

## **Reaksi *Victim Blaming* Oleh Komunitas *Gaming 'Valorant'* Di Media Sosial 'X' Terhadap Pengalaman Kekerasan Seksual Pemain Perempuan**

Ariza Ardana, Jessica Tjahyana, Mikail Klose, Yovani Salsabiila Maydita  
Departemen Kriminologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,  
Universitas Indonesia  
Depok, Indonesia  
[ariza.ardana@ui.ac.id](mailto:ariza.ardana@ui.ac.id), [jessica.tjahyana@ui.ac.id](mailto:jessica.tjahyana@ui.ac.id), [mikail.klose@ui.ac.id](mailto:mikail.klose@ui.ac.id),  
[yovani.salsabiila@ui.ac.id](mailto:yovani.salsabiila@ui.ac.id)

**Abstrak:** Artikel ini membahas mengenai reaksi *victim blaming* oleh komunitas gaming 'Valorant' di media sosial 'X'. Ruang digital telah menjadi salah satu aspek yang berperan dalam perluasan praktik pelecehan seksual terhadap perempuan. Salah satu *game online* yaitu Valorant dalam hal ini menghadirkan ciri-ciri maskulinitas yang sering kali dirasakan ketika bermain melalui fitur komunikasi di dalam permainan. Selain itu, komunitas *game* pada media sosial, khususnya 'X' semakin memperkuat hegemoni maskulinitas pada permainan tersebut yang berdampak pada pengalaman kekerasan seksual pemain perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi akan menganalisis komentar-komentar dari komunitas gaming di media sosial 'X' terhadap publikasi pengalaman kekerasan seksual perempuan dalam *game* Valorant. Temuan data menunjukkan bahwa ruang *game online* telah menjadi ruang maskulin sehingga pemain perempuan rentan mengalami pelecehan dan kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi. Hasil analisis menggambarkan adanya reaksi-reaksi *victim blaming* dalam komentar yang diambil dan berkaitan dengan nilai maskulinitas di dalam ruang *game online*.

**Kata Kunci:** *Victim Blaming*, Komunitas Gaming, Maskulinitas Toksik, Kekerasan Seksual

**Abstract:** This article examines the victim-blaming reactions by the 'Valorant' gaming community on the social media platform 'X'. The digital space has become a significant factor in the proliferation of sexual harassment against women. The online game Valorant, in particular, exhibits characteristics of masculinity often experienced through its in-game communication features. Additionally, the gaming community on social media, especially 'X', reinforces the hegemony of masculinity in the game, impacting female players' experiences of sexual violence. This study employs a qualitative approach with content analysis methods to analyze comments from the gaming community on 'X' regarding the publication of women's experiences of sexual violence in Valorant. The data findings indicate that the online gaming space has become a masculine domain, making female players vulnerable to technology-facilitated harassment and sexual violence. The analysis results depict victim-blaming reactions in the comments, which are related to the values of masculinity within the online gaming space.

**Keywords:** Victim Blaming, Gaming Community, Toxic Masculinity, Sexual Violence

## Pendahuluan

Pada tahun 2017, Amnesty International mengadakan jajak pendapat IPSOS MORI untuk meneliti dan memahami pengalaman perempuan berusia antara 18 dan 55 tahun di beberapa negara, yaitu Denmark, Italia, Selandia Baru, Polandia, Spanyol, Swedia, Inggris, dan Amerika Serikat. Hasil jajak pendapat tersebut menunjukkan hampir seperempat (23%) perempuan dari partisipan di delapan negara ini mengatakan bahwa mereka pernah mengalami pelecehan atau pelecehan *online* setidaknya satu kali, berkisar pada rasio 16% di Italia hingga 33% di Amerika Serikat. Tidak hanya itu, sebanyak 41% perempuan yang pernah mengalami pelecehan atau pelecehan *online* mengatakan bahwa setidaknya pada satu kesempatan, pengalaman ini membuat mereka merasa tidak aman dan terancam terkait dengan kondisi fisik mereka (Amnesty International, 2017). Maka, hasil jajak pendapat ini menunjukkan bahwa ruang siber atau ruang digital menjadi ruang tidak aman bagi perempuan kaitannya dengan rasa aman dari pelecehan seksual.

Selanjutnya, pada jajak pendapat yang sama, di semua negara, hanya kurang dari setengah (46%) perempuan partisipan jajak pendapat yang pernah mengalami pelecehan atau pelecehan *online* mengatakan bahwa pelecehan seksual tersebut bersifat misoginis atau seksis. Kemudian, hampir seperlima (19% di Italia) dan seperempat perempuan yang pernah mengalami pelecehan atau pelecehan *online* mengatakan bahwa hal tersebut termasuk ancaman penyerangan fisik atau seksual (*violence threat*). Tidak hanya itu, 58% partisipan survei di seluruh negara yang pernah mengalami pelecehan atau pelecehan mengatakan hal tersebut mencakup rasisme, seksisme, homofobia, atau transfobia. Lebih dari separuh (59%) perempuan yang pernah mengalami kekerasan atau pelecehan di ruang siber atau ruang digital mengatakan bahwa hal tersebut berasal dari orang asing (Amnesty International, 2017). Maka, jajak pendapat ini menunjukkan bahwa ruang digital tidak menjadikan perempuan terbebas dari ancaman kekerasan layaknya di ruang nyata.

Fakta bahwa hampir sebagian dari perempuan yang menggunakan teknologi untuk berinteraksi di ruang siber atau ruang digital pernah mengalami pelecehan seksual setidaknya satu kali, menunjukkan bahwa ada kerentanan perempuan untuk mengalami viktimisasi pelecehan seksual meluas dari konteks pelecehan seksual di ruang fisik menuju ke ruang digital. Hal ini menunjukkan bahwa ruang siber atau ruang digital menjadi salah satu aspek yang berperan dalam perluasan praktik pelecehan seksual terhadap perempuan. Hal ini kemudian mengacu pada *technology-facilitated sexual violence* (TFSV) atau kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi. Secara umum, kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi mengacu pada berbagai perilaku merendahkan atau melecehkan secara seksual yang dilakukan dengan bantuan atau penggunaan teknologi komunikasi digital

(Powell & Henry dalam Leukfeldt & Holt, 2019). Kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi mencakup berbagai dimensi perilaku yang merugikan secara seksual, termasuk pemerkosaan, pengalaman seksual yang tidak diinginkan, pelecehan seksual berbasis gambar (termasuk pembuatan, distribusi, atau ancaman distribusi gambar telanjang atau seksual tanpa persetujuan), pelecehan seksual *online*, ujaran kebencian berbasis gender, dan ancaman pemerkosaan (*rape threat*) (Leukfeldt & Holt, 2019).

Salah satu ruang siber atau ruang digital yang kerap digunakan dalam berinteraksi adalah ruang dalam *game online*. Ruang *game online* memungkinkan pemain (*player*) untuk bermain permainan dalam satu waktu yang sama secara bersama-sama (*real-time*). Aktivitas bermain *game* secara *online* sering kali diartikan sebagai aktivitas maskulin sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya bahwa gender yang dikonstruksi dari waktu ke waktu dalam lingkungan sosial kemudian membentuk hal ini (DiSalvo, 2017). Menurut Christensen (2006) dalam DiSalvo (2017), selama bermain permainan video secara *online*, beberapa gender sering dilebih-lebihkan. Dominasi laki-laki dalam video *game online* dalam hal ini salah satunya yang menimbulkan ciri-ciri maskulinitas yang sering kali dirasakan ketika bermain permainan video seperti adanya kekuatan, persaingan dan dominasi ketika bermain. Christensen (2006) juga menyebutkan bahwa maskulinitas yang dipraktikkan secara *online* lebih mengarah pada sesuatu yang stereotip dan kaku, penuh kekerasan, misoginis, dan homofobia (Kafai et al., 2016).

Bentuk maskulinitas dalam permainan video secara *online* dituangkan melalui komunikasi dalam *game* yang berbasis suara dengan mikrofon internal *game* (*in-game mic*) ataupun berbasis chat di dalam *game* (*in-game chat*). Dalam hal ini, pemain perempuan merupakan yang paling merasakan dampak dari maskulinitas di dalam *game* yang berbentuk diskriminasi. Diskriminasi di sini sering kali mengarah pada merendahkan perempuan hingga terjadinya pelecehan seksual secara verbal termasuk ancaman pemerkosaan. Berdasarkan penemuan Williams (2009), hal ini diakibatkan oleh adanya kecenderungan perbedaan tujuan antara laki-laki dan perempuan dalam bermain video *game*. Laki-laki berorientasi pada pencapaian dan lebih aktif, dibandingkan perempuan yang menganggap video *game* hanya sebuah hiburan sebagaimana sesuai dengan temuan Williams yang menyebutkan bahwa video *game* tercipta untuk permainan yang dilakukan oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Oleh karena itu, perempuan yang bermain video *game* akan dianggap tidak serius dan merusak permainan.

Karena adanya anggapan tersebut dan budaya maskulinitas yang hadir di dalam ruang *game online*, diskriminasi terhadap perempuan ketika bermain video *game* cenderung sering terjadi dan diwajarkan sebagaimana yang dialami oleh salah satu

pemain *game* Valorant yang bergender perempuan dalam cuitannya di platform media sosial *x.com* dengan nama pengguna @TaylorMorganS\_. Taylor Morgan yang membagikan pengalaman akan ancaman pemerkosaan yang dialaminya ketika bermain *game* Valorant justru mendapatkan komentar negatif yang menyalahkan dirinya (*victim blaming*). Berkaca dari pengalamannya tersebut, artikel ini akan membahas dan memahami reaksi dari komunitas *game* yang cenderung menyalahkan korban atau *blaming the victim* ketika pemain perempuan mengutarakan pengalamannya dalam bermain *game* dengan berfokus pada pertanyaan penelitian mengenai “Bagaimana reaksi *victim blaming* oleh komunitas *gamers* ‘Valorant’ di media sosial X terhadap pengalaman kekerasan seksual pemain perempuan?”. Penelitian ini pun diharapkan dapat memberikan pemahaman baru kepada pembaca terkait dengan isu kekerasan seksual *online* yang dialami perempuan pemain *game online* yang memiliki dimensi dan karakteristik unik yang berbeda dari kekerasan seksual di ruang nyata, termasuk respons *victim blaming* yang dialami korban melalui media baru.

## Metode

Metode artikel jurnal yang digunakan oleh tim peneliti adalah *content analysis* pada komentar di media sosial X terhadap pemain Valorant perempuan yang mendapatkan ancaman kekerasan seksual dari pemain lain. *Content analysis* merupakan bagian dari pendekatan kualitatif yang memberikan deskripsi yang lebih mendetail dan menganalisis substansi dari pengalaman manusia (Marvasti, 2004). Dikutip dari laman Columbia University (2024), *content analysis* merupakan metode penelitian untuk menentukan keberadaan kata, tema, makna, atau konsep dalam beberapa data kualitatif yang berupa teks. Dengan menganalisis isi, peneliti dapat memahami hubungan kata, tema, atau konsep tertentu dari teks tersebut (Columbia University Mailman School of Public Health, 2024). Dalam melakukan *content analysis*, peneliti harus memilih apakah analisis yang akan dilakukan berupa struktur permukaan yang luas (*manifest analysis*) atau struktur dalam (*latent analysis*) (Bengtsson, 2016). Dengan demikian, analisis konten lebih dari sekadar melihat kata-kata atau mengekstraksi konten objektif, tetapi juga menggali makna, tema, dan pola yang dapat terlihat jelas atau tersembunyi dalam sebuah teks. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial dengan cara yang subjektif dan ilmiah (Wildemuth, 2017). Analisis ini dianggap tepat untuk digunakan bagi peneliti yang ingin menganalisis teks jurnal atau buku dan membuat kesimpulan yang dapat direplikasi dan valid dari data (Stroud dkk., 2017).

Proses analisis konten dimulai pada fase awal pengumpulan data. Analisis data sejak awal memungkinkan terjadinya pengembangan konsep dan pengumpulan data. Hal ini berpotensi memandu pengumpulan data selanjutnya menuju sumber yang lebih relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Wildemuth (2017)

menyatakan bahwa untuk memastikan kesimpulan yang valid dan dapat diandalkan, analisis isi kualitatif menggunakan prosedur yang sistematis dan transparan untuk memproses data, yaitu:

1. Menyiapkan data: Analisis isi kualitatif dapat diterapkan pada berbagai jenis data, tetapi umumnya, data perlu diubah menjadi teks tertulis sebelum analisis dapat dimulai. Menganalisis transkrip teks dilakukan untuk mengungkap perilaku dan pemikiran seseorang yang berkaitan dengan topik penelitian. Pada tahap ini, peneliti akan menyiapkan data yang berbentuk komentar negatif terhadap *player* perempuan dalam komunikasi *video game* "Valorant".
2. Menentukan unit analisis: Unit analisis mengacu pada segmen dasar teks yang akan diklasifikasikan selama analisis konten. Peneliti akan menentukan tema 'victim blaming' dan 'ruang *game* online sebagai ruang maskulin'.
3. Pengkodean: Kategori dan skema pengkodean dapat diperoleh dari tiga sumber: data itu sendiri, penelitian sebelumnya, dan teori yang ada. Skema pengkodean dapat dikembangkan dengan menggunakan pendekatan induktif dan deduktif. Pada penelitian ini, tim peneliti akan menggunakan data yang ditemukan sendiri sebagai alat untuk melakukan pengkodean. Proses pengkodean akan dilakukan melalui data yang berupa tangkapan layar komentar-komentar negatif dan menginterpretasi hasil data tersebut dengan tema 'victim blaming' dan 'ruang *game* online sebagai ruang maskulin'.
4. Menarik kesimpulan dari data yang sudah dikodekan: Tahapan ini melibatkan penafsiran tema atau kategori yang diidentifikasi dan sifat-sifatnya. Tim peneliti akan membuat kesimpulan dan menyajikan rekonstruksi makna yang berasal dari data. Hal ini termasuk mengidentifikasi hubungan antar kategori dan mengungkap pola.
5. Melaporkan hasil data dan analisis: Terakhir, tim peneliti akan mengungkap pola, tema, dan kategori data, mengaitkannya dengan realitas sosial. Pada tahapan ini, tim peneliti akan melihat interkoneksi data dengan konsep 'victim blaming' dan 'ruang *game* online sebagai ruang maskulin' serta melihat bagaimana praktik misogini dalam *game online* dapat menyebabkan dampak negatif di masyarakat luas.

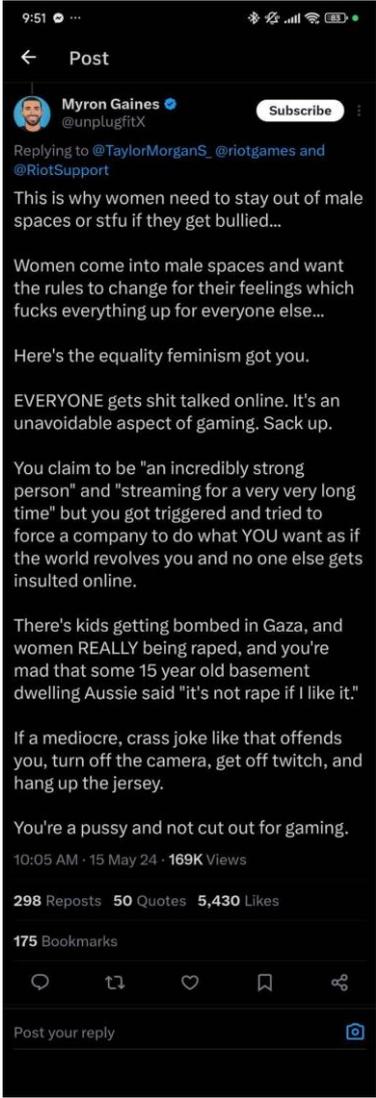
## **Hasil dan Pembahasan**

Tim peneliti mengambil empat komentar terhadap unggahan perempuan pemain *video game* Valorant di media sosial X yang mendapatkan ancaman kekerasan

seksual ketika melakukan video *game streaming*<sup>1</sup>. Berdasarkan empat komentar tersebut, ditemukan representasi makna dan nilai patriarkis yang menyebabkan perempuan pemain video *game* Valorant rentan mendapatkan ancaman kekerasan seksual.

Komentar 1

Myron Gaines dengan nama pengguna @unplugfitX

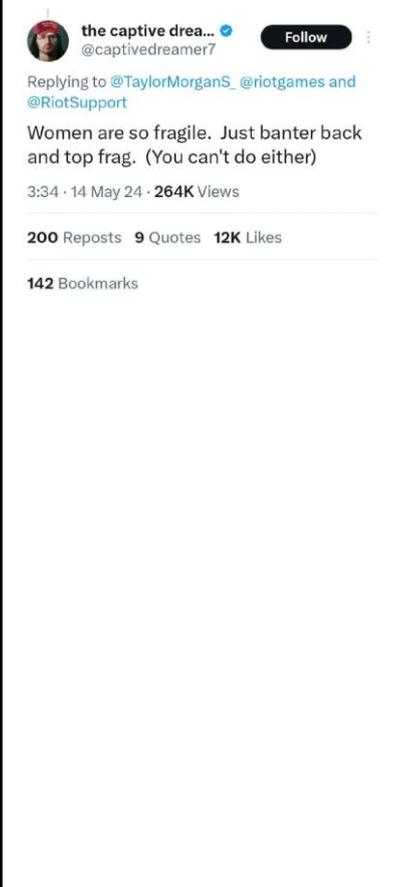
Tangkapan Layar	Komentar	Interpretasi
	<p>This is why women need to stay out of male spaces or stfu if they get bullied...</p> <p>Women come into male spaces and want the rules to change for their feelings which fucks everything up for everyone else..</p> <p>Here's the equality feminism got you.</p> <p>EVERYONE gets shit talked online. It's an unavoidable aspect of gaming. Sack up.</p> <p>You claim to be "an incredibly strong person" and "streaming for a very very long time" but you got triggered and tried to force a company to do what YOU want as if the world revolves you and no one else gets insulted online.</p> <p>There's kids getting bombed in Gaza, and women REALLY being raped, and you're mad that some 15 year old</p>	<p>Komentar yang diunggah oleh @unplugfitX menitikberatkan pada beberapa kata yang merepresentasikan ruang siber sebagai ruang maskulin untuk laki-laki.</p> <p><i>"This is why women need to stay out of male spaces or stfu if they get bullied..."</i></p> <p>Tidak hanya itu, komentar ini juga merepresentasikan adanya normalisasi ancaman kekerasan seksual.</p> <p><i>"EVERYONE gets shit talked online. It's an unavoidable aspect of gaming. Sack up."</i></p>

<sup>1</sup> *video game streaming* adalah saat seorang *gamer* membagikan layarnya selama sesi permainan langsung melalui internet saat mereka sedang bermain. Hal ini memungkinkan pemirsa untuk menonton permainan dan berinteraksi dengan *streamer* secara *real-time*.

	<p>basement dwelling Aussie said “its not rape if I like it”</p> <p>If a mediocre, crass joke like that offends you, turn off camera, get off twitch, and hang up the jersey.</p> <p>You’re a pussy and not cut out for gaming.</p>	
--	---	--

Komentar 2

*the captive dreamer* dengan nama pengguna @captivedreamer7

Tangkapan Layar	Komentar	Interpretasi
	<p>Women are so fragile. Just banter back and top frag. (You can’t do either)</p>	<p>Komentar yang diunggah oleh @captivedreamer7 menitikberatkan pada beberapa kata yang merepresentasikan sifat feminin yang melekat pada perempuan sebagai bentuk kelemahan (<i>fragile</i>)</p> <p>“<i>Women are so fragile.</i>”</p> <p>Lalu, komentar ini juga merendahkan perempuan dengan penggunaan istilah <i>top frag</i><sup>2</sup> yang dianggap tidak bisa dilakukan oleh perempuan dalam bermain <i>video game</i> dan menyuruh perempuan untuk membalas perlakuan kasar yang dialaminya.</p> <p>“<i>Just banter back and top frag (You can’t do either)</i>”</p>

<sup>2</sup> *top frag* adalah sebutan untuk pemain dengan kill terbanyak atau pemain yang berada di peringkat paling atas dalam tim.

Komentar 3

Andrew Tate dengan nama pengguna @Cobratate

Tangkapan Layar	Komentar	Interpretasi
	<p>Women join mens spaces and cry and bitch and ruin everything.</p> <p>Waaa waaa waaa like babies.</p> <p>Men say the worst things to eachother all day and nobody cries.</p> <p>Easiest way to fix this problem is ban crybaby women from gaming.</p> <p>Done.</p>	<p>Komentar yang diunggah oleh @cobratate menitikberatkan beberapa kata yang merepresentasikan ruang siber sebagai ruang maskulin untuk laki-laki.</p> <p><i>“Women join mens spaces and cry and bitch and ruin everything.”</i></p> <p>Selain itu, komentar ini juga mendiskriminasi perempuan di ruang siber terutama dalam bermain game dengan mengusulkan untuk melarang perempuan untuk masuk ke dunia <i>gaming</i>.</p> <p><i>“Easiest way to fix this problem is ban crybaby women from gaming.”</i></p>

Komentar 4

PapaUwUx dengan nama pengguna @PapaUwUx

Tangkapan Layar	Komentar	Interpretasi
	<p>What was the only reason you had the guys unmuted, @TaylorMorganS_ ? Stop playing the victim card when you enabled it. And stop lying by omission.</p>	<p>Komentar yang diunggah oleh @PapaUwUx menyalahkan perempuan atas pilihannya untuk tidak menutup suara pemain lain ketika bermain video <i>game</i> sehingga ia mengalami pelecehan seksual (<i>blaming the victim</i>).</p> <p><i>“What was the only reason you had the guys unmuted, @TaylorMorganS_ ?”</i></p>

		<p><i>Victim blaming</i> yang ditujukan di komentar ini mengarah pada terdapat anggapan bahwa pelecehan yang dialami oleh perempuan dalam ruang siber diakibatkan oleh kelalaian perempuan untuk membela dirinya sendiri di ruang digital.</p> <p><i>“And stop lying by omission.”</i></p>
--	--	--

Industri *game online* terus meningkat dan diminati tidak hanya oleh laki-laki, tetapi juga perempuan. Akan tetapi, peningkatan keterlibatan perempuan di dalam industri *game online* diikuti dengan pelecehan seksual yang kerap terjadi pada mereka (Adriana, 2020). Pelecehan seksual yang terjadi pada pemain perempuan di dalam ruang online ini merupakan perpindahan konstruksi buruk tersebut dari ranah offline sehingga banyak pemain perempuan yang menerima pelecehan seksual maupun kekerasan berbasis gender serta adanya normalisasi komentar-komentar yang seksis (Adriana, 2020). Para pemain perempuan tersebut dianggap tidak dapat bermain *game* dan reaksi dari mereka yang terlalu berlebihan atau *baper* ketika mendapatkan pengalaman yang tidak menyenangkan. Hal itu menggambarkan bagaimana ruang *game* menjadi tempat yang maskulin karena didominasi oleh pemain laki-laki yang sering mengobjektifikasi perempuan.

Berkaitan dengan dominasi oleh laki-laki dalam ruang *game online*, Primasanti (2010) dalam tulisannya menyebutkan bahwa *game* identik dengan ketangkasan laki-laki dan merupakan ruang yang didominasi oleh laki-laki mulai dari industri *game*, proses produksi, konsumsi, hingga pendistribusiannya. Dominasi tersebut membuat perempuan rentan mengalami kekerasan dan eksploitasi sehingga ruang *game online* menjadi tidak ramah bagi perempuan, padahal seharusnya ruang *game online* itu hadir untuk berbagai kalangan, bukan hanya untuk satu pihak saja. Stereotip gender di dalam ruang *game online* yang begitu kuat melahirkan asumsi bahwa perempuan tidak cukup kompeten untuk bersaing di arena *game* sehingga menghambat berbagai kesempatan bagi pemain perempuan (Primasanti, 2010). Pada akhirnya, ruang *game online* menjadi ruang yang maskulin karena didominasi oleh laki-laki dengan memegang ideologi dan stereotip gender yang didukung oleh para pemainnya.

Dalam temuan data yang pertama, yaitu tangkapan layar dari cuitan akun @unplugfitX menunjukkan kata-kata yang merepresentasikan ruang *game online* sebagai ruang maskulin laki-laki dengan kalimat,

*“This is why women need to stay out of male spaces or stfu if they get bullied...”*

Pernyataan tersebut seakan mengamini glorifikasi dari ruang *game* hanya diperuntukkan bagi laki-laki, bukan untuk perempuan karena dipenuhi dengan bentuk-bentuk kekerasan yang merupakan hal biasa bagi laki-laki dalam bermain *game* dan hal itu me-normalisasi kekerasan yang terjadi pada perempuan. Dengan begitu, perempuan dianggap tidak seharusnya berada di ruang laki-laki karena aspek-aspek kekerasan yang tidak bisa terhindarkan dari ruang *game online* sebagai ruang maskulin. Akun @unplugfitX melanjutkan dengan pernyataan,

*“EVERYONE gets shit talked online. It’s an unavoidable aspect of gaming. Sack up.”*

Menurut Massanari (2017) yang dikutip oleh Rogstad (2022) dalam artikel jurnalnya bahwa video *game* merupakan bagian dari budaya teknologi yang begitu luas namun juga beracun karena mendukung maskulinitas yang menyamar sebagai bentuk ‘rasionalitas’ di dalam ruang *game*. Ruang *game* ini menggambarkan jaringan yang mempraktikkan *stereotype* dan *sexualized* pada laki-laki dan perempuan mulai dari promosi video *game* hingga penggambaran karakter *game* (Rogstad, 2022). Pakar media baru turut menyatakan bahwa ras, gender, kelas, seksualitas, dan disabilitas tidak hilang begitu saja saat berinteraksi online, tetapi realitas dunia nyata justru membentuk (dan dibentuk oleh) masuknya seorang individu ke dunia maya (Embrick dkk., 2012). Dengan demikian, konstruksi buruk yang telah terjadi di ruang offline seperti yang telah disebutkan sebelumnya berpindah ke dalam ranah online, dalam hal ini merupakan ruang *game online* yang memiliki sifat-sifat seperti adanya kebiasaan, identitas yang lebih cair, struktur sosial budaya yang ikut berpindah, termasuk stereotip gender kepada perempuan. Hal itu terlihat dalam cuitan akun @captivedreamer7 yang merepresentasikan sifat feminin yang melekat pada perempuan sebagai bentuk kelemahan dan juga stereotip bahwa perempuan tidak bisa mendapatkan *top frag* dalam Valorant.

*“women are so fragile. Just banter back and top frag. (You can’t do either)”*

Akun @captivedreamer7 juga meminta korban yang mengalami pelecehan dan perlakuan kasar untuk membalas pelaku, namun pernyataan akun tersebut cenderung menyalahkan korban dan merendahkan korban seakan perempuan tidak dapat berbuat apapun karena sifat femininnya yang dianggap kelemahan. Pernyataan-pernyataan seperti itu cukup menggaungkan hegemoni maskulinitas di dalam ruang *game online* yang kental dan melekat sebagai ruang permainan untuk laki-laki. Berkaitan dengan hegemoni maskulinitas tersebut, Rogstad (2021) menyebutkan bahwa hegemoni maskulinitas ini didukung oleh komunitas budaya untuk melegitimasi ideologi tersebut dan akhirnya dapat mensubordinasi

perempuan. Subordinasi perempuan dalam ruang *game online* dapat terjadi karena laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* dan mendominasi budaya bermain *game* dan *player game* profesional yang membutuhkan keterampilan, pengetahuan yang mendalam terkait permainan, komitmen, dan persaingan dengan orang lain Gelunas (2023). Sedangkan di lain sisi, perempuan dikecualikan dalam jenis permainan tersebut baik secara pasif seperti dalam pemasarannya dan secara aktif melalui intimidasi yang misoginis dan pelecehan seksual sehingga membatasi perempuan untuk mengisi peran *player* perempuan dan kurang dihargai oleh publik (Gelunas, 2021). Ruang *game online* sebagai ruang maskulin ini terlihat dalam cuitan akun @Cobratate yang merepresentasikan bahwa perempuan akan menghancurkan segalanya ketika bergabung ke ruang maskulin untuk laki-laki yang penuh dengan ujaran kasar dan tidak ada yang mempermasalahkan hal tersebut sebelumnya. Pernyataannya mengarah pada kebencian kepada perempuan yang dalam hal ini pemain dengan akun @TaylorMorganS\_ merupakan korban.

*“women join mens spaces and cry and bitch and ruin everything.”*

*“Men say the worst things to eachother all day and nobody cries”*

Akun tersebut juga menyarankan untuk melarang perempuan dari *game* sebagai cara menyelesaikan permasalahan yang sedang terjadi.

*“Easiest way to fix this problem is ban crybaby women from gaming”*

Pernyataan tersebut disukai sebanyak 30.9k dan dapat bertambah seiring waktu yang artinya banyak pengguna yang setuju dengan pernyataan tersebut. Hal itu dapat menormalisasi pelecehan yang dialami oleh korban dan melegitimasi bahwa seorang perempuan tidak seharusnya berada di ruang *game* karena ruang *game online* merupakan ruang maskulin bagi laki-laki. Selain itu, terdapat pengguna lain yang menyalahkan korban atas pelecehan yang ia alami sebagai bentuk ketidakmampuannya untuk mencegah pelecehan itu terjadi dengan menutup suara pemain lain.

*“What was the only reason you had the guys unmuted, @TaylorMorganS\_? Stop playing the victim card when you enabled it. And stop lying by omission”*

Pengguna dengan nama akun @PapaUwux tersebut secara terbuka menyalahkan korban dan menormalisasi tindakan pelaku ketika melakukan pelecehan kepada perempuan di dalam ruang *game online*. Tindakan pengguna tersebut mengarah pada bentuk *victim blaming* kepada korban. Komentar-komentar negatif yang dilontarkan oleh berbagai akun populer di aplikasi X merupakan suatu bentuk

dominasi laki-laki dan maskulinitas dalam ruang *online*, yang seharusnya bersifat inklusif. Korban yang menjadi sasaran cuitan-cuitan tersebut merupakan seorang perempuan, diskriminasi yang diterima juga menargetkan karakteristik korban sebagai seorang perempuan yang feminin.

“*Women join mens spaces and cry and bitch and ruin everything. Waaa waaa waaa like babies.*”

Memojokkan korban diskriminasi dan *rape jokes* merupakan sebuah bentuk *victim blaming*. Korban disalahkan atas musibah yang menimpanya, mereka dituduh memancing serangan dan kekerasan terhadap dirinya. Bagi korban, tuduhan ini merupakan sebuah bentuk penghinaan yang memperparah luka yang sudah terbuka lebar. Tuduhan tersebut merendahkan harga diri mereka dan mengurangi hak korban untuk mendapatkan simpati pada puncak penderitaannya. *Victim blaming* berkontribusi pada peningkatan rasa bersalah pada korban, memaksa mereka untuk menyalahkan diri sendiri dan meningkatkan perasaan tidak berharga. Hal ini pun menumbuhkan ketidakpercayaan korban terhadap orang lain karena adanya perasaan “*me against the world*” sehingga meningkatkan kecemasan, depresi, dan gangguan stres pascatrauma (Harber dkk., 2015).

*Victim blaming* pun semakin diperkuat oleh adanya miskonsepsi dan mitos-mitos mengenai pemerkosaan sehingga menyebabkan sikap menyalahkan korban, yang semakin diperkuat oleh media. Mitos pemerkosaan mengalihkan kesalahan kejahatan dari pelaku ke korban karena “perilaku berisiko” yang dilakukan oleh korban, seperti “korban memprovokasi pelaku melalui perilaku atau pakaiannya”, “korban menginginkannya”, “korban bisa menghentikannya apabila ia mau” (Klein & Yamamoto, 2020). Pada dasarnya, *victim blaming* merupakan sebuah bentuk “*secondary victimization*”, kecenderungan untuk menyalahkan korban atas serangan yang dialaminya. Alhasil, korban mengalami kekerasan dan kejahatan berkali-kali oleh pelaku itu sendiri dan masyarakat luas, terutama di media sosial yang menumpukan kesalahan pada korban (Gravelin dkk., 2024).

Meningkatnya penggunaan media sosial, seperti X (sebelumnya dikenal sebagai Twitter) dan Instagram, kasus *victim blaming* dan pelecehan online semakin marak terjadi. Komentar-komentar pelecehan terhadap pemain *game* Valorant yang terlihat secara publik merupakan residu perilaku pelecehan yang pertama diterima oleh korban. Sebagai hasilnya, memiliki pengaruh dalam pembentukan kesan terhadap korban dan dapat berkontribusi pada stereotip negatif terhadap korban yang semakin mendorong *victim blaming* (Gravelin dkk., 2024).

“*What was the only reason you had the guys unmuted, @TaylorMorganS\_ ? Stop*

*playing the victim card when you enabled it. And stop lying by omission”*

Komentar negatif ini menunjukkan bahwa korban distereotip sebagai seorang individu yang memperbolehkan pelecehan terjadi padanya. Pelecehan yang dilakukan oleh pelaku dianggap sebagai suatu hal yang normal terjadi dalam ruang permainan *online*. Apabila seorang perempuan tidak ingin menerima pelecehan, maka ia memiliki “pilihan” untuk mematikan *streaming* dan berhenti bermain *game online*. Pelecehan awal yang diterima oleh korban merupakan suatu hal yang dianggap dapat dihindari apabila korban tidak bermain *game* ‘Valorant’ dan viktimisasi sekunder yang diterima oleh korban melalui aplikasi X merupakan residu perilaku pelecehan yang pertama diterima oleh korban. Alhasil, pandangan masyarakat luas mengenai *gamers* perempuan penuh dengan stereotip negatif.

## **Kesimpulan**

Ruang siber yang difasilitasi oleh teknologi telah berkembang, termasuk memfasilitasi komunitas *online* dari permainan video *game online* yang dapat berkumpul dalam satu jaringan luas untuk berbagai pengalaman bermain gim mereka. Permainan video *game online* ini memiliki banyak pemain karena menghadirkan berbagai fitur yang menarik dan menggaet ketertarikan publik. Akan tetapi, ruang *game online* tidak serta merta menjadi tempat yang ramah bagi perempuan karena telah didominasi oleh laki-laki sebagai ruang maskulin sehingga pemain perempuan rentan mengalami pelecehan dan kekerasan seksual yang difasilitasi teknologi (TFSV) serta mendapatkan stereotip gender yang lemah dan tidak seharusnya berada di ruang *game online*. Artikel jurnal ini pun melakukan analisis isi atau *content analysis* terhadap empat komentar di media sosial ‘X’ yang melakukan *victim blaming* kepada pemain perempuan *game* ‘Valorant’ yang mengalami pelecehan seksual untuk merepresentasikan makna, kata, dan nilai yang patriarkis sehingga melanggengkan ideologi maskulinitas di dalam ruang *game online*.

## **Daftar Pustaka**

- Adriana, T. (2020). *Pemain Game Online Perempuan Alami Pelecehan Seksual Hampir Setiap Hari*. Konde.co. <https://www.konde.co/2020/08/gamers-perempuan-mengalami-pelecehan/https://doi.org/10.1080/01933922.2017.1282569>.
- Amnesty International. (2017, November 20). *Amnesty reveals alarming impact of online abuse against women*. Amnesty International. Diakses pada 14 Juni 2024, dari <https://www.amnesty.org/en/latest/press-release/2017/11/amnesty-reveals-alarming-impact-of-online-abuse-against-women/>.

- Bengtsson, M. (2016). *How to plan and perform a qualitative study using content analysis*. 2, 8–14. <https://doi.org/doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001>.
- Columbia University Mailman School of Public Health. (2024). *Content Analysis Method and Examples*. Columbia Public Health. <https://www.publichealth.columbia.edu/research/population-health-methods/content-analysis>
- David G. E, Talmadge J. W, and Andras L. (2012), Social Exclusion, Power, and Video Game Play: New Research in Digital Media and Technology (Introducing Part).
- DiSalvo, B. (2017). Gaming masculinity. *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*, 105–117.
- Gelūnas, B. (2023). *Depathologizing Addiction: Considerations of Hegemonic Masculinity in and Around Problematic Video Gaming*. 31(2). <https://doi.org/doi.org/10.1177/1060826522113050>
- Gravelin, C. R., Biernat, M., & Kerl, E. (2024). Assessing the Impact of Media on Blaming the Victim of Acquaintance Rape. *Psychology of Women Quarterly*, 48(2), 209–231. <https://doi.org/10.1177/03616843231220960>.
- Harber, K. D., Podolski, P., & Williams, C. H. (2015). Emotional disclosure and victim blaming. *Emotion*, 15(5), 603–614. <https://doi.org/10.1037/emo0000056>.
- Kafai, Y. B., Richard, G. T., & Tynes, B. M. (2016). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Lulu.com.
- Klein, C., & Yamamoto, S. (2020). Detecting Victim Blaming Biases Using Social Media. *Journal of Forensic Psychology Research and Practice*, 20(5), 436–450. <https://doi.org/10.1080/24732850.2020.1763087>.
- Leukfeldt, R., & Holt, T. J. (Eds.). (2019). *The Human Factor of Cybercrime*. Taylor & Francis Group.
- Marvasti, A. B. (2004). *Qualitative Research in Sociology* (1 ed.). Sage Publications.
- Morgan, T. [@TaylorMorganS\_]. (2024, 13 Mei). I have never made a more desperate plea that what I am about to say right now... dan [Tweet]. Twitter. [https://x.com/TaylorMorganS\\_/status/1789927866865787228/video/1](https://x.com/TaylorMorganS_/status/1789927866865787228/video/1).
- Primasanti, B. (2010, Agustus 25). Aspek Gender dalam Konsumsi Game Online Studi Etnografi Penikmatan Game Online dan Perilaku Perempuan di Game Center. *Primacademic*. <https://primacademic.wordpress.com/2010/08/25/aspek-gender-dalam-konsumsi-game-online-studi-etnografi-penikmatan-game-online-dan-perilaku-perempuan-di-game-center/>.
- Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: A literature review. *European*

*Journal for Sport and Society*, 19(3), 195–213.  
<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>.

Stroud, D., Pennington, P., Cleaver, C., Collins, J.-R., & Terry, N. (2017). A Content Analysis of Research Articles in *The Journal for Specialists in Group Work: 1998–2015*. *The Journal for Specialists in Group Work*, 42(2), 194–210. <https://doi.org/10.1080/01933922.2017.1282569>.

Wildemuth, B. M. (2016). *Applications of Social Research Methods to Questions in Information and Library Science*. Bloomsbury Academic.

Williams, D. (2006). A (brief) social history of video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing computer games: Motives, responses, and consequences* (pp. 1–26). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.