



Resistensi Perempuan Pemain Valorant terhadap Ketimpangan Gender di Ruang Siber

Theodore Abelardo,¹ Ida Bagus Oka Wedasantara

^{1,2,3}Antropologi Budaya Universitas Udayana

Abstract

Received: 20 Mei 2025

Revised: 27 Mei 2025

Accepted: 01 Juni 2025

Advances in technology and a growing number of internet users have transformed social interactions, particularly in online gaming environments like Valorant. While these games aim to create inclusive spaces, gender inequality often persists due to stereotypes and traditional gender roles that extend into virtual communities. This research analyzes the experiences of female players in the Valorant Indonesia Community (VIC) regarding gender inequality and their subsequent resistance to discrimination. The study addresses two main questions: (1) what forms of gender inequality do female Valorant players encounter in cyberspace, and (2) how do these women resist such inequalities? The findings reveal that female players in VIC frequently face negative stereotypes, verbal harassment, marginalization, and subordination. In response to these challenges, they exhibit resistance through open acts such as voicing injustices and forming supportive women's groups, as well as covert strategies like maintaining privacy and adapting to less welcoming environments. This resistance aligns with the principles of liberal feminism, reflecting their efforts to achieve equality in cyberspace. Ultimately, the study underscores the necessity for more inclusive measures to foster a safer and more equitable gaming atmosphere free from gender-based discrimination.

Keywords: Women, Gender Inequality, Community, Cyberspace

(*) Corresponding Author: theodoreabelardo@gmail.com

How to Cite: Weluz, T. (2025). Resistensi Perempuan Pemain Valorant terhadap Ketimpangan Gender di Ruang Siber. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(6.C), 186-191. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10574>.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan meningkatnya pengguna internet, yang kini mencapai 5,3 miliar orang di dunia dan 213 juta di Indonesia (Rizaty, 2023), telah mendorong pergeseran aktivitas manusia, termasuk dalam hiburan dan interaksi virtual melalui *game online*. Aktivitas bermain game online kini bukan hanya hiburan, tetapi juga ekspresi budaya digital yang melibatkan miliaran individu di seluruh dunia, menciptakan komunitas global yang aktif dan terhubung (Young, 1996).

Game online, termasuk yang populer seperti *Valorant*, memungkinkan interaksi yang intens di dunia maya melalui fitur *chat* dan *voice chat*. Namun, dalam interaksi tersebut, sering terjadi diskriminasi yang dialami oleh perempuan pemain game. Identitas mereka sering terbongkar melalui *voice chat* atau foto asli pada akun media sosial yang terhubung, yang memicu perlakuan diskriminatif berbasis gender, seperti komentar negatif atau ejekan (Soenarto, 2020).

Valorant, sebagai game kompetitif dengan genre *First Person Shooter* (FPS), memiliki sistem interaksi yang kompleks dan membutuhkan kerja sama tim, menjadikannya populer di kalangan berbagai jenis kelamin. Meski pemain

perempuan FPS biasanya kecil, *Valorant* mencatat sekitar 30-40% pemain perempuan, menunjukkan keinginan inklusivitas dalam ekosistemnya (Garst, 2021). Meski begitu, masalah ketimpangan gender tetap terjadi, sebagian besar dipicu oleh persepsi superioritas laki-laki, dominasi laki-laki dalam industri game, serta motif lainnya. Ketimpangan gender ini menimbulkan reaksi resistensi di kalangan perempuan pemain *Valorant*. Menurut Scott (2000), resistensi tidak selalu tampak eksplisit, tetapi sering kali tersembunyi dan halus. Resistensi tersebut terlihat dalam perilaku perempuan yang menggunakan strategi tersembunyi di komunitas *Valorant Indonesia Community* di Discord, merespons ketidakadilan yang dialami di ruang siber.

Penelitian ini mengkaji ketimpangan gender dan resistensi yang dilakukan oleh perempuan pemain *Valorant* di komunitas *Valorant Indonesia Community*. Berbagai bentuk ketimpangan, seperti stereotipe dan marginalisasi, serta respons resistensi yang dilakukan perempuan ini, menjadi fokus utama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang isu gender dalam ruang siber, serta memberikan kontribusi pada upaya menciptakan lingkungan permainan online yang inklusif dan adil bagi semua pemain.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengeksplorasi bentuk ketimpangan gender dan resistensi perempuan pemain *Valorant* di komunitas *Valorant Indonesia Community*, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi interaksi di Discord, dan studi literatur, serta analisis tematik untuk mengidentifikasi pola ketimpangan dan strategi resistensi di ruang siber.

Partisipan

Penelitian ini menggunakan teknik purposif untuk memilih informan yang relevan dan memahami konteks komunitas *Valorant Indonesia Community* (VIC). Informan dibagi menjadi tiga kategori: (1) Informan pangkal, seperti *Head Staff Supervisor* VIC, yang memiliki akses luas terhadap informasi struktural komunitas; (2) Informan kunci, yaitu moderator dan perempuan pemain *Valorant* yang aktif menyuarakan pengalaman terkait ketimpangan gender dan resistensi; serta (3) Informan biasa, yaitu anggota komunitas umum yang memberikan data pembandingan dan melengkapi hasil penelitian untuk menciptakan pemahaman yang lebih komprehensif.

Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data: angket, wawancara, observasi, dan studi dokumen. Angket disebar kepada anggota *Valorant Indonesia Community* (VIC) untuk mendapatkan data awal terkait latar belakang dan pengalaman anggota yang relevan, yang kemudian disaring sesuai kriteria penelitian. Wawancara mendalam dilakukan secara virtual menggunakan Google Meets untuk menggali pengalaman pribadi informan mengenai ketimpangan gender di komunitas VIC. Wawancara ini diawali dengan pertanyaan terbuka yang menyesuaikan posisi informan, seperti moderator dan pemain perempuan, guna memahami pandangan mereka terkait stereotipe, kekerasan verbal, marginalisasi, dan subordinasi.

Observasi dilakukan dalam bentuk partisipasi dan non-partisipan; peneliti mengamati respons perempuan terhadap ketimpangan gender di ruang voice call Discord dan mencatat bukti-bukti dari informan. Catatan lapangan, rekaman, dan tangkapan layar dikumpulkan untuk mendokumentasikan bentuk resistensi yang muncul dalam interaksi sehari-hari. Selain itu, studi dokumen digunakan sebagai data pendukung dari berbagai literatur dan penelitian sebelumnya untuk memperkuat analisis mengenai topik ketimpangan gender dan resistensi perempuan di komunitas game online.

Analisis Data

Analisis data adalah langkah sistematis dalam menyusun dan mengorganisir data dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Menurut pendapat Miles dan Huberman (dalam Suwendra 2018) dalam penyusunan analisis data dilakukan secara interaktif dan terus-menerus sampai tuntas, sampai data mencapai tahanan penuh. Teknik analisis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang didukung oleh kuantitatif dengan metode mixed method. Dengan analisis data model etnografi ini, penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk ketimpangan gender yang terdapat dalam komunitas Valorant Indonesia Community dan bentuk-bentuk respons resistensi dari para perempuan tersebut. Pada tahapan analisis data terdapat menjadi empat bagian, yaitu pengumpulan data, pengurangan data, penyajian data dan kesimpulan.

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan beberapa tema utama terkait resistensi perempuan pemain Valorant terhadap ketimpangan gender di ruang siber. Temuan-temuan ini memberikan wawasan berharga tentang pengalaman dan strategi yang digunakan oleh perempuan dalam komunitas Valorant Indonesia untuk menghadapi berbagai bentuk diskriminasi, serta menunjukkan area-area yang masih memerlukan perhatian lebih dalam upaya menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan adil. Resistensi tersebut terbagi menjadi dua, yaitu Resistensi Terbuka dan Resistensi Tertutup

Resistensi Terbuka

Dalam komunitas *game online*, khususnya Valorant, perempuan sering dihadapkan pada berbagai bentuk ketimpangan gender yang dipengaruhi oleh budaya patriarki dan pendidikan sejak kecil. Budaya patriarki yang telah berlangsung lama menciptakan perbedaan perilaku, status, dan otoritas antara laki-laki dan perempuan, membentuk hierarki gender yang mengakar (Amini, 2018). Meskipun menghadapi tekanan sosial dan diskriminasi, perempuan pemain Valorant tidak berdiam diri. Mereka melakukan berbagai bentuk perlawanan yang dapat dikategorikan sebagai resistensi terbuka, yang bertujuan tidak hanya untuk mempertahankan hak-hak mereka sebagai pemain tetapi juga untuk meruntuhkan stereotipe gender dalam budaya gaming. Menurut Zuraida (dalam Susilowati, 2013: 17), perlawanan terbuka muncul melalui interaksi langsung antara kelompok yang berkuasa dan yang tertindas, dan dalam konteks ini, perempuan menunjukkan resistensi terbuka melalui partisipasi aktif dalam komunitas, pengorganisasian kelompok dukungan, serta upaya menuntut kesetaraan gender.

Resistensi terbuka yang dilakukan oleh perempuan pemain Valorant dapat diidentifikasi melalui aksi-aksi kolektif dalam komunitas Valorant Indonesia

Community. Pertama, mereka memanfaatkan sistem dan aturan komunitas dengan menyuarakan ketidakadilan melalui diskusi terbuka di Discord, yang memungkinkan dukungan terorganisir dari pemain perempuan lainnya. Kedua, aksi-aksi ini membawa dampak signifikan terhadap dinamika komunitas, mendorong perubahan yang mempengaruhi struktur sosial, seperti kebijakan baru terkait pelecehan dan ketimpangan gender. Ketiga, perlawanan ini bersifat rasional dan terarah, fokus pada kepentingan bersama untuk menciptakan lingkungan bermain yang setara dan aman. Tujuan utama dari perlawanan ini adalah untuk menghapus praktik-praktik pelabelan, kekerasan, marginalisasi, dan subordinasi terhadap perempuan, serta membangun ruang bermain yang lebih inklusif dan adil bagi semua pemain tanpa memandang gender

Dalam implementasinya, resistensi terbuka perempuan pemain Valorant tercermin melalui berbagai inisiatif dan kebijakan yang didukung oleh pengembang game. *Riot Games* telah mengambil langkah-langkah untuk mempromosikan kesetaraan gender dalam komunitasnya, salah satunya melalui penyediaan sistem *report* atau pelaporan yang memungkinkan pemain melaporkan tindakan diskriminatif atau pelecehan secara langsung kepada pengembang. Sistem ini memberikan perempuan pemain Valorant alat untuk melawan perilaku tidak adil yang sering kali diabaikan dalam lingkungan gaming. Menurut salah satu informan, langkah ini menunjukkan komitmen *Riot Games* terhadap keadilan dan kesetaraan, serta mendukung resistensi terbuka yang dilakukan oleh perempuan. Di sisi lain, *Valorant Indonesia Community* juga menunjukkan bentuk resistensi terbuka melalui pengorganisasian *role* khusus untuk perempuan menggunakan fitur dari aplikasi Discord, terbitlah *role* “Ladies” yang hanya dapat diakses oleh pemain perempuan setelah melalui proses verifikasi yang ketat. *Role* di Discord ini mengelompokkan anggota server dan menentukan tampilan serta hak istimewa mereka. Melalui *role* ini, perempuan dalam komunitas dapat diidentifikasi dan diberi ruang yang lebih aman untuk berpartisipasi. Menurut Jason, *Head Staff Supervisor* komunitas VIC, langkah ini bertujuan menciptakan lingkungan yang lebih nyaman bagi perempuan, sekaligus melindungi mereka dari gangguan atau penyamaran pemain laki-laki. Dengan adanya *role* dan ruang eksklusif ini, perempuan dalam komunitas Valorant memiliki kesempatan untuk lebih bebas dalam menyuarakan pendapat, berbagi pengalaman, dan memperkuat solidaritas di antara sesama pemain perempuan.

Resistensi Tertutup

Resistensi tertutup, sebagaimana dijelaskan oleh James Scott, merujuk pada bentuk perlawanan yang dilakukan secara tersembunyi dan tidak langsung. Berbeda dengan resistensi terbuka yang melibatkan konfrontasi langsung, resistensi tertutup berlangsung tanpa aksi yang secara eksplisit menantang otoritas. Tindakan-tindakan ini dilakukan diam-diam melalui cara-cara kecil yang bertujuan melindungi diri atau memprotes ketidakadilan, tanpa menarik perhatian atau menciptakan konflik terbuka. Resistensi tertutup memungkinkan individu atau kelompok untuk bertahan dalam situasi di mana konfrontasi langsung dianggap berisiko atau tidak mungkin dilakukan.

Dalam konteks penelitian ini, resistensi tertutup perempuan pemain Valorant tercermin dalam tindakan kecil dan sporadis yang tidak terorganisir, seperti mengabaikan komentar negatif atau enggan bergabung dalam *voice chat*

publik. Tindakan ini bersifat individual, di mana perempuan mencari cara untuk menghindari pelecehan tanpa koordinasi formal dengan pihak lain. Mereka fokus pada kenyamanan dan keamanan pribadi, misalnya dengan memblokir pemain yang bermasalah atau menyembunyikan identitas gender mereka, sehingga tidak menghasilkan perubahan sosial yang lebih besar.

Dalam konteks penelitian ini, resistensi tertutup perempuan pemain Valorant tercermin dalam tindakan kecil dan sporadis yang tidak terorganisir, seperti mengabaikan komentar negatif atau enggan bergabung dalam *voice chat* publik. Tindakan ini bersifat individual, di mana perempuan mencari cara untuk menghindari pelecehan tanpa koordinasi formal dengan pihak lain. Mereka fokus pada kenyamanan dan keamanan pribadi, misalnya dengan memblokir pemain yang bermasalah atau menyembunyikan identitas gender mereka, sehingga tidak menghasilkan perubahan sosial yang lebih besar. Selain itu, adaptasi terhadap komentar negatif juga merupakan strategi yang kerap digunakan oleh perempuan pemain Valorant untuk mengatasi tekanan dan diskriminasi di ruang siber. Komentar-komentar merendahkan, seperti tuduhan 'boosted' atau anggapan bahwa perempuan tidak kompeten, sering kali dilontarkan oleh pemain laki-laki. Namun, alih-alih terpengaruh, banyak perempuan memanfaatkan kritik tersebut sebagai motivasi untuk membuktikan kemampuan mereka dan menjaga performa permainan.

Refeleksi

Berdasarkan analisis menggunakan kerangka James C. Scott mengenai resistensi terbuka dan tertutup, perjuangan perempuan pemain Valorant terlihat sebagai perlawanan dalam konteks ruang siber yang penuh tantangan. Resistensi terbuka mereka, seperti pelaporan pelecehan, sering kali tidak efektif karena sistem pelaporan otomatis tidak mempertimbangkan konteks sosial atau gender. Feminisme liberal menekankan perlunya pendekatan yang lebih humanistik, di mana suara perempuan didengar dan dimediasi dengan adil. Sistem saat ini tidak memberi ruang yang cukup bagi perempuan untuk menyuarakan pengalaman mereka, sehingga pelecehan berbasis gender sering kali tidak ditangani dengan tepat. Dengan demikian, perlu ada pendekatan yang lebih personal untuk menangani laporan agar perempuan merasa aman dan dihargai dalam komunitas game.

Resistensi tertutup yang ditunjukkan oleh perempuan, seperti menghindari komunitas besar dan membentuk kelompok kecil yang eksklusif, mencerminkan keterbatasan struktur sosial dalam komunitas game yang mendukung ketidaksetaraan gender. Teori feminisme liberal menegaskan pentingnya kesetaraan akses dan penghapusan batasan yang membuat perempuan terisolasi. Keputusan mereka untuk membentuk komunitas sendiri menunjukkan ketidakpuasan terhadap dukungan yang ada, memperkuat posisi subordinasi. Untuk menciptakan ruang yang lebih inklusif, komunitas game perlu memberikan perhatian lebih kepada perempuan sebagai partisipan setara, serta mendukung kebijakan yang responsif terhadap isu-isu gender. Hal ini menunjukkan bahwa perjuangan perempuan di Valorant mencakup usaha tersembunyi dan kompleks, yang mendesak perlunya perubahan sistemik untuk menjamin kesetaraan dan menghapus rasa takut dalam berpartisipasi.

KESIMPULAN

1. Perempuan menghadapi berbagai bentuk ketimpangan gender di Valorant Indonesia Community (ruang siber), seperti stereotipe, kekerasan verbal, marginalisasi, dan subordinasi. Perilaku ketimpangan gender tersebut menjadi penghalang kenyamanan perempuan dalam bermain. Ketimpangan gender ini menggambarkan pengalaman perempuan terhadap struktur yang mendiskriminasi mereka, sekaligus menjadi upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya kesetaraan gender dalam ruang siber, khususnya di lingkungan komunitas game online
2. Resistensi perempuan terhadap ketimpangan gender dalam komunitas Valorant Indonesia Community diwujudkan melalui berbagai bentuk tindakan. Secara terbuka, perempuan menyuarakan ketidakadilan yang mereka alami dan membentuk kelompok khusus perempuan sebagai bentuk solidaritas. Selain itu, mereka juga melakukan resistensi tertutup dengan menjaga privasi dan beradaptasi pada lingkungan yang kurang mendukung. Pendekatan ini menunjukkan upaya mereka untuk mencapai kesetaraan gender di ruang siber, yang sejalan dengan prinsip-prinsip feminisme liberal, yaitu memperjuangkan hak dan kesempatan yang setara bagi perempuan baik itu di ruang siber.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Mutiah. (2018). "Gender Bias in Historiography of Indonesia and the Writing of Women's History". *Jurnal Perempuan*, 23(3). 153-160. <https://doi.org/10.34309/jp.v23i3.245>
- Garst, A. (2021, 10 Juni). "Riot Games Did Everything Right To Support VALORANT's Women". Upcomer. <https://upcomer.com/riot-games-valorants-women>
- Rizaty, M.A. (2023, 24 November). "Data Jumlah Pengguna Internet di Dunia (Oktober 2020-Oktober 2023)" <https://dataindonesia.id/internet/detail/data-jumlah-pengguna-internet-di-dunia-oktober-2020oktober-2023>.
- Scott, James C. (2000). *Senjatanya Orang-Orang Yang Kalah*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suwendra, I.W, (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*. Bandung: Nilacakra.
- Soenarto, L. R. (2020). "5 Streamer Wanita yang Mendapatkan Pelecehan Ketika Bermain Video Game dan Pentingnya Kesetaraan Gender". *Gamesbrott*. <https://gamebrott.com/5-streamer-wanita-yang-mendapatkan-pelecehan-ketika-bermain-video-game-dan-pentingnya-kesetaraan-gender>
- Young, K. S. (1996). "Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder. *CyberPsychology & Behavior*" *Jurnal Psikologi*, 5(18). 237-244. <https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Susilowati, E.Z. (2018). "Perempuan Dalam Kumpulan Cerita Tandak Karya Royyan Julian (Teori Resistensi-James C. Scott)". *Bapala*, 5(2), 5-6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/28696>