

**PERSEPSI PRIA PEMAIN GIM VALORANT BERBASIS TEMPUR
YANG MENGGUNAKAN KARAKTER WANITA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S1) Ilmu Komunikasi**



GURUH HARIO PINANDHITO

1191003133

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE JAKARTA**


2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri, melalui semua sumber baik yang dikutip maupun yang menjadi rujukan telah saya nyatakan benar.

Nama : Guruh Hario Pinandhito

NIM : 1191003133

Tanda Tangan : 

Tanggal : 4 Agustus 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Proposal ini diajukan oleh:

Nama : Guruh Hario Pinandhito

NIM : 1191003133

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Judul Proposal : PERSEPSI PRIA PEMAIN GIM VALORANT BERBASIS
TEMPUR YANG MENGGUNAKAN KARAKTER WANITA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Adrian Arditiar, M.I.Kom ()

Penguji 1 : Dessy Kania, B.A., M.A., Dr, ()

Penguji 2 : Dion Wardyono, S.E., M.S.M ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 04 Agustus 2023

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wa ta'Ala yang telah memberikan segala rahmat, nikmat, hidayah, karunia, dan pertolongan-Nya, sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan penelitian kali ini yang berjudul “PERSEPSI PRIA PEMAIN GIM VALORANT BERBASIS TEMPUR YANG MENGGUNAKAN KARAKTER WANITA” dengan lancar dan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah Shallallahu Allaihi Wa Sallam, beserta keluarga dan para sahabatnya, serta para pngikutnya hingga hari akhir.

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu, serta untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Bakire. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa kesulitan dari hal internal dan eksternal yang membuat penulis sempat berhenti untuk mengerjakan untuk sementara. Namun dengan pertolongan dan rahmat yang diberikan oleh Allah SWT, beserta dari berbagai pihak yang memberikan dukungan lebih sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Berdasarkan segala bantuan berupa dukungan langsung dan tidak langsung yang sudah diberikan, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang amat sangat terutama kepada:

1. Almarhum/ah Edy Hariyanto & Kiswati, sebagai orang tua penulis yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, dan selalu menunggu penulis untuk menyelesaikan Tugas akhir ini dengan baik. Meskipun mereka

tidak bisa menyaksikan penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini, berakhirnya Tugas Akhir ini menjadi persembahan penulis untuk mereka yang sudah selalu mendoakan dan mendukung dengan penuh harapan dan kasih sayang. Dan saya sebagai penulis ingin mengatakan dalam Tugas Akhir ini “Akhirnya anakmu Guruh Hario Pinandhito udah dapet gelar Sarjana yang kalian tunggu-tunggu.”

2. Keluarga penulis yang telah membantu sangat banyak dari finansial, dukungan motivasi, dan dorongan penulis untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini. Mas Galih, Mas Gigih, Mas Galang, Mas Guntur, Nana, Mba Fonda dan Mba Della, terima kasih atas semua dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir kali ini.
3. Gigih Rengga Yudhistira, yang telah memperjuangkan dan mengorbankan dari waktu, fisik, dan pikiran, untuk bisa membuat penulis bisa meraih gelar Sarjana melalui segala perjuangannya. Saya sebagai adik dan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kakakku yang saat ini menjadi sosok seorang ayah, ibu, dan saudara.
4. Adrian Arditiar, M.I.Kom, sebagai dosen pembimbing penulis yang dengan sabarnya membantu penulis untuk bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, dan memberikan saran-saran dan dukungan untuk bisa menyelesaikan dengan tepat waktu.
5. Teman-teman (khususnya penghuni *Discord Non Normies*) dengan personilnya yang terdiri dari Jeri, Tomi, Darwin, Ashep, Beringin, Keripik Tonti, dan personil lainnya, yang telah menghibur di kala

kepenatan melanda di pikiran penulis dan menjadi informan dalam penelitian ini, saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih telah menemani perjalanan hingga penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Hijri dan Regita, telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini melalui dukungan secara langsung dan tempat bercerita penulis ketika sedang berada di kebingungan, serta menjadi teman bermain ketika sedang pusing mengerjakan Tugas Akhir ini. Saya sebagai penulis mengucapkan terima kasih banyak atas semua bantuan dan dukungannya.
7. Kaprodi, Dosen PA, semua Dosen dan BAA/civitas akademika Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie. Penulis mengucapkan terima kasih karena telah membantu penulis untuk bisa mencapai tahap ini melalui segala ilmu-ilmu yang diajarkan serta bantuan administrasi yang bersangkutan dengan penulis.
8. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2019 yang kenal dengan penulis, saya mengucapkan terima kasih atas segala bantuannya dalam memberikan informasi maupun memberikan kesempatan untuk bisa berteman dengan kalian.

Jakarta, 04 Agustus 2023



Guruh Hario Pinandhito

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai Civitas Akademik Universitas Bakrie, saya yang akan bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Guruh Hario Pinandhito
NIM : 1191003133
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai penulis sekaligus peneliti menyetujui untuk memberikan Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksekutif** terhadap karya ilmiah yang berjudul:“PERSEPSI PRIA PEMAIN GIM VALORANT BERBASIS TEMPUR YANG MENGGUNAKAN KARAKTER WANITA” Dengan dinyatakan Hal Bebas Royalti Noneksekutif ini pihak Universitas Bakrie memiliki hak penuh dalam menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/peneliti dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 04 Agustus 2023
Yang menyatakan,



Guruh Hario Pinandhito

**“PERSEPSI PRIA PEMAIN GIM VALORANT BERBASIS TEMPUR
YANG MENGGUNAKAN KARAKTER WANITA”**

Guruh Hario

ABSTRAK

Persepsi merupakan suatu proses dalam menerima, memilah, mengatur, menafsirkan, menguji, dan memberikan reaksi pada rangsangan dari panca indra, hal tersebut membuat kita dapat menafsirkan suatu fenomena. Seperti halnya fenomena yang ada pada gim *Valorant*, dengan genre gim *FPS (First Person Shooter)* yang rilis di 2 Juni 2020 kemarin dan memiliki popularitas yang cukup besar di dunia gim *FPS*. Gim *Valorant* dengan genre *FPS/tempur*, merupakan gim yang di dominasi oleh para pemain pria di bandingkan dengan pemain wanita, namun kebanyakan para pria gemar menggunakan karakter/agen wanita dibanding dengan karakter/agen pria yang ada di gim *Valorant* itu sendiri. Berlanjut hingga menjadi rumusan pada penelitian ini yaitu Bagaimana Persepsi pemain Pria yang Menggunakan Karakter Wanita dalam Gim *Valorant* ditinjau dengan konsep maskulinitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mendeskripsikan persepsi melalui tahapan terbentuknya persepsi dari Solomon (2017) yaitu *exposure, attention, interpretation* dari para pemain gim pria yang menggunakan karakter/agen wanita di gim *Valorant* dan ditinjau dengan konsep maskulinitas dari John Beynon, dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara mendalam terhadap tujuh informan dan satu triangulator. Hasil Penelitian menunjukkan para pemain pria menggunakan karakter/agen wanita berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh karakter/agen tersebut dan hal itu tidak merusak citra maskulinitas dari para pemain gim pria.

Kata kunci : Persepsi, Maskulinitas, Komunikasi Kelompok, Gamers

**"MALE PERCEPTION OF VALORANT GIM PLAYERS BASED ON
COMBAT USING FEMALE CHARACTERS"**

Guruh Hario

ABSTRACT

Perception is a process of receiving, sorting, organizing, interpreting, testing, and reacting to stimuli from the five senses, hel makes us able to interpret a phenomenon. As well as the phenomenon that exists in the Valorant gim, with the FPS (First Person Shooter) gim genre which was released on June 2, 2020 yesterday and has considerable popularity in the world of FPS gims. Valorant gim with FPS/combat genre, is a gim dominated by male players compared to female players, but most men like to use female characters/agents compared to male characters/agents in the Valorant gim itself. Continuing to be a formulation in this study is how the perception of male players who use female characters in the Valorant gim is reviewed with the concept of masculinity. This study aims to determine and describe perceptions through the stages of perception formation from Solomon (2017), namely exposure, attention, interpretation of male gim players who use female characters/agents in the Valorant gim and reviewed with the concept of masculinity from John Beynon, with data collection techniques using in-depth interview techniques against seven informants and one triangulator. The results showed that male players used female characters/agents based on the abilities of the characters/agents and it did not damage the image of masculinity of male gimrs.

Keywords: Perception, Masculinity, Group Communication, Gamers

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan Penelitian	17
1.4 Manfaat Penelitian	17
1.4.1 Manfaat Teoritis	17
1.4.2 Manfaat Praktis	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1 Konsep yang Relevan.....	18
2.1.1 Komunikasi Kelompok	18
2.1.2 Hegemoni & Maskulinitas	20
2.1.3 Esports.....	24
2.1.4 <i>Valorant</i> Sebagai Gim <i>FPS</i>	26
2.1.5 Persepsi	29
2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan.....	33
2.3 Model Kerangka Pemikiran	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1 Desain dan Pendekatan Penelitian	53
3.2 Objek dan Subjek Penelitian	54
3.3 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	56
3.3.1 Sumber Data.....	56

3.3.2 Pengumpulan Data	57
3.4 Analisis Data	65
3.5 Triangulasi Data	68
3.6 Operasionalisasi Konsep	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Gambaran Konteks Penelitian.....	78
4.1.1 Gambaran Umum Gim <i>Valorant</i>	78
4.1.2 Perkembangan Gim <i>Valorant</i> di Dunia Esports.....	90
4.2 Penyajian Data	94
4.2.1 Deskripsi Persepsi Informan Terkait dengan Fenomena Para Pemain Pria Gim <i>Valorant</i> Berbasis Tempur yang Menggunakan Karakter/ Agent Wanita	95
4.2.1.1 Hal yang Membuat <i>Valorant</i> Menarik dibandingkan dengan Gim <i>FPS</i> lainnya.....	96
4.2.1.2 Persepsi Pemain Pria Ketika Menggunakan Karakter/Agen Wanita di Gim <i>Valorant</i>	100
4.2.1.3 Definisi Maskulinitas dari Para Informan.....	113
4.2.1.4 Persepsi Pemain Pria Terhadap Pemilihan Karakter/agen Wanita dengan Maskulinitas	124
4.3 Pembahasan dan Diskusi.....	128
4.3.1 Proses Terjadinya Persepsi Para Pemain Pria yang Menggunakan Karakter/agen Wanita dalam Gim <i>Valorant</i>	128
4.3.2 Maskulinitas, Penggunaan Karakter/Agen Wanita dalam Gim <i>Valorant</i>	129
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	137
5.1 Kesimpulan	137
5.2 Kendala dan Keterbatasan.....	139
5.3 Saran.....	140
5.3.1 Saran Untuk Penelitian Berikutnya.....	140
5.3.2 Saran Untuk Industri/Lembaga/Subyek	140
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN.....	144
Pedoman Wawancara Informan	144

Pedoman Wawancara Triangulator	146
Transkrip Wawancara.....	149
Dokumentasi Wawancara.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1: Valorant Live Player Count Chart.....	9
Gambar 1. 2: Nominasi Most Played Agent In 2022	13
Gambar 2. 1 : Perception Process.....	32
Gambar 2. 2: Kerangka Pemikiran Penelitian.....	52
Gambar 3. 1 : Irham Aditya Permana.....	59
Gambar 3. 2 : Fahmi Al-Chaudy.....	60
Gambar 3. 3 : Ari Wibowo.....	61
Gambar 3. 4 : Willy Jordan Fazza Rino	61
Gambar 3. 5 : Fatkhan Lutfi Amirullah.....	62
Gambar 3. 6 : Yusuf Wildan Handiyan Abdillah.....	63
Gambar 3. 7 : Muhammad Fadhil Yenaswaputra.....	64
Gambar 3. 8 : Adek Risma Ddedees, S.S., M.A., M.A.....	64
Gambar 4. 1 : Overview Valorant Teaser.....	78
Gambar 4. 2 : Tingkatan Level Rank Valorant	80
Gambar 4. 3 : Pemilihan Agent di Valorant.....	82
Gambar 4. 4 : 21 Agent Valorant	82
Gambar 4. 5 : Gambar Gimplay Valorant Agent Jett.....	84
Gambar 4. 6 : F0rsakeN Ace In VCT APAC 2022.....	90
Gambar 4. 7 : Agent Usage and Stats for Valorant	90
Gambar 4. 8 : Charts TEQ PC GIMS IMPACT INDEX.....	91
Gambar 4. 9 : Data Active Player Live Bulanan.....	92
Gambar 4. 10 : Valorant Champions 2022 — statistik casting komunitas ...	94
Lampiran 1 : Dokumentasi wawancara Irham.....	160
Lampiran 2 : Dokumentasi wawancara Willy	160
Lampiran 3 : Dokumentasi wawancara Yusuf Wildan.....	161
Lampiran 4 : Dokumentasi wawancara Fahmi.....	161
Lampiran 5 : Dokumentasi wawancara Ari Wibowo.....	162
Lampiran 6 : Dokumentasi wawancara Fatkhan	162

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1: Penelitian Terdahulu	42
Tabel 4. 1 : Contoh Beberapa Agent Beserta dengan Kemampuannya	84
Tabel 4. 2 : Pengkategorian Sifat Maskulinitas para Informan dari Pendapat yang Disampaikan.....	119