



## Tidak Kompeten! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan dalam Game Online Valorant?

### *Incompetent! How Do Men View Women in the Online Game Valorant?*

Nyoman Agil Putra Sudiana<sup>1\*</sup> & Ratna Permata Sari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

\*Penulis Korespondensi

#### Author's email:

Email:  
nyoman44@gmail.com

#### **Keywords:**

Gender, Online Game, Stereotype, Valorant, Virtual Ethnography

#### **Kata kunci:**

Etnografi Virtual, Gender, Game Online, Stereotip, Valorant

**Abstract:** Online games are an activity that is dominated by male players. However, Valorant is a game that is also popular with female players. This often gives rise to stereotypes among men. This research investigates female stereotypes in the online game Valorant. This research uses virtual ethnographic methods. Data collection was carried out by means of participant observation and in-depth interviews. Gender stereotypes believed by male players in the online game Valorant are assessed from cognitive, affective and conative aspects. This research found that female gender stereotypes from a cognitive aspect are incompetent in playing, do not accept input and have good teamwork. From the affective aspect, female players are identified as being sensitive, easily irritated, lacking confidence in their playing performance, communicating aggressively and often saying rude things. From the conative aspect, male players always take action that female players must be protected, led, tend to choose agents with a supporting role, are not competitive, and are passive in communicating.

**Abstrak:** Game online merupakan salah satu aktivitas yang didominasi oleh pemain dengan gender laki-laki. Meskipun begitu, Valorant merupakan salah satu permainan yang juga digemari oleh pemain perempuan. Ini seringkali memunculkan stereotip di kalangan laki-laki. Penelitian ini menginvestigasi stereotip perempuan dalam game online valorant. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual. Pengambilan data dilakukan dengan cara observasi partisipasi dan wawancara mendalam. Stereotip gender yang dipercaya oleh pemain laki-laki pada game online Valorant dinilai dari aspek kognitif, afektif, dan konatif. Penelitian ini menemukan bahwa stereotip gender perempuan dari aspek kognitif adalah tidak kompeten dalam bermain, tidak menerima masukan dan memiliki kerja tim yang bagus. Dari aspek afektif, pemain perempuan diidentifikasi dengan sensitif, mudah tersinggung, kurang percaya diri dengan performa bermainnya, berkomunikasi dengan agresif dan sering berkata kasar. Dari aspek konatif, para pemain laki-laki selalu mengambil tindakan bahwa pemain perempuan harus dilindungi, dipimpin, cenderung memilih agent dengan peran pembantu, tidak kompetitif, dan pasif dalam berkomunikasi.

## PENDAHULUAN

Di era serba digital ini, penggunaan *gadget* sudah menjadi hal yang lumrah di kalangan masyarakat, baik remaja maupun orang tua. Kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat masyarakat dapat memilih dan menggunakan berbagai macam *gadget*, seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan sebagainya. Penggunaan *gadget*-pun beragam, mulai dari *searching* sederhana untuk menunjang edukasi anak, memesan makanan dengan aplikasi ojek daring, hingga bermain *game online*. Data Hootsuite tahun 2022 mengungkapkan bahwa pengguna internet di Indonesia pada 2022 menyentuh angka 204,7 juta pengguna atau setara dengan 73,7% jumlah populasi Indonesia, dengan 41,2% responden mengatakan bahwa alasan utama penggunaan internet untuk *game*. Hootsuite 2022 juga mengungkapkan bahwa *genre game* yang paling populer di dunia masih dipertahankan *shooter game* yang mendapatkan angka 60% pada masyarakat umur 16-24 tahun.

Berkembangnya industri *online game* akhirnya memunculkan banyak turnamen dengan hadiah yang cukup besar. Fenomena *online game* kompetitif atau *E-Sport* mendorong pemain tidak lagi bermain untuk mencari kesenangan, tetapi kemenangan. Sifatnya yang mengharuskan pemain memperebutkan kemenangan akhirnya berdampak pada lingkungan dan komunitasnya. Salah satunya pada pemain *game* perempuan. Penelitian Pramesty (2021) menemukan bahwa terdapat diskriminasi *player* perempuan pada *online game Mobile Legends* berupa kalimat yang menyinggung. Kalimat yang menyinggung di antaranya nama-nama binatang, alat kelamin laki-laki, perempuan, dan lain sebagainya. Pemain *game* kompetitif juga sering mengeluarkan kata “*noob*” terhadap gender perempuan. Kata tersebut biasanya dikeluarkan untuk menyinggung *player* dengan *skill* yang kurang baik.

Perempuan di dunia *game online* tidak hanya sering mengalami *cyberbullying*, mereka juga diperlakukan berbeda dengan pemain lainnya. Hasil penelitian Ivory et al. (2014) menemukan bahwa permintaan pertemanan yang dilakukan oleh akun perempuan lebih mungkin diterima dibandingkan laki-laki. Permintaan pertemanan dari akun perempuan yang jarang mengeluarkan ucapan atau mengeluarkan ucapan positif mempunyai kemungkinan lebih besar untuk diterima, sedangkan perempuan yang sering mengeluarkan ucapan negatif mempunyai kemungkinan yang sangat kecil pertemanannya akan diterima. Hal ini berbanding terbalik saat melakukan permintaan pertemanan menggunakan akun laki-laki, di mana kemungkinan terbesar permintaan tersebut diterima adalah saat pemain sering mengeluarkan ucapan negatif dibandingkan positif.

Penelitian terdahulu mengenai pemain dengan gender perempuan pada *online game* sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian Setiawan (2020) di antaranya menemukan adanya kesenjangan gender pemain perempuan di *Game Dota 2* berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, dan beban kerja. Ditemukan juga, banyaknya pemain perempuan yang tujuan bermainnya berubah, yang awalnya hanya mencari hiburan akhirnya menjadi usaha untuk pematahan stigma dan penyetaraan derajat.

Penelitian lainnya dilakukan Pramesty (2021). Hasil penelitian Pramesty menemukan adanya diskriminasi dalam bentuk kalimat singgungan dan beberapa orang menyuruh pemain perempuan untuk tetap berada di dapur. Shen et al. (2016) juga melakukan penelitian dengan hasil bahwa tidak ada kesenjangan antara gender laki-laki bermain lebih baik dibandingkan dengan perempuan dalam *game* dengan *genre Role Playing Games (RPG)*.

McDaniel (2016) melakukan studi mengenai pengalaman pemain perempuan pada game dengan genre *First Person Shooter (FPS)*. Dalam penelitian ini, dikatakan adanya stereotip pemain perempuan yang dianggap “*bad at games*”, tetapi 79,4% pemain perempuan menganggap bermain game *FPS* merupakan aktivitas *empowering* karena dapat membuktikan bahwa dirinya bisa menjadi pemain yang dominan. Sama seperti penelitian-penelitian sebelumnya, pemain perempuan juga sering kali mendapat komentar “*get back to the kitchen*” dari pemain lain.

Hutabarat (2018) juga mengkaji perempuan dalam *online game* dengan menggunakan etnografi *virtual*. Fokusnya pada pembentukan identitas *female gamers player unknown’s battle grounds (PUBG)*”. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa *online game* sudah tidak dianggap sebagai kegiatan laki-laki, dan pemain perempuan juga disimpulkan cenderung memilih karakter perempuan dan memakai item feminim. Pemain perempuan yang berusaha mendapat peringkat tinggi untuk menunjukkan bahwa mereka mempunyai *skill*, dan pemain perempuan berusaha mengubah *role* mereka menjadi pemain inti.

Melengkapi penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengkaji bagaimana sikap pemain *Valorant* laki-laki saat dihadapkan dengan pemain dengan gender perempuan. Meskipun banyak penelitian memberikan fokus pada perempuan, tetapi belum banyak yang memberikan perhatian pada masalah stereotip gender. Padahal, banyak interaksi antara perempuan dan laki-laki terutama dalam *online game* yang *male dominated* banyak didasarkan atau dipengaruhi stereotip. Dalam konteks Indonesia, peneliti berasumsi bahwa stereotip perempuan yang memiliki kemampuan buruk dalam bermain *online game* dan lebih identik dengan pekerjaan rumah masih sangat kental, khususnya di komunitas Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menginvestigasi bagaimana stereotip *player* perempuan dari kacamata *player* laki-laki pada

*online game* Valorant? Penelitian ini juga mengkaji bagaimana dinamika yang terjadi pada *player* perempuan saat bermain *game* tersebut, dan dampak yang dirasakan dari stereotyping tersebut? Dengan menjawab dua masalah ini, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan penting bagi penelitian *online game* berspektif gender.

## KERANGKA TEORI

### *Online Game*

*Online game* memiliki pengertian sebagai sebuah permainan video yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan lokal seperti *LAN* ataupun yang lebih luas menggunakan internet. Penggunaan jaringan pada *online game* ditujukan untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lain sehingga membuat *game*-nya bersifat *multiplayer* (lebih dari satu pemain). Sifat *multiplayer* dari *online game* membangun hubungan erat dengan komunitas virtual. Oleh karena itu, seringkali, *online game* dijadikan salah satu bentuk kegiatan bersosial bagi beberapa orang.

### Komunitas Virtual

Rheingold (2000) menjelaskan komunitas virtual sebagai sekumpulan orang yang muncul di internet untuk melakukan diskusi, menggunakan perasaan pribadi, dan membuat hubungan dalam dunia virtual. Komunitas virtual memiliki kata kunci, yaitu komunikasi dan *feeling*. Mereka terbentuk karena banyaknya pengguna internet yang berkumpul dengan jangka waktu yang lama sehingga interaksi ini menimbulkan *feeling* antar penggunaannya.

Terdapat beberapa syarat untuk membentuk komunitas virtual. Mengutip Cantoni dan Tardini (Nasrullah, 2016), syarat-syarat tersebut di antaranya adalah: ada tempat untuk terjadi komunikasi dan interaksi, terdapat relasi antar anggota yang dikelola melalui elektronik atau *online*, terdapat kesadaran dari anggotanya bahwa mereka adalah bagian dari komunitas tersebut, terdapat struktur internal

dalam komunitas tersebut, dan adanya ruang untuk saling berbagi dengan adanya aturan, norma, nilai, dan ketertarikan.

### **Ketimpangan Gender**

Gender merupakan konstruksi sosial berupa sifat yang melekat pada laki-laki dan perempuan. Contoh sifat hasil konstruksi tersebut adalah laki-laki dianggap sosok yang kuat, jantan, dan rasional, sedangkan perempuan lebih dianggap lemah lembut, dan lebih emosional. Sifat-sifat tersebut sifatnya masih bisa tertukar, yang berarti ada laki - laki yang lebih emosional, lalu ada pula perempuan yang terkesan kuat dan perkasa (Fakih, 2008).

Budaya patriarki merupakan budaya dengan peran yang cukup besar dalam melahirkan konstruksi sosial dan perbedaan gender. Mengutip konsep yang dijelaskan oleh Billing dan Alvesson (Agustianti, 2018), budaya patriarki merupakan penggambaran organisasi dalam rumah tangga dimana ayah mempunyai hak dominasi tertentu kepada anggota keluarga lainnya dan memiliki kontrol ekonomi dalam rumah tangga.

### **Stereotip Gender**

Stereotip gender adalah gambaran dan keyakinan bahwa kaum maskulin (laki- laki) merupakan kaum yang lebih superior dibandingkan kaum feminin (perempuan). Stereotip gender mempunyai tiga aspek sebagaimana disebutkan oleh Naffziger dan Naffziger (Oktami, 2015). Aspek - aspek tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan konatif. Aspek kognitif merupakan persepsi dan harapan orang kepada suatu kelompok jenis kelamin yang sebenarnya tidak akurat namun dipertahankan oleh masyarakat. Aspek ini juga mengarah kepada pengetahuan dan kemampuan intelektual seseorang. Aspek afektif merupakan gambaran umum mengenai perasaan dan sisi emosional pada suatu kelompok jenis kelamin. Aspek ini mengarah kepada sikap, emosi, dan perasaan. Perasaan dan sisi emosional ini dapat berupa rasa superior, simpati, takut, ataupun kagum. Aspek

konatif adalah persepsi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh suatu kelompok jenis kelamin terhadap kelompok lainnya. Anggapan yang muncul sesuai dengan aspek ini yaitu kelompok maskulin dianggap bertanggung jawab untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan yang menggunakan kekuatan fisik, dan kelompok feminin bertanggung jawab dalam mengurus urusan dalam rumah tangga.

### ***Expectation States Theory***

Teori ini menjelaskan bahwa terdapat status hirarki pada suatu kelompok, di mana saat para anggota kelompok mengantisipasi satu individu untuk memiliki sumbangsih yang besar terhadap hasil pekerjaannya. Mereka akan memberikan individu tersebut kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi dibandingkan individu lain. Antisipasi kinerja para anggota tersebut disebut juga sebagai *performance expectation states*, yang mana hal ini membentuk sebuah hierarki partisipasi. Kelompok dengan harapan yang rendah sering kali akan mendapatkan kesempatan partisipasi yang lebih kecil, tidak sering berbicara, kesempatan tampil yang lebih kecil, dan kontribusinya dinilai lebih rendah.

Terdapat tiga faktor pembentukan *performance expectation* dan hierarki partisipasi, yaitu *socially significant characteristics*, *social rewards*, dan *behavioral interchange patterns*.

### **METODE**

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode etnografi virtual. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dilandasi oleh paradigma postpositivisme ataupun interpretif dan digunakan pada penelitian dengan objek yang alamiah, di mana peneliti merupakan instrumen kunci. Teknik pengumpulan data penelitian kualitatif dilakukan secara gabungan, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Penelitian ini menggunakan salah satu metode penelitian kualitatif yang berfokus pada penelitian dalam komunitas virtual, yaitu etnografi virtual. Etnografi virtual merupakan metode etnografi yang digunakan untuk mengungkap realitas baik yang terlihat ataupun tidak dari komunikasi termediasi komputer pada komunitas virtual (Abidin & Rachma, 2018; Mayasari, 2022).

Informan yang diambil merupakan anggota komunitas virtual pemain *game online* Valorant. Teknik yang digunakan dalam pemilihan informan yaitu *purposive sampling*, di mana pemilihan responden disesuaikan dengan pertimbangan dan kebutuhan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Game Online Valorant

Berdasarkan wawancara terhadap informan laki-laki yang sering bermain *online game*, mereka sudah bermain *game* semenjak berada di bangku taman kanak-kanak. Mereka sudah bermain Valorant selama satu tahun lebih. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lucas dan Sherry (Shen et al., 2016) di mana laki-laki memiliki lebih banyak pengalaman bermain dan lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* secara umum dibandingkan dengan perempuan.

Mereka bermain *online game* Valorant dengan alasan menyukai *game* dengan *genre First Person Shooter*. Oleh karena itu, Valorant bukanlah permainan satu satunya yang mereka mainkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nielsen (Shen et al., 2016), di mana pemain *game* dengan *genre First Person Shooter* dan *Role Playing Games* didominasi oleh laki-laki, sementara pemain perempuan lebih mendominasi permainan yang lebih sederhana dan mudah dimainkan.

Menurut Cassell dan Jenkins (Shen et al., 2016), terdapat perbedaan pengalaman, preferensi, dan cara bermain pada laki-laki dan perempuan. Pemain laki-laki lebih menyukai permainan yang dapat berkompetisi, sementara pemain perempuan lebih memilih

berkooperatif. Sesuai dengan pernyataan Cassel dan Jenkins (Danumaya et al., 2020; Shen et al., 2016), informan menyukai *game* kompetitif karena menurut dirinya, *game* kompetitif lebih mementingkan *skill* dan pengetahuan tentang permainannya untuk bisa memenangkan permainan. Maka dari itu, Ia mempunyai kebanggaan tersendiri saat memenangkan permainan pada *game* Valorant. Walaupun begitu, tidak semua responden bermain karena aspek kompetisinya. Beberapa responden bermain *game* Valorant bukan karena aspek kompetitifnya, melainkan aspek sosialnya. Mereka bermain karena terdapat banyak teman yang juga memainkan *game* tersebut.

### Komunitas Virtual Valorant

Komunikasi pada *game* Valorant harus dilakukan dengan adanya koneksi internet, sehingga pemain satu dengan pemain lainnya dapat bertemu dan membentuk suatu komunitas virtual. Komunitas virtual pada Valorant dapat terbentuk karena adanya komunikasi dan interaksi yang terjadi melalui dunia *virtual*. Contoh komunikasi dan interaksi pada *online game* Valorant, yaitu saat dalam permainan. Para pemain dapat menggunakan *text chat* ataupun *voice chat* untuk mengkomunikasikan strategi ataupun memberikan informasi lokasi lawan pada teman satu tim.

Komunitas *virtual* pada *online game* Valorant juga terbentuk karena didasari oleh ketertarikan yang sama. Nurudin (2018) mengatakan bahwa komunitas virtual yang didasari ketertarikan yang sama akan memiliki peluang lebih besar untuk berkomunikasi dengan kuantitas yang lebih banyak. Hubungan dan komunikasi yang terjadi dalam komunitas virtual juga biasanya didasari oleh persamaan kebutuhan ataupun hobi. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, beberapa informan bahkan bermain *online game* Valorant dengan tujuan bersosialisasi dengan teman-temannya. Dalam konteks ini, komunitas *virtual online game* Valorant dapat memenuhi salah satu syarat karena didasari oleh kesamaan hobi antar

anggotanya, yaitu bermain *online game* Valorant.

Menurut Rheingold (2000), kegiatan pada komunitas *virtual* dan dunia nyata sebenarnya hampir sama. Perbedaannya hanyalah orang-orang pada komunitas *virtual* melakukannya dalam dunia *virtual* dan meninggalkan tubuh fisiknya di belakang layar. Selain itu, hubungan antar anggota dalam komunitas *virtual* tergolong longgar dan tidak terikat. Hal ini menyebabkan mudahnya seseorang untuk keluar dari komunitas tersebut, dan mencari komunitas lainnya.

Dapat melakukan kegiatan di dunia *virtual* dengan tubuh fisik di belakang layar dan melakukan komunikasi tanpa adanya ikatan yang ketat membuat adanya permasalahan yang terjadi pada komunitas *virtual online game* Valorant. Contoh masalahnya adalah banyaknya perlakuan *toxic*, pelecehan, ataupun perlakuan *flirting* kepada pemain perempuan dalam *online game* Valorant. Nurudin (2018) mengemukakan bahwa hal ini sering terjadi karena tidak ada hukuman langsung yang diterima oleh pelaku dan bisa dengan mudah melarikan diri dari masalah karena pelaku bersembunyi di balik layar. Hal ini dapat dibuktikan dengan jawaban informan dan hasil observasi peneliti yang mana mereka sering kali menggoda ataupun melakukan perlakuan *toxic* dalam bentuk omongan kasar (*trash talking*) kepada pemain perempuan.

### **Ketimpangan Gender dalam *online game* Valorant**

Dalam komunitas *virtual online game* Valorant, perempuan sering kali mendapatkan perbedaan perlakuan dan hak. Perbedaan perlakuan ini tidak hanya dilihat dari gender, tetapi juga tergantung mode apa yang dimainkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti, pemain pada mode *Unrated* cenderung mempunyai reaksi yang lebih santai dan tidak komunikatif dibandingkan pemain yang bermain pada mode *Competitive*. Hal ini terjadi karena permainan dengan mode *Competitive* mempengaruhi *rank* dari para pemainnya.

Kekalahan permainan bisa menyebabkan penurunan *ranking*, sedangkan pemain yang memainkan mode *Unrated* sering kali bermain hanya untuk bersenang-senang bersama teman ataupun melatih cara bermainnya sebelum bermain di mode *Competitive*.

Salah satu informan sering kali melakukan perbedaan perlakuan terhadap pemain perempuan berupa *flirting*, berusaha bersikap lebih baik dari biasanya, mencoba menambahkan pertemanan saat bertemu pemain perempuan, dan mencoba bermain lebih baik agar dipandang hebat dalam bermain oleh pemain perempuan tersebut. Walaupun begitu, Ia tidak melihat gender dalam melakukan *trash talking*, dimana saat Ia bermain mode “*competitive*” dengan pemain perempuan yang tidak hebat dalam bermain, Ia juga akan melakukan *trash talking*.

Informan lainnya juga melakukan perbedaan perlakuan terhadap pemain perempuan di mana Ia menjadi lebih komunikatif dari biasanya, mencoba membuat lelucon agar pemain perempuan terhibur, dan mencoba bermain lebih serius agar terlihat hebat di mata pemain perempuan tersebut. Perbedaan perlakuan yang dilakukan tidak mengarah kepada perlakuan *toxic* seperti berkata kasar dan menyalahkan pemain perempuan tersebut, tetapi tetap termasuk ke dalam kategori *flirting* karena berusaha menggoda pemain perempuan tersebut.

Sesuai dengan penjelasan di atas, permainan pemain perempuan bersama dua informan lainnya lebih aktif dan komunikatif dibandingkan dengan sebelumnya dikarenakan permainan dilakukan pada mode *competitive*. Berdasarkan hasil observasi, informan membedakan perlakuan yang cukup jelas, di mana keduanya mencoba bersikap lebih baik kepada pemain dengan gender perempuan. Salah satu informan dengan cepat juga mengirimkan permintaan pertemanan di saat pemain perempuan melakukan *voice chat*.

Berdasarkan observasi peneliti, salah satu informan juga selalu berusaha membuka percakapan dan membuat lelucon dengan

pemain perempuan sepanjang permainan berlangsung. Ia juga melakukan sedikit *flirting*. Ketika dibantu oleh pemain perempuan, Ia merespon melalui *voice chat* “*yee gua seneng banget, langsung dijaga gilak sama reyna (agent yang digunakan pemain perempuan)*”.

Beda halnya dengan informan sebelumnya, responden yang satu ini memang tidak banyak bicara dengan pemain perempuan dari awal permainan. Namun, terdapat beberapa momen dimana Ia terlihat bersikap lebih baik kepada pemain perempuan saat pemain tersebut melakukan kesalahan. Berdasarkan wawancara peneliti dengan informan, contoh perlakuan yang sering ia lakukan terhadap pemain perempuan adalah “mengajari” pemain tersebut cara bermain dengan benar karena menurutnya pemain perempuan hanyalah “beban tim” saat bermain *game*.

### **Stereotip Gender dalam Online Game Valorant**

Terdapat banyak jenis stereotip yang ada di lingkungan masyarakat saat ini, dan stereotip gender menjadi salah satu yang sampai saat ini masih diadopsi. Stereotip gender merupakan keyakinan dan gambaran bahwa kaum maskulin merupakan kaum yang lebih superior dibandingkan kaum feminin. Adanya stereotip gender mengakibatkan terjadinya ketidakadilan gender. Hal ini terjadi pada kegiatan yang didominasi oleh kaum laki-laki salah satunya pada kegiatan bermain *online game*.

Terdapat beberapa stereotip gender yang peneliti temukan berdasarkan aspek-aspek stereotip gender yang disebutkan Naffziger dan Naffziger (Oktami, 2015) yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan konatif.

#### *Aspek Kognitif*

Berdasarkan hasil wawancara, kelima informan mempercayai stereotip gender yang sama, di mana pemain perempuan tidak kompeten dalam bermain *online game* Valorant. Hal ini dipercaya karena setiap mereka bertemu dengan pemain perempuan

saat bermain, permainan tersebut tidak pernah berjalan dengan baik. Hal ini sesuai dengan penjelasan Martin dan Nakayama (2018) yang mengemukakan bahwa stereotip bisa terbentuk karena adanya pengalaman buruk dengan seseorang. Adanya stereotip ini akhirnya membuat salah satu informan merasa malas saat harus bermain dengan pemain perempuan.

Informan lain juga memegang stereotip bahwa pemain perempuan tidak mau menerima masukan. Pandangannya tidak sejalan dengan aspek yang dikatakan oleh Naryoto (Oktami, 2015). Pemain perempuan menurut salah satu informan tidak mudah dipengaruhi dan lebih ingin menggunakan keputusannya sendiri saat bermain. Hal ini berbeda dengan apa yang dipercayai oleh informan lainnya. Menurutnya, walaupun pemain perempuan tidak hebat dalam bermain, mereka memiliki kerja tim yang bagus. Dalam arti, selalu mengikuti perintah jika teman satu tim lainnya memberikan strategi atau saran.

#### *Aspek Afektif*

Menurut informan, pemain perempuan pada *online game* Valorant mempunyai cara berkomunikasi yang *toxic*. *Toxic* yang dimaksud lebih mengarah kepada *trash talking* atau berkata kasar. Pemain perempuan yang Ia temui sering kali mengeluarkan kata-kata kasar, tetapi biasanya Ia langsung melakukan *mute* (mematikan fitur komunikasi dengan pemain lain) kepada pemain perempuan tersebut. Hal ini tidak sejalan dengan aspek-aspek feminin yang dikatakan oleh Naryoto (Oktami, 2015), di mana perempuan yang mereka temui lebih agresif dari cara komunikasinya.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa pemain perempuan yang ditemui salah satu informan bersikap *toxic* dengan berkata kasar karena merasa emosional dan tersinggung oleh saran yang diberikan. Hal ini bisa juga terjadi karena pemain perempuan yang ditemui kurang percaya diri dengan kemampuannya dalam bermain *online game* Valorant. Pengalaman informan ini sesuai dengan aspek yang dijelaskan oleh Naryoto

(Oktami, 2015) di mana aspek afektif perempuan lebih emosional, mudah tersinggung, dan kurang percaya diri. Informan lain juga mengatakan hal yang sama. Ia mempercayai stereotip bahwa perempuan secara umum cukup sensitif atau perasa.

#### *Aspek Konatif*

Dalam observasi peneliti pada permainan keempat dengan salah satu informan, Ia sering kali mencoba bertindak sebagai pemimpin dan melindungi pemain perempuan. Informan berkali-kali menggunakan *skill* untuk menghidupkan kembali pemain perempuan yang sudah mati pada waktu yang tidak begitu penting. Selain itu, Ia juga sering kali memprioritaskan menggunakan kemampuan *healing* atau penambahan darah kepada pemain perempuan dibandingkan pemain lainnya. Peneliti menyimpulkan berdasarkan tindakan informan pada permainan tersebut bahwa Ia mencoba menjadi pemimpin dan melindungi pemain perempuan pada permainan tersebut. Ia juga lebih aktif dalam berkomunikasi dengan pemain perempuan dalam pertandingannya.

Informan lain juga memiliki beberapa pandangan yang mengarah kepada aspek konatif. Berdasarkan hasil wawancara, pemain perempuan jarang merespon saat diajak berbicara dan hanya merespon *via text chat*. Menurut informan, hal itu mungkin saja terjadi karena pemain perempuan cenderung malu untuk berkomunikasi melalui *voice chat*. Ia juga mengatakan bahwa pemain perempuan jarang menggunakan karakter-karakter agresif seperti *Duelist* dan cenderung menggunakan karakter-karakter dengan peran pembantu yang lebih aman. Sesuai dengan aspek-aspek konatif dalam stereotip gender, informan mempunyai pandangan bahwa pemain perempuan lebih pasif saat berkomunikasi dalam permainan, tidak kompetitif dan ingin dilindungi oleh pemain lain. Menurut peneliti, jawaban informan yang menganggap pemain perempuan ingin dilindungi dapat dilihat dari kecenderungan pemain perempuan dalam

memilih *agent* pembantu seperti *Sage*, sementara tidak kompetitif juga dapat dilihat melalui jaranginya pemain perempuan yang menggunakan agent dengan peran *Duelist* yang berarti mereka tidak memikirkan jumlah *kill* mereka pribadi pada permainan tersebut.

Walaupun semua informan memegang stereotip buruk terhadap pemain perempuan, tetapi mereka tidak menganggap adanya permasalahan saat terdapat pemain perempuan yang lebih aktif, menjadi pemimpin dalam pertandingan, dan menggunakan *agent* yang lebih agresif dengan catatan pemain tersebut harus membuktikan juga bahwa dirinya memang benar-benar bisa bermain dengan baik.

#### **Ekspektasi Performa Pemain Perempuan dalam Online Game Valorant**

Ivory et al. (2014) menjelaskan bahwa karena *online game* masih menjadi wilayah yang didominasi laki-laki, pemain dengan gender laki-laki sering kali dianggap mempunyai status yang lebih tinggi dan lebih kompeten dibandingkan pemain dengan gender perempuan. Pemain perempuan dapat menyembunyikan identitas aslinya dengan mudah, tetapi saat mereka mulai menampakkan gender mereka, sering kali kompetensi dan keahliannya dipertanyakan. Sesuai dengan pernyataan Ivory, semua informan menyatakan adanya perasaan malas dan skeptis dengan *skill* bermainnya saat bermain bersama pemain perempuan.

Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara peneliti di mana saat pemain perempuan mengungkapkan gender aslinya menggunakan fitur *voice chat*, informan dan teman-temannya sering kali berkata "*lah cewek, pantas noob*". Perkataan tersebut menandakan bahwa terdapat ekspektasi yang rendah mengenai kompetensi bermain pada pemain perempuan.

Adanya *performance expectation* yang rendah terhadap kompetensi bermain pemain perempuan membuat mereka diragukan bahkan sebelum permainan dimulai. Berdasarkan hasil

observasi dan wawancara dengan informan, pemain perempuan juga mendapatkan kesempatan berbicara yang lebih kecil dan kontribusi yang dinilai lebih rendah. Oleh karena itu, peneliti akan menjelaskan pembentukan *performance expectation* pada pemain perempuan dalam *online game* Valorant berdasarkan beberapa aspek.

#### *Socially Significant Characteristics*

Dalam konteks kompetensi dalam bermain *online game* Valorant, aspek ini terbentuk karena karakteristik laki-laki yang sering kali dihubungkan dengan kompetensinya dalam hal bermain *game* dibandingkan perempuan. Lucas dan Sherry (Shen et al., 2016) mengemukakan bahwa laki-laki memang memiliki lebih banyak pengalaman dan menghabiskan waktu bermain *game* dibandingkan perempuan. Pada aspek ini, pemain perempuan sering kali dianggap tidak lebih kompeten dibandingkan pemain laki-laki.

#### *Social Rewards*

Pada konteks *online game* Valorant, imbalan secara sosial dapat dilihat dari adanya perbedaan perlakuan pada pemain perempuan. Berdasarkan hasil observasi, pemain perempuan bermain dengan baik dalam lima permainan tersebut, dan salah satu permainannya ia berhasil mendapatkan julukan MVP (*Most Valuable Player*). Namun, ia tidak mendapatkan respon apapun dari pemain lainnya. Pemain perempuan yang bermain dengan performa yang baik juga tidak dapat merubah stereotip ataupun pandangan semua informan pada penelitian ini. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan informan mengenai stereotip di mana mereka masih menganggap pemain perempuan seringkali memiliki performa yang buruk saat bermain *online game* Valorant. Sebaliknya, pemain perempuan yang bermain dengan baik pada permainan sebelumnya tidak dianggap begitu berarti.

#### *Behavioral Interchange Patterns*

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan, kemungkinan mengubah *performance expectation* bagi pemain perempuan sulit untuk terjadi karena sering kali pemain perempuan yang mereka temui memiliki karakteristik yang sama, yaitu cara berkomunikasi yang *toxic*, dan ada pula pemain perempuan yang jarang melakukan komunikasi. Menurut penulis, *performance expectation* pemain perempuan sebenarnya bisa diubah jika memang terdapat perubahan dari sisi pemain perempuan itu sendiri.

Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil wawancara dengan salah satu informan yang menyatakan bahwa dirinya bisa mempunyai ekspektasi performa yang cukup baik kepada pemain perempuan pada saat terdapat pemain perempuan yang berperan sebagai *in-game leader*, yang berarti dapat berkomunikasi dan tahu cara bermain dengan baik. Pendapat positif lain dari informan lain mengenai pemain perempuan yang ditemui pada game sebelumnya juga dapat menjadi contoh bahwa *performance expectation* bisa diubah. Menurutnya, pemain perempuan pada pertandingan sebelumnya tidak *toxic*, bermain dengan santai dan tidak merepotkan. Namun, ia jarang menemukan pemain perempuan yang seperti itu.

#### **KESIMPULAN**

Terdapat beberapa stereotip gender pada pemain perempuan dalam *online game* Valorant dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan konatif. Aspek kognitif, yaitu pemain perempuan tidak kompeten dalam bermain dan tidak mau menerima masukan. Namun, memiliki kerja tim yang bagus. Aspek afektif, yaitu sensitif atau mudah tersinggung, kurang percaya diri dengan kompetensi bermainnya, memiliki cara berkomunikasi yang agresif dan sering berkata kasar. Aspek konatif, yaitu pemain laki-laki sering kali berpikir bahwa pemain perempuan harus dilindungi dan dipimpin, cenderung memilih agen dengan peran pembantu, tidak kompetitif, dan pasif

dalam berkomunikasi. Stereotip - stereotip tersebut menumbuhkan ekspektasi performa yang rendah pada pemain perempuan.

Akibatnya, banyak pemain laki-laki sering kali skeptis terhadap kompetensi pemain Valorant dengan gender perempuan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. Z., & Rachma, I. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130–145.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jsm/index>
- Agustianti, L. (2018, July). *Gender dan Budaya*. Academia.
- Danumaya, A., Palupi, M. F. T., & Danadharta, I. (2020). Representasi Identitas Gender Pada Platform Live Streaming Game Twitch.Tv. *Jurnal Representamen*, 6(1), 58.
- Fakih, M. (2008). *Analisis gender dan transformasi sosial*. INSISTPress.
- Hutabarat, V. W. (2018). *Perempuan dan games online (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas female gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG))* [Sarjana thesis]. Universitas Brawijaya.
- Ivory, A. H., Fox, J., Waddell, F. T., & Ivory, J. D. (2014). Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game. *Computers in Human Behavior*, 35, 148–156.  
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.02.026>
- Martin, J., & Nakayama, T. (2018). *Intercultural communication in contexts*. McGraw-Hill Education.
- Mayasari, F. (2022). Etnografi Virtual Fenomena Cancel Culture dan Partisipasi Pengguna Media terhadap Tokoh Publik di Media Sosial. *Journal of Communication and Society*, 1(01), 27–44.  
<https://doi.org/10.55985/jocs.v1i01.15>
- McDaniel, M. A. (2016). *Women in gaming: A study of female players' experiences in online FPS games* [Honors College Thesis].
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan riset media siber (cybermedia)*. Prenada Media Group.
- Nurudin. (2018). *Perkembangan teknologi komunikasi*. Rajagrafindo Persada.
- Oktami, W. (2015). *Hubungan antara stereotype gender dengan cinderella complex pada mahasiswi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta* [Undergraduate Thesis]. Universitas Sanata Dharma.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada pemain game online perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248.  
<https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community*. The MIT Press.  
<https://doi.org/10.7551/mitpress/7105.001.0001>
- Setiawan, M. A. (2020). *Perjuangan perempuan dalam game online (Studi etnografi virtual tentang dinamika pemain perempuan dalam dominasi pria di komunitas virtual game online Dota 2 server South East Asia)* [Undergraduate Thesis]. Universitas Islam Indonesia.

Shen, C., Ratan, R., Cai, Y. D., & Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 21(4), 312–329.  
<https://doi.org/10.1111/jcc4.12159>

