama permainan. Strategi tersebut mencerminkan terjadinya *internalized silencing*, dimana perempuan secara sadar menyesuaikan perilaku komunikatifnya untuk menghindari kekerasan. Para *gamer* perempuan

menyatakan bahwa mereka mengalami kekerasan seksis di lingkungan *game* melalui penggunaan bahasa yang berfokus pada penampilan fisik, hiper seksualitas, dan penilaian rendah (Esteban-Ramiro et al., 2025).

3.2.2 Normalisasi Candaan Seksis dan Budaya Toxic

Normalisasi candaan seksis dalam *game online* menjadi salah satu mekanisme utama yang membentuk dan mempertahankan budaya toksis. Bahwa komentar yang menjurus ke seksual, stereotip gender dan ujaran merendahkan terhadap perempuan sering dianggap bagian dari humor atau dinamika permainan yang kompetitif. Pelecehan verbal tersebut tidak dipahami sebagai tindakan bermasalah melainkan dinormalisasi sebagai “sekedar bercanda” sehingga tidak bisa membedakan antara humor dan kekerasan simbolik. Pola ini dialami oleh informan perempuan pemain *Valorant*, yang menyatakan bahwa candaan seksis tetap menimbulkan rasa tidak nyaman dan merendahkan, meskipun sering tidak dianggap serius oleh pemain lain. Sehingga terciptanya lingkungan bermain yang tidak aman bagi perempuan (Mcdaniel, 2016)

Candaan seksis dalam *game online* sering kali dianggap hal yang wajar dan bagian dari budaya permainan, terutama dalam situasi kompetitif. Komentar yang menjerumus seksual atau merendahkan perempuan sering kali dianggap sebagai humor atau *trash talk*, sehingga tidak dianggap sebagai bentuk pelecehan. Karena candaan tersebut dinormalisasi, perempuan sering berada di posisi sulit jika menanggapi dianggap berlebihan, jika diam justru pelecehan terus berulang. Dalam kondisi ini menunjukkan bagaimana budaya toksis tumbuh dan diterima sebagai sesuatu yang biasa dalam komunikasi game. Situasi tersebut mendorong pemain perempuan untuk menyesuaikan diri dengan cara membatasi komunikasi mereka sendiri. Banyak informan memilih jarang bicara, mematikan *voice chat* bahkan hanya berbicara saat benar-benar diperlukan agar terhindar dari komentar seksis. Tanpa tersadar, strategi ini menjadi bentuk pembungkaman suara (*silencing*), di mana perempuan merasa harus “mengalah” demi kenyamanan bermain (Tang et al., 2020)

Tidak hanya komentar kasar, tetapi pelecehan verbal sering dibungkus sebagai “cuma bercanda”, sehingga korban merasa sulit untuk bereaksi secara formal. Dalam data informan menyampaikan bahwa komentar “kayak bercanda” itu tetap membuat mereka merasa tidak nyaman. Kondisi ini memperkuat *the process of silencing* karena suara perempuan diabaikan, disamarkan sebagai hiburan, dan karenanya tidak

mendapat legitimasi. Literatur sebelumnya menunjukkan bahwa banyak perempuan yang mengalami pelecehan tidak mengklasifikasikannya sebagai sexual harassment karena dipandang sebagai bagian dari budaya *game* yang normal. Dalam survei 182 perempuan pemain game, 56,6 % melaporkan mengalami satu atau lebih jenis pelecehan seksual saat bermain daring, tetapi hanya 50,5 % yang menyebutnya sendiri sebagai sexual harassment (Zhou & Peterson, 2025).

3.2.3 Internalized Silencing dan Perasaan Ketidaksetaraan

Akibat pelecehan dan dominasi, pemain perempuan merasa adanya ketidaksetaraan dalam *game online* Valorant, harus “lebih hati-hati” dalam berbicara, dan tidak bisa berbicara seeluasa laki-laki. Dalam kerangka teori, ini bisa dilihat sebagai internalisasi mekanisme *silencing*. Kelompok subordinat mulai membatasi diri sendiri. Pelecehan verbal tersebut mendorong pemain perempuan mengembangkan strategi untuk bertahan seperti mematikan mic, memakai *username* netral, atau memilih diam agar tidak menjadi sasaran komentar merendahkan. Dalam *Female Gamers' Experience of Online Harassment* menegaskan bahwa pemain perempuan sering menggunakan identitas tersembunyi atau menghindari komunikasi suara sebagai cara coping (McLean & Griffiths, 2019). Dalam data observasi ini muncul jelas: "*ada yang creepy, bilang suaranya gimana banget*" –Jeje menunjukkan bahwa suara perempuan menjadi objek pelecehan, sehingga mengurangi keberanian mereka untuk berbicara.

Pelecehan verbal yang terus-menerus dan terjadi secara berulang seperti komentar seksis, ejekan, pengabaian pendapat, hingga candaan yang merendahkan kemampuan pemain perempuan, menunjukkan adanya mekanisme pembungkaman dalam ruang komunikasi *game online*. Pengalaman tersebut tidak hanya memengaruhi kenyamanan bermain dan berdampak pada kondisi psikologi pemain perempuan, seperti munculnya perasaan tidak setara, kurang percaya diri, merasa tidak dihargai, serta kecenderungan untuk membatasi diri dalam berkomunikasi. pengabaian terhadap suara perempuan dalam ruang *game* dapat menyebabkan dampak psikologis perasaan tidak setara, ketidaknyamanan, hingga memilih tidak berbicara. Selain itu, budaya komunikasi dalam *game* yang didominasi oleh perilaku toxic dan candaan seksis turut memperkuat ketimpangan relasi gender di dalam komunitas *game*. Dominasi komunikasi oleh pemain laki-laki membuat pendapat dan strategi yang disampaikan perempuan sering kali kurang dianggap penting atau tidak memperoleh perhatian yang sama. Situasi tersebut mencerminkan bahwa norma komunikasi yang berkembang

dalam ruang *game* cenderung lebih menguntungkan laki-laki sebagai kelompok dominan, sementara perempuan berada pada posisi yang lebih rentan untuk mengalami marginalisasi dalam interaksi sosial. Hubungan asimetris antara gender di dalam game memperkuat pola dominasi laki-laki dan marginalisasi perempuan (Esteban-Ramiro et al., 2025)

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemain perempuan dalam *game online* Valorant menunjukkan adanya dinamika ketimpangan dalam interaksi antar pemain. Dengan menggunakan teori *muted group theory* dalam *the process of silencing*, dalam penelitian ini menemukan bahwa suara pemain perempuan kurang mendapatkan ruang yang setara dalam proses komunikasi, khususnya situasi diskusi strategi dan pengambilan keputusan di dalam permainan. Penelitian ini juga menunjukkan pemain *game* perempuan cenderung mengembangkan strategi penyesuaian diri, seperti membatasi saat berbicara, memilih mengikuti arahan tim, serta berhati-hati saat menyampaikan pendapat. Strategi tersebut untuk menjaga kenyamanan bermain dan menghindari konflik, namun saat bersamaan berpotensi membatasi partisipasi aktif perempuan dalam ruang komunikasi *game*.

Proses pembungkaman tersebut muncul beberapa bentuk, diantaranya *ridicule* berupa pengabaian serta peremehan pendapat, *ritual* adanya ekspektasi peran tertentu berdasarkan gender, *control* melalui komunikasi didominasi oleh pemain laki-laki, serta *harassment* dalam bentuk komentar kasar ataupun candaan yang menimbulkan ketidaknyamanan. Bentuk pembungkaman ini tidak selalu muncul secara terbuka, tetapi seringkali berlangsung secara halus dan dinormalisasikan dalam budaya bermain. Secara keseluruhan bahwa ruang komunikasi dalam *game* Valorant masih memerlukan upaya berkelanjutan agar terciptanya interaksi yang lebih aman dan saling menghargai. Serta diharapkan terciptanya lingkungan bermain yang lebih nyaman bagi seluruh pemain, tanpa memandang gender.

Penelitian ini memiliki batasan yaitu dengan jumlah informan yang terbatas dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling, sehingga temuan ini menggambarkan pengalaman dalam konteks tertentu dan penelitian ini tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh pengalaman pemain *game online* secara umum. Serta penelitian ini

menggunakan *muted group theory* dalam *the process of silencing* sehingga berfokus pada analisis interaksi komunikasi dimana pembahasan lebih diarahkan pada dinamika komunikasi dan interaksi sosial tanpa membahas aspek teknis permainan maupun kebijakan pengelolaan platform.

PERSANTUNAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahirobil'aalamin segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Shalallahual'Aihi Wassalam. Ucapan terima kasih tidak lupa peneliti ucapkan kepada orang tua serta kedua kakak yang senantiasa berdoa dan memberikan dukungan kepada peneliti. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada seluruh informan yaitu Jeje, Fitri, dan Valen yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk diwawancara dan diteliti. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya ucapkan kepada dosen pembimbing saya Bapak Arif Surya Kusuma, S.I.Kom, M.A yang telah sabar dan melancarkan untuk menyelesaikan penelitian ini. Tak lupa peneliti haturkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Via dan Isti karena telah mendukung peneliti dalam menulis skripsi ini, serta teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sangat membantu dalam mengerjakan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Adi, S. I. (2019). *Pengakuan Tim eSports Cewek FF Gaming Hadapi Pelecehan saat Main Game*. Retrieved. 26 Januari. https://kumparan.com/kumpa_rantech/pengakuan-tim-esports-cewek-ff-gaming-hadapi-pelecehan-saat-main-game-1548481725159498958
- Agil, N., Sudiana, P., & Sari, R. P. (2023). *Tidak Kompeten ! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan dalam Game Online Valorant ? Incompetent ! How Do Men View Women in the Online Game Valorant ?* 3(September), 87–98. <https://doi.org/10.20885/cantrik.vol3.iss2.art1>
- Amorim, J. (2023). *Toxicity in Valorant: A general panorama and analysis of a female player experience*.
- Aulia Bagasdiva, R., & Setyawan, ; Sidiq. (2023). Perilaku komunikasi dan bonding di dalam pemain Valorant. *Youth Communication Day*, 42(01), 42–48. <https://fsbk.uad.ac.id/>
- Balqis, K. R. (2022). *Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT Disusun oleh : Kayla Raisya Balqis. June*.
- Edy, D. F. (2022). Pemaknaan dan Strategi Koping Pemain Game Online Perempuan dalam Menghadapi Online Sexual Harassment. *Jurnal Penelitian Kualitatif Ilmu Perilaku* , 3(2), 89–101.
- Esteban-Ramiro, B., de Castro, P. F., & Díaz-García, O. (2025). Androcentrism and Violence in Online Video Games: Perpetuation of Gender Inequality. *Social Inclusion*, 13. <https://doi.org/10.17645/si.9425>
- G., Michelle Ghazzawi, B. A. (2023). We are VALORANT! We are Fighters! Gender Discrimination in Online Gaming. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- Krämer, F., & Wolf, C. (2020). Women in Esports Whitepaper. *Women in Esports, February*, 4. <http://www.womeningames.org/women-in-esports/>
- Kusuma, A. S., & Satiti, N. L. U. (2019). Kapital Sosial Santri Dalam Membangun Pertemanan Di Pesantren. *WACANA, Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 112–121. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.816>
- Littlejohn, S., & Foss, K. (2012). Muted Group Theory. *Encyclopedia of Communication Theory*, 483–500. <https://doi.org/10.4135/9781412959384.n251>
- Mcdaniel, A. (2016). *Women in Gaming : A Study of Female Players ' Experiences in Online FPS Games by*.

- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (n.d.). *Qualitative Data Analysis*.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Pratama, V. W. W., & Sodik, M. A. (2023). INTOLERANSI TERHADAP DISKRIMINASI PADA PEMAIN GAME ONLINE PEREMPUAN. *Institut Ilmu Kesehatan STRADA Indonesia*, 4(1), 9–15.
- Ridzani Feggy Wiguna. (2019). *DISKRIMINASI TERHADAP FEMALE GAMERS (Studi Deskriptif Pada Gamer Perempuan Dalam Game Online)*.
- RiotGames. (2021). VALORANT: game tembak-menembak taktis berbasis karakter 5v5 yang kompetitif dari Riot Games. *Riot Games, Inc*. <https://playvalorant.com/id-id/>
- Santoso, B. C., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan (2022)*, 1(1), 17–44. <https://doi.org/10.11111/moderasi.xxxxxxx>
- Stephani, N., & Sarwono, B. K. (2020). Pembungkaman Perempuan Pekerja Seni Korban Kekerasan Seksual di Media Sosial Studi Muted Group Theory pada Unggahan Instagram Stories. *Jurnal Widyakala*, 7(2), 88–102.
- Syafuddin, K. (2020). Kajian Game Streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo Tv. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(2), 32–42. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i2.28>
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Tracker.gg. (2020). *No Title*. 2 Juni. <https://tracker.gg/valorant/population?period=all>
- Wibowo, T., & Djohansyah, R. (2021). *Female Gaming And Role Of Woman Within Gaming Culture : A Study Of Indonesia Keywords* : 1(1), 719–727.
- Yin, R. (2018). *Case Study Research and Application: Design and Methods*. Sage Publications.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Application: Design and Methods*. Sage Publications, 11(1).
- Yuni, U. (2019). *Perilaku Toxic, Tantangan Berat Gamer di Media Sosial*. 14 Oktober. <https://www.kincir.com/game /mobile-game/perilaku-toxictantangan-besar-gamer->

dimedia-sosial

Zhou, Y., & Peterson, Z. D. (2025). Women's Experiences of Sexual Harassment in Online Gaming. *Violence Against Women*, 31(8), 2037–2052.

<https://doi.org/10.1177/10778012241252021>