

VIRTUAL CAPITAL : STUDI KASUS TERKAIT KONSTRUKSI KAPITAL SOSIAL PADA PEMAIN PEREMPUAN GAME ONLINE VALORANT

Arif Surya Kusuma¹, Najwa Aaliya Praganandaelseawanda², Aninditya Izzalfa³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

E-mail korespondensi: ask252@ums.ac.id

ABSTRACT

Game online dengan genre FPS (First Person Shooter) merupakan media yang dikategorisasikan sebagai hot media. Game ini memiliki fitur dan instruksi yang dapat dipahami dengan mudah oleh penggunaannya. Namun di balik kemudahan dalam memahami game, Valorant memantik interaksi yang cukup intens antar pemain. Banyak penelitian telah memaparkan beragam kekerasan simbolik yang muncul sebagai implikasi dari interaksi negatif dalam game seperti *flaming*, *sexting*, *trashtalking* dan *cyberbullying*. Kekerasan simbolik terjadi ketika kapasitas modal seseorang tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan dan permintaan arena. Kondisi ini menjelaskan bagaimana konsep kapital menjadi landasan fundamental yang membuat seseorang nyaman dalam game online. Khususnya perempuan, sebagai gender yang seringkali mendapatkan perilaku negatif dalam game membuat penelitian ini menjadi signifikan. Konsep kapital yang digunakan adalah kapital sosial yang dikemukakan Bourdieu dimana kapasitas kapital seseorang berimplikasi pada seberapa jauh kualitas hubungan yang dapat dimobilisasi. Oleh sebab itu, penelitian ini berusaha mengungkapkan bagaimana konstruksi kapital sosial dari pemain perempuan dalam game online Valorant. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode riset studi kasus. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah *indepth interview* kepada 4 pemain perempuan game online Valorant. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain perempuan memiliki kapital sosial ketika bermain game Valorant. Kapital sosial tersebut dikonstruksi melalui (1) partisipasi dalam komunitas, (2) keterampilan, pengalaman, dan komunikasi dalam game, serta (3) kosmetik game dan kualitas perangkat.

Kata kunci: kapital sosial, perempuan, game online, valorant

PENDAHULUAN

Salah satu *game* yang populer saat ini adalah *game online* Valorant. *Game* ini bergenre FPS (First Person Shooter) yang mana memberikan pengalaman bermain melalui persektif orang pertama. Valorant memiliki keunikan sebagai *game* jenis FPS, yaitu selain berbasis tembak-menembak, *game* ini memiliki seperangkat keterampilan (*skill*) yang melekat pada setiap karakter dalam game. Oleh sebab itu, *game* ini cukup memerlukan keterampilan dari individu pemain. *Game* ini juga berbasis kompetitif yang memantik partisipasi yang cukup intens dalam bermain. Pada mode normal, pemain akan membentuk tim untuk bermain lima lawan lima (5 vs. 5). Tim yang pertama kali membunuh atau menyelesaikan misi dalam waktu yang ditentukan akan dijadikan pemenang dalam pertandingan tersebut. Permainan seperti ini memerlukan kompetensi yang cukup kompleks untuk memenangkan permainan. Oleh sebab itu, perilaku-perilaku negatif cenderung muncul dalam ekosistem *game* seperti Valorant. Penelitian terdahulu yang mengkaji infrastruktur *game* memaparkan fitur *voice chat* dan teks memantik budaya *trashtalking* dalam *game*, dengan *voice chat* yang cenderung lebih ofensif dan melecehkan (Zarkasih & Mustaqimmah, 2025). Di sisi lain, meskipun pihak developer sudah melakukan

upaya preventif dalam menangani perilaku toksik dalam *game*, budaya pelecehan tidak berkurang secara signifikan. Hal ini dikarenakan perilaku toksik disebabkan oleh kemampuan pemain dan kesalahan pemain (Santoso et al., 2022). Kondisi di atas memunculkan sebuah asumsi bahwa budaya toksik dalam *game* tidak hanya disebabkan oleh infrastruktur dalam *game*, melainkan dari modal dan kemampuan seseorang dalam bermain.

Deskripsi terkait pengalaman bermain perempuan dan perilaku toksik yang dialami berkaitan erat dengan modal yang dimiliki pemain perempuan. Berdasarkan pengalaman negatif yang dipaparkan pada penelitian sebelumnya menunjukkan sebuah fenomena kekerasan simbolik (*symbolic violence*). Bourdieu (dalam Kusuma & Satiti, 2019) menjelaskan kekerasan simbolik sebagai bagian dari pengalaman perjuangan sosial dimana kapasitas dan kebutuhan seseorang tidak cukup untuk memenuhi permintaan arena. Di sisi lain, kapasitas seseorang dijelaskan Bourdieu (dalam (Nilan et al., 2015) sebagai kapital sosial yang berupa akumulasi dari sumber potensial yang dimiliki seseorang dalam sebuah jaringan sosial dimana menjadi hubungan saling mengenal dan mengakui. Dia memaparkan bahwa kapital sosial yang bekerja dapat terlihat ketika seseorang dapat menikmati posisi istimewa yang terus bertahan serta memanfaatkan hubungan istimewa dengan orang lain.

Bentuk Kapital

Konsep Kapital menjadi gambaran kompleks terkait modal yang diimplementasikan dalam sebuah struktur sosial. Penerapan dari konsep ini sangat kontekstual dan dapat bekerja secara berbeda dalam konteks yang berbeda. Penelitian ini menggunakan kerangka konsep kapital dari Bourdieu yang dijelaskan sebagai bentuk modal yang fundamental dalam masyarakat. Bourdieu (dalam Kusuma & Satiti, 2019) menunjukkan bahwa kapital dihadirkan dalam tiga jenis yang fundamental, antara lain kapital ekonomi, kapital kultural, dan kapital sosial. Ketiga jenis kapital ini memiliki cara kerja masing-masing dalam sebuah jaringan sosial. Sebagai contoh kapital ekonomi seperti finansial seseorang dapat dianggap berharga dan istimewa dalam konstruksi masyarakat kapitalis. Walaupun begitu, ketiga jenis kapital di atas juga dapat bekerja secara *interplay* antar modal, seperti kapital ekonomi digunakan untuk memperoleh kapital kultural berupa kualifikasi akademik (ijazah, pengetahuan, kepakaran) melalui fungsi pendidikan yang membayar.

Kapital kultural dijelaskan sebagai modal budaya yang diimplementasikan dalam masyarakat sebagai sesuatu yang berharga. Bourdieu memaparkan kapital kultural dalam tiga bentuk: *embodied state* sebagai modal yang terintegrasi pada pikiran dan tubuh, *objectified state* sebagai modal yang berbentuk entitas kultural yang dihargai seperti buku, teknologi, gambar, dan yang lainnya, serta *institutionalized state* sebagai modal kultural yang berupa kualifikasi akademik (Bourdieu, 1986). Implementasi dari kapital kultural akan sejalan dengan konstruksi arena dimana seseorang berada. Arena merupakan akumulasi dari sebuah sistem, aturan, kategori, dan struktur yang semuanya membentuk hierarki yang memungkinkan diskursus dan perilaku tertentu (Nilan et al., 2015). Implementasi dalam penelitian ini adalah bagaimana budaya pemain secara *online* diberlakukan melalui perseptif modal-modal kultural tersebut.

Kapital yang terakhir merupakan kapital sosial sebagai bentuk akumulasi sumber daya yang dimiliki seseorang yang dengan itu seseorang mendapatkan posisi dan hubungan yang istimewa dalam masyarakat. Konsep kapital sosial dijelaskan dalam beragam bentuk implementasi dan konteks. Dalam rangka menerapkan konsep kapital sosial dalam konsep

game, penelitian ini menggunakan konsep kapital sosial kontemporer yang representatif terhadap arena dalam *game*. Muniady et al. (2015) mengimplementasikan konsep kapital sosial melalui tiga dimensi yaitu kapital sosial kognitif, relasional, dan struktural. Tiga dimensi ini masing-masing memiliki fungsi dalam memanfaatkan sumber daya dalam sebuah konteks sosial tertentu. Ruang virtual dalam *game* menjadi sebuah konteks sosial yang mana merefleksikan sebuah arena di mana kapital sosial dengan dimensi-dimensi yang menyertainya.

Ekologi Media

Penjelasan terkait ekologi media tentu memantik banyak perspektif di era digital. Khususnya ketika membahas teknologi yang berkembang secara masif. Pada kondisi yang mana motif dalam menggunakan media semakin beragam, konsep ekologi media dapat dikontekstualisasikan dalam pendekatan yang lebih spesifik. McLuhan menjelaskan media dan dampak yang disebabkan melalui proses penggunaannya serta memaparkan perbedaannya dalam dua jenis, yaitu media panas (*hot media*) dan media dingin (*cool media*) (Tarigan, 2024). *Hot media* dijelaskan sebagai media dengan informasi detail, sehingga hanya membutuhkan sedikit partisipasi audiens untuk memahami pesan. Sebagai contoh adalah buku, film, radio, dan fotografi digital. Di sisi lain, *cool media* merupakan media yang memberikan lebih sedikit informasi detail, sehingga audiens perlu untuk berpartisipasi lebih aktif untuk memahami pesan.

Pada konteks *game*, dikotomi media ini dijelaskan lebih lanjut oleh Conway & Ouellette (2020) dalam taksonomi *hot* dan *cool media* untuk kajian *game*. Taksonomi ini dijelaskan sebagai bentuk *heating up* dan *cooling down*. *Heating up* merupakan penjelasan dimana sebuah *game* dikategorisasikan sebagai *hot media*. Artinya, *game* memiliki pengaturan dan detail informasi yang cukup untuk bisa dipahami dan dimainkan oleh pemain. Pada dasarnya *game* FPS (First Person Shooter) adalah *game* dengan sifat *hot* yang cukup kuat. Hal ini disebabkan karena definisi dan instruksi *game* dengan jenis tersebut disajikan secara jelas, seperti bagaimana untuk menang? bagaimana caranya menembak? dan lain sebagainya. Sebaliknya, *cooling down* menjadi istilah yang menggambarkan kondisi *game* dengan pengaturan dan instruksi yang kurang detail. Jenis ini seringkali melekat pada *game* RPG (Role Playing Game) yang menyediakan banyak fitur dan membuat pemain harus berpartisipasi aktif untuk dapat memanfaatkan semua fitur dalam *game*.

Taksonomi *game* Valorant lebih condong sebagai media dengan sifat *hot/heating up*. Hal ini dapat dianalisis melalui penyajian permainan *game* Valorant yang cukup detail dan dapat dipahami dengan mudah oleh pemain. Namun, terdapat unsur afektif dalam penjelasan *game* dengan sifat *heating up* yaitu *game* tersebut cenderung menimbulkan ledakan emosi yang tinggi, serta sensasi sebagai respon terhadap tekanan psikosomatis yang dipicu oleh fitur-fitur yang dijelaskan secara detail seperti permainan menang dan kalah secara eksplisit, mekanisme yang dibatasi waktu, dan interaksi yang ketat (Conway & Ouellette, 2020). Definisi dari *game* Valorant persis seperti apa yang melekat pada *game* tipe *heating up* sehingga memberikan implikasi yang muncul dalam proses permainan. Contoh yang seringkali muncul dalam dinamika *game* tersebut adalah perilaku *trash talking* dan *cyberbullying*. Dalam penelitian ini, perempuan dipaparkan dalam kondisi yang direpresi melalui mekanisme-mekanisme yang terdapat dalam *game*. Melihat *game* Valorant sebagai *game* dengan sifat *heating up* dapat memberikan potensi-potensi

kekerasan simbolik terdampak pada pemain perempuan. Oleh sebab itu, kajian kapital sosial dalam penelitian ini berusaha membongkar bagaimana pemain perempuan dapat bertahan dan bermain dengan lebih baik melalui modal-modal yang terintegrasi dalam *game* Valorant.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana konstruksi kapital sosial bekerja pada pemain perempuan *game online* Valorant. Perempuan yang bermain *game* sering kali menjadi sorotan yang dilabeli negatif oleh kaum laki-laki melalui diskriminasi atau pelecehan secara verbal (Wibowo & Djohansyah, 2021). Meninjau dari problematika yang sering muncul dalam konteks *game online* dan ketimpangan gender berbasis modal yang ada di dalamnya, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana konstruksi kapital sosial pemain perempuan pada *game online* Valorant?

METODE

Penelitian terkait konstruksi kapital sosial pemain perempuan dalam *game online* Valorant ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode riset studi kasus. *Purposive sampling* digunakan untuk mendapatkan informan yang representatif terhadap kasus yang diangkat. Permasalahan yang sering terjadi pada perempuan diasumsikan karena kapasitas kapital yang tidak cukup memenuhi permintaan arena. Dengan demikian kriteria pada informan adalah pemain perempuan *game online* Valorant, pernah mendapatkan perlakuan yang berbasis kekerasan simbolik secara verbal maupun non verbal, menggunakan fitur *voice chat* dan *chat* dalam *game*, dan bermain sendirian (*solo*) atau kelompok (*party*).

Validitas data dalam penelitian ini menggunakan *construct validity* yaitu dengan menggunakan beberapa sumber bukti, membangun rangkaian bukti, dan memiliki informan kunci (Yin, 2018). Sumber bukti dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam (*indepth interview*), sedangkan data sekunder menggunakan berbagai literatur yang mendukung analisis penelitian. Analisis data menggunakan analisis interaktif Miles & Huberman (1994) melalui tiga rangkaian proses analisis yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengkaji bentuk-bentuk kapital sosial yang dimiliki pemain Valorant perempuan, peneliti melakukan wawancara terhadap empat informan perempuan dengan kriteria sebagai berikut,

No	Nama	Usia	Lama Bermain	Keterlibatan Komunitas
1	Tsawa	20	3 tahun	Tidak Terlibat
2	Nana	19	2 tahun	Tidak Terlibat
3	Mimi	21	2 tahun	Terlibat
4	Molly (<i>key informant</i>)	25	2 tahun	Terlibat

Konstruksi Arena Game Valorant

Sebagai sebuah game kompetitif, Valorant tidak hanya menjadi sebuah aplikasi saja. Beberapa ekstensi dari game ini muncul dalam bentuk komunitas dan grup-grup kecil dalam aplikasi media sosial seperti Discord. Arena dalam perspektif kapital sosial menjadi bentuk akumulasi dari sistem, aturan, dan struktur yang semuanya membentuk sebuah hierarki dalam masyarakat. Oleh sebab itu, pembahasan terkait arena Valorant dapat

dibedakan dalam dua jenis arena, yaitu arena dalam game (*in-game arena*) dan arena komunitas.

Khususnya Valorant, sistem ini dibentuk oleh pihak pengembang game dimulai dari sistem karakter yang dimainkan, perlengkapan dalam game, hingga mode game yang dimainkan. Dengan semua fitur yang dimanifestasikan dalam game, tidak menunjukkan adanya ketimpangan gender dalam fitur-fitur game. Baik laki-laki dan perempuan sama-sama memiliki peluang yang sama untuk dapat memainkan game Valorant. Namun, berdasarkan hukum media McLuhan ketika media didorong melebihi batasnya dapat memantik fenomena lain terjadi dalam media tersebut. Hal ini dapat terlihat bagaimana game Valorant dilengkapi dengan fitur komunikasi berbasis *chat* dan *voice chat*. Hal ini kemudian memantik fenomena-fenomena diskriminasi pada pemain perempuan.

Dalam arena komunitas, informan menggunakan salah satu aplikasi media sosial bernama Discord untuk menjalin interaksi di luar game. Interaksi ini berbasis pertemanan untuk dapat berbagi hal-hal terkait game maupun di luar konteks game.

“Masih sering bermain dengan teman juga agar merasa konek dengan teman, tetapi juga terkadang bermain sendiri. Tetapi jika bosan bermain sendiri mencari teman di komunitas di discord atau platform lain seperti txt.” (Molly, Wawancara, 22 Juni 2025)

Melalui komunitas ini juga informan kemudian menemukan pendekatan yang paling nyaman untuk dapat terus bermain. Hal ini sejalan dengan penelitian Hopp & Fisher (2017) bagaimana perempuan dapat bertahan lebih lama ketika proses dan performa dalam permainannya baik dan tidak mengalami masalah. Kajian terkait komunitas ini beririsan dengan konsep kapital sosial yang menyebutkan adanya keterkaitan antara sistem sosial tertentu dengan kapital-kapital yang diimplementasikan di dalamnya.

Bentuk Kapital Pemain Perempuan dalam Valorant

Untuk mengkaji bentuk-bentuk kapital yang dimiliki oleh pemain perempuan, maka konsep fundamental yang digunakan adalah bentuk-bentuk kapital Bourdieu. Kapital-kapital ini terdiri dari kapital sosial, kapital kultural, dan kapital ekonomi. Alasan mengapa kapital sosial menjadi elemen kunci dalam penelitian ini adalah karena kapital sosial merupakan manifestasi dari bentuk kapital-kapital yang lain dalam konteks jaringan komunikasi, dalam hal ini terdiri dari arena dalam game dan arena komunitas.

Informan memiliki pengalaman bermain secara sendiri (*solo*) dan bersama teman yang dikenal (*party*). Bermain *solo* sering dilakukan ketika tidak ada teman informan yang bisa *online* pada waktu tersebut. Sedangkan bermain secara *party* dilakukan ketika ada teman dari komunitas yang diikuti.

“Biasanya main saat malem atau sore ke malem/tengah malem. Seringnya main sama temen-temen discord atau temen real life juga biasanya solo/sendiri.” (Mimi, Wawancara, 18 Juni 2025)

Dalam proses bermain *solo* dan *party*, informan memiliki pengalaman yang cukup erat dengan diskriminasi, terutama dalam mode *solo*. Mode *solo* ini memposisikan perempuan bermain sendiri dengan tim dari pemain asing. Mode ini rentan dengan fenomena kekerasan simbolik karena pemain perlu berkomunikasi untuk dapat mencapai

kemenangan tim. Kekerasan simbolik yang terjadi menggunakan *chat* dan *voice chat* yang memberikan *steoreotype* perempuan sebagai pemain yang inferior.

“Stigma cowo ke cewe yang main game itu cupu cuman beban, enggak bantu sama sekali akhirnya ngeremehin.” (Tsawa, Wawancara, 10 Mei 2025)

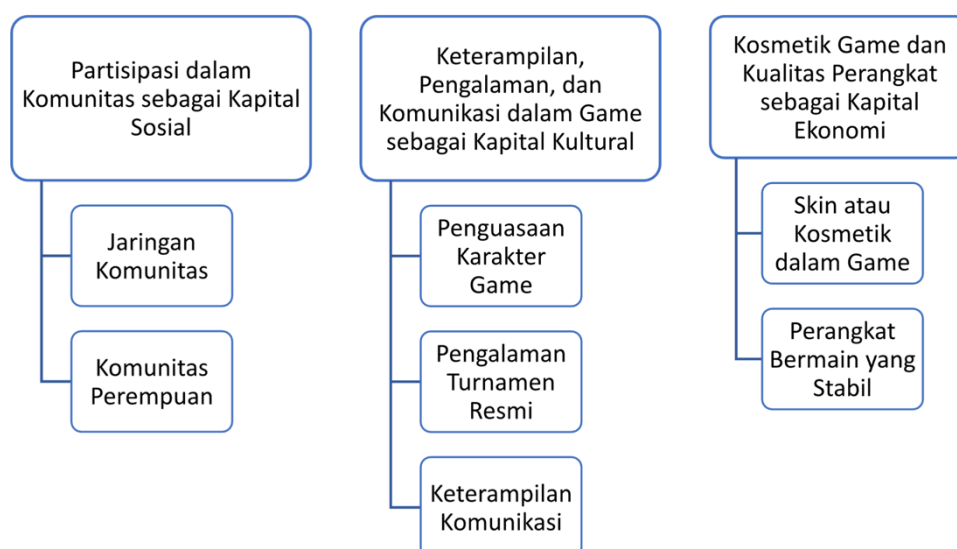
“Laki-laki mengira cewek enggak cocok main game jadi kayak, ‘ngapain cewek main game’.” (Nana, Wawancara, 10 Mei 2025)

“Diremehin karena dikira buat nemenin pacaran. Perempuan cuman buat edaters doang jadi ujungnya dimarahin atau kena diskriminasi waktu main game. Bagi perempuan FPS bukan hal umum menurut mereka, kesannya perempuan cuman bisa main barbie.” (Mimi, Wawancara, 18 Juni 2025)

“Diremehin karena dikira buat nemenin pacaran. Perempuan cuman buat edaters doang jadi ujungnya dimarahin atau kena diskriminasi waktu main game. Bagi perempuan FPS bukan hal umum menurut mereka, kesannya perempuan cuman bisa main barbie.” (Mimi, Wawancara, 18 Juni 2025)

Kondisi ini menjelaskan bahwa perempuan sering diobjektifikasi sebagai seseorang yang hanya menemani pacarnya saja. Bukan sebagai *partner* yang diajak kerjasama untuk menang. Perempuan yang diobjektifikasi adalah ketika perempuan dipersonalisasi oleh mereka seolah-olah perempuan tidak lagi sebagai manusia (Hasna, 2023). Oleh sebab itu, konstruksi kapital sosial pemain perempuan penting untuk dikaji dan diuraikan lebih jauh lagi.

Jika meninjau dari perspektif Bourdieu tentang bentuk-bentuk kapital yang fundamental, terdapat *interplay* dari setiap bentuk kapital untuk bisa bekerja dan memberikan manfaat bagi individu. Untuk itu, kontekstualisasi dari bentuk kapital perlu dikonversi terlebih dahulu supaya sesuai dengan sumber daya yang ada dalam game Valorant. Konversi ini dianalisis melalui jawaban-jawaban informan yang representatif terhadap bentuk-bentuk kapital Bourdieu. Berikut konversi kapital yang muncul dalam konteks pemain game online Valorant.



Gambar 1. Konversi Kapital dalam Game Valorant

a. Partisipasi dalam komunitas

Kajian kapital sosial seringkali dikaitkan dengan keberadaan jaringan dan sistem dalam arena. Jaringan ini yang kemudian memberikan afirmasi dan apresiasi kepada individu ketika berpartisipasi dalam jaringan tersebut. Komunitas dalam sebuah game online memiliki budaya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan kepada anggota yang terlibat (Bayuputra et al., 2024). Tentu setiap jaringan berhubungan dengan norma-norma arena yang berbeda-beda. Dalam konteks pemain perempuan Valorant, pemain yang berhasil menemukan komunitas yang suportif dapat membuat mereka diterima dan berkembang dalam game. Hal ini menjadi aspek pertama yang dapat mengurangi adanya potensi-potensi terjadinya kekerasan simbolik dalam game

“Komunitas saya banyak vtuber terus diinvite buat isi tim mereka. Mereka ngebantu banget. Misal enggak pede dan kadang bikin orang jengkel tapi mereka kasih reassurance..” (Mimi, Wawancara, 18 Juni 2025)

Kedua, partisipasi dengan pemain perempuan lain dapat membuat seorang pemain perempuan Valorant bertahan dalam game. Kedekatan sebagai sesama perempuan dan pengalaman tidak nyaman yang pernah dialami menjadi bentuk sumber daya yang berbasis kapital sosial. Tentu analisis ini perlu untuk dikaji lebih jauh dan dalam lagi karena beberapa fenomena pada pemain perempuan menghasilkan bentuk *toxic femininity* dan isolasi seperti memisahkan diri serta cenderung tertutup.

“Dulu sempat join ke grup yang isinya cewek namun mereka mainnya sirkelan, mereka nyaman dengan sesama cewek tapi ke beberapa orang aja jadi jarang main sama member lain.” (Tsawa, Wawancara, 10 Mei 2025)

b. Keterampilan, pengalaman, dan komunikasi dalam Game

Sebagai sebuah konstruksi dari *hot media*, game online Valorant secara praktis dimanifestasikan dalam keadaan *overheating*. Artinya, game ini tidak hanya memiliki definisi yang jelas tapi juga memantik partisipasi ekstra dari para pemainnya seperti keterampilan multitasking. Keterampilan *multitasking* dalam game berupa mengerjakan banyak tugas secara bersamaan yang mana meningkat seiring pemain mengelola aksi secara simultan, kewaspadaan situasional, dan prioritas tugas secara efektif (Amri et al., 2025). Melalui jawaban informan, pemain perlu mengembangkan keterampilan dalam game untuk dapat berperan dalam tim dengan karakter atau *agent* yang dimainkan. Hingga saat ini, Valorant menyediakan 27 *agent* dengan perannya masing-masing seperti Sentinel, Controller, Initiator, dan Duelist. Biasanya, tim akan membagi peran-peran kepada tiap anggotanya sesuai kebutuhan dalam permainan.

“Untuk strategi juga penting asal tau fundamental dari role agentnya harus ngapain jadi setidaknya gemplaynya udah tau buat mainnya.” (Mimi, Wawancara, 18 Juni 2025)

Selain itu, keterampilan bermain dapat ditingkatkan dengan mengikuti turnamen Valorant dan berperan aktif untuk komunikasi dalam game. Turnamen Valorant

dapat memberikan contoh *gameplay* bagi para pemain, bahkan untuk penontonnya, karena dalam ajang ini pemain akan melihat bagaimana para profesional bermain dengan koordinasi dan komunikasi yang intensif dalam tim. Valorant juga memfasilitasi komunikasi melalui *chat* dan *voice chat* untuk bisa dimanfaatkan oleh pemain. Melalui fitur ini, pemain dapat saling bertukar informasi dan koordinasi ketika bermain. Fenomena ini menggambarkan bahwa kapital kultural dalam game Valorant dapat diperoleh dengan cara distribusi keterampilan dalam kegiatan-kegiatan game Valorant, baik dalam game maupun di luar game. Hal ini menunjukkan bahwa kapital kultural game Valorant bukan menjadi sesuai yang eksklusif pada orang-orang khusus saja.

c. Kosmetik Game dan kualitas perangkat

Dalam beberapa keadaan, kosmetik atau *skin* dalam game Valorant seperti *skin* senjata pemain dapat berperan penting untuk meningkatkan kedekatan dalam tim. *Skin* dalam game biasanya digunakan sebagai aset digital atau investasi untuk mendapatkan keuntungan penjualan (Reichenbach, 2025). Namun, aset dalam game yang muncul dalam Valorant lebih berorientasi pada aset kedekatan antar pemain. Pemain asing pada dasarnya dapat meminjam *skin* tersebut untuk digunakan dalam bermain. Informan menjelaskan bahwa *skin* dalam game dapat mengurangi kekerasan simbolik,

“Beberapa random player atau teman meminta untuk dipinjamkan skin dan merasa dihargai karena perlakuan yang didapatkan positif. (Molly, Wawancara, 22 Juni 2025)

Lebih jauh lagi, Valorant menjadi game yang cukup bergantung pada kualitas perangkat, sehingga baik dari kualitas komputer dan koneksi internet memiliki peran penting dalam kesuksesan bermain. Melalui beberapa kondisi di atas menjelaskan bagaimana keuangan pemain sebagai kapital ekonomi dapat dikonversi menjadi *skin* dalam game dan perangkat yang berkualitas. Pada akhirnya, dengan proses game yang lancer membuat pemain lebih nyaman dan mendapatkan respon positif dari pemain lain.

KESIMPULAN

Kapital sosial pemain perempuan merupakan akumulasi dari beberapa bentuk partisipasi dan keterampilan. Kapital tersebut dimanifestasikan dalam beberapa bentuk antara lain; (1) partisipasi dalam komunitas, (2) keterampilan, pengalaman, dan komunikasi dalam game, serta (3) kosmetik game dan kualitas perangkat. Partisipasi dalam komunitas bisa dilakukan dengan bergabung bersama komunitas yang suportif atau komunikasi pemain perempuan secara spesifik. Keterampilan, pengalaman, dan komunikasi dalam game merupakan bentuk kapital kultural yang dapat diperoleh melalui distribusi pengetahuan dalam game. Terakhir, kosmetik dan perangkat yang merupakan konversi dari kapital ekonomi pemain yang membuat pemain perempuan lebih nyaman dan diterima dalam game.

Kapital-kapital tersebut masih menjadi gambaran awal dari implementasi bermain yang nyaman bagi pemain perempuan. Beberapa kapital perlu untuk diuji dalam konteks yang lebih makro seperti menggunakan pendekatan kuantitatif atau mengkaji lebih dalam

setiap bentuk kapital yang muncul melalui penelitian netnografi. Kajian tentang game online menjadi konteks kajian kontemporer yang dituntut untuk terus berkembang. Hal ini disebabkan karena diskriminasi yang selalu muncul dan media game yang terus diperbarui. Oleh sebab itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dan payung pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. A., De Rossi, M. A., & Hartati, R. (2025). Soft Communication Skills Through Mobile Legends: Exploring Teamwork and Strategy Interaction Among University Students. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 2(1).
- Bayuputra, R. H., Ulfa, S., & Setyabudi, D. (2024). PENGALAMAN POSITIF INTERAKSI KOMUNITAS GAME ONLINE DAN ARTI PENTINGNYA DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL OFFLINE PADA REMAJA. *Interaksi Online*, 12(4). <https://fisip.undip.ac.id>
- Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In J. Richardson (1986), *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Greenwood Press.
- Conway, S., & Ouellette, M. (2020). Playing it Cool: Considering McLuhan's Hot and Cool taxonomy for Game Studies. *Convergence*, 26(5–6), 1211–1225. <https://doi.org/10.1177/1354856519880789>
- Hasna, S. (2023). Komodifikasi Tubuh Perempuan dalam Pornografi Digital. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 15(2).
- Hopp, T., & Fisher, J. (2017). Examination of the Relationship Between Gender, Performance, and Enjoyment of a First-Person Shooter Game. *Simulation and Gaming*, 48(3), 338–362. <https://doi.org/10.1177/1046878117693397>
- Kusuma, A. S., & Satiti, N. L. U. (2019). KAPITAL SOSIAL SANTRI DALAM MEMBANGUN PERTEMANAN DI PESANTREN. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18 (1), 112–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.32509/wacana.v18i1.816>
- Miles, M., & Huberman, M. (1994). *Matthew B. Miles, Michael Huberman - Qualitative Data Analysis_ An expanded Sourcebook 2nd Edition (1994)*.
- Muniady, R. Al, Mamun, A. Al, Rosli Mohamad, M., Yukthamarani Permarupan, P., & Binti Zainol, N. R. (2015). The effect of cognitive and relational social capital on structural social capital and micro-enterprise performance. *SAGE Open*, 5(4). <https://doi.org/10.1177/2158244015611187>
- Nilan, P., Burgess, H., Hobbs, M., Threadgold, S., & Alexander, W. (2015). Youth, Social Media, and Cyberbullying Among Australian Youth: "Sick Friends." *Social Media and Society*, 1(2). <https://doi.org/10.1177/2056305115604848>
- Reichenbach, F. (2025). Skin in the game: The returns of digital assets from computer games. *Finance Research Letters*, 83. <https://doi.org/10.1016/j.frl.2025.107670>
- Santoso, B. C., Tanrio, B. M., Lipaw, C. J., Karyadi, P., & Winata, S. (2022). Persoalan Toxicity Pemain Game Valorant Dalam Etika Komunikasi. *Praxis: Jurnal Filsafat Terapan*, 1(1), 17–44. <https://doi.org/10.1111/moderasi.xxxxxxx>
- Tarigan, R. (2024). Media Pembawa Perubahan : Tinjauan atas Teori Ekologi Media. *Jurnal Lectura*, 1(1).

-
- Wibowo, T., & Djohansyah, R. (2021). *Female Gaming And Role Of Woman Within Gaming Culture: A Study Of Indonesia* (Vol. 1, Issue 1). www.dailysocial.id
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications Sixth Edition*.
- Zarkasih, I. M., & Mustaqimmah, N. (2025). Komunikasi Virtual Cyberbullying Melalui Perilaku Trash Talking Pada Pemain Game Online Valorant. *Filosofi: Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(1)(2), 66–74. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i1.467>