

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Valorant merupakan salah satu *game* yang sedang meningkat popularitasnya di Indonesia, sebuah *game* online bergenre *First Person Shooter* (FPS) dirilis oleh Riot Games pada 2 Juni 2020 (Danny, 2022). Pemain aktif Valorant setiap harinya mencapai 1,5 juta pemain dengan total sebesar 15 juta pemain di seluruh dunia (Danny, 2022). Berdasarkan data industri, sekitar 30% hingga 40% dari total pemain Valorant adalah wanita (Takahashi, 2021). Angka ini mengalahkan persentase jumlah *gamers* wanita dibandingkan *game* lain seperti League of Legends, Counter-Strike 2, dan Dota 2 dengan jumlah *gamers* wanita sekitar 3,5% sampai 12% dibanding jumlah *gamers* pria (Kristina, 2025).

Di Indonesia, potensi ini terlihat dari industri esports di Indonesia yang memperlihatkan peningkatan sebesar USD 11,75 juta pada tahun 2024 dan akan diperkirakan terus berkembang hingga 2027 (Stellar Market Research, 2025). Pada tingkat nasional, VCT Challengers Indonesia Split 2 2024 diikuti oleh 8 tim profesional dengan total sekitar 40 pemain yang bertanding (Indogames, 2024). Selain itu, terdapat perkembangan dengan turnamen komunitas khusus wanita seperti Ligagame Community Series (LCS) *Women Battle* yang diikuti oleh 16 tim wanita dengan total 80 pemain yang bertanding (Saut, 2023).

Pertandingan dalam *game* Valorant dilengkapi dengan fitur *voice chat* yang bersifat *real time* yang esensial untuk koordinasi tim (Krisvianty et al., 2024). Namun, hal ini memperbesar peluang munculnya seksisme verbal dalam pertandingan, terutama terhadap *gamers* wanita dikarenakan identitas gender mereka langsung terdeteksi yang dapat memicu respons negatif dari *gamers* lain. Kondisi ini diperkuat budaya patriarki yang masih kuat di Indonesia, dengan stigma bahwa *gaming* adalah aktivitas maskulin dan anggapan kemampuan bermain wanita lebih rendah (Pangestuti, 2023). Bias gender tersebut menciptakan lingkungan tidak

setara yang memunculkan komentar diskriminatif seperti “*Go back to the kitchen*” atau “Pantesan cupu, yang main cewe.” sehingga *gamers* wanita akan membala dengan ejekan serupa, sementara sebagian akan memilih untuk diam, yang membuat mereka enggan untuk bermain kembali (Pramesty, 2021).

Fenomena seksisme verbal merupakan realita yang dihadapi oleh para *gamers* wanita yang bermain Valorant. Survey yang telah dilakukan oleh Circle Luna Nera menunjukkan bahwa 72,5% dari 150 *gamers* wanita Indonesia yang berusia 19-24 tahun pernah mengalami pelecehan online (Belinda, 2022). Penelitian oleh Jurnal Syntax Admiration (2024) menunjukkan respons mayoritas *gamers* wanita ketika mengalami komentar seksis adalah menghindari *voice chat* atau bahkan berhenti bermain. Seksisme ini menyebabkan ketakutan, hilangnya ruang aman, bahkan rasa enggan melaporkan pelecehan karena sering diabaikan (Noerhakim, 2024). Hal ini menunjukkan meskipun mereka sadar akan adanya masalah, mereka belum dapat menghadapi perilaku tersebut tanpa harus mengorbankan pengalaman bermain mereka.

Pra-riset terhadap 49 anggota Valorant Indonesia Community (VIC), usia 18-25 tahun di Jabodetabek, memperkuat temuan tersebut. Ditemukan bahwa banyak wanita enggan menggunakan *voice chat* karena takut dilecehkan atau diintimidasi. Temuan tersebut selaras dengan teori dari Deng, Z. (2024), korban seksisme enggan melawan atau melapor akibat kesulitan mengenali perilaku, merusak hubungan sosial, dicap negatif, dan ancaman serangan balik. Kondisi ini memperkuat stereotip gender dan meminggirkan posisi wanita dalam komunikasi *game*, sehingga dapat mengurangi partisipasi mereka di ruang digital yang seharusnya setara (Maharani et al., 2024).

Meski sudah terdapat berbagai penelitian dan laporan mengenai seksisme yang dialami oleh *gamers* Valorant wanita Indonesia, informasi yang ada saat ini masih tersebar di berbagai sumber seperti jurnal akademik, artikel opini, dan video yang belum diringkas secara teratur. Tidak adanya media yang memadai membuat para *gamers* wanita kesulitan untuk menentukan langkah mitigasi yang tepat ketika bermain maupun berkomunikasi. Hal ini menciptakan kebutuhan akan media yang

terpercaya untuk menyajikan contoh pengalaman nyata *gamers* wanita dalam bermain Valorant agar korban dapat mempelajari bentuk seksisme dari contoh orang lain, cara untuk mencegah dan menghadapi seksisme verbal dalam Valorant, dan validasi atas pengalaman mereka dalam bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka penulis merangkum beberapa permasalahan pokok berikut:

1. Tingginya kasus seksisme verbal yang dialami *gamers* wanita di komunitas Valorant Indonesia, terutama melalui fitur *voice chat real-time*, yang memperkuat stigma bahwa *gaming* adalah aktivitas maskulin.
2. Banyaknya *gamers* wanita yang memilih diam, takut *speak up*, atau bahkan berhenti bermain akibat dampak psikologis seperti kecemasan, hilangnya rasa aman, dan rendahnya *self-esteem*, yang pada akhirnya menghambat partisipasi mereka dalam ruang digital.
3. Belum adanya media informasi yang terpusat, interaktif, dan mudah dijangkau untuk mengenalkan bentuk-bentuk seksisme, dampaknya, serta langkah-langkah pencegahan dan pelaporan bagi *gamers* Valorant wanita.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah ditetapkan sebagai bagaimana perancangan *website* interaktif mengenai seksisme verbal terhadap *gamers* wanita dalam komunitas Valorant?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan disampaikan kepada dewasa muda usia 18-25 tahun, SES A-B, berdomisili di Jabodetabek yang aktif bermain Valorant, dengan menggunakan teknik visual *storytelling* interaktif. Sedangkan ruang lingkup perancangan akan dipersempit menjadi tentang seksisme verbal yang dialami *gamers* wanita, dampaknya terhadap pengalaman bermain, serta upaya pencegahan dalam upaya menciptakan ruang digital yang lebih inklusif dan aman.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Mengacu pada rumusan masalah sebelumnya, dalam perancangan ini penulis akan melakukan perancangan *website* interaktif mengenai seksisme verbal terhadap *gamers* wanita dalam komunitas Valorant.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian bertujuan untuk mengedukasi seksisme verbal dalam *game* Valorant terhadap *gamers* wanita melalui *website* interaktif. Selain itu, hasil penelitian diharapkan mampu memperkaya pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual serta menjadi pedoman bagi penelitian yang ingin membuat media informasi interaktif serupa.

1. Manfaat Praktis:

Penelitian ini dimaksudkan sebagai sumber referensi bagi dosen dan pengkaji lain dalam memahami pilar informasi pada Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pembuatan *website* interaktif. Selain itu, perancangan ini juga bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa yang berminat mengembangkan *website* interaktif serta mengangkat isu seksisme terhadap *gamers* wanita. Hasil kajian ini juga dapat menjadi catatan arsip bagi universitas yang mendokumentasikan pelaksanaan Tugas Akhir.