

**PERILAKU TOKSIK DALAM KOMUNITAS
PERMAINAN DARING
(STUDI KASUS: KOMUNITAS VALORANT)**



Arya Rizqullah Musyaffa

1406619055

Skripsi ini ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S.sos)

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Arya Rizqullah Musyaffa, Perilaku Toksik dalam Komunitas Permainan Daring (Studi Kasus: Komunitas Valorant), Skripsi, Jakarta: Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta, 2025

Penelitian bertujuan untuk menjelaskan bagaimana bentuk perilaku toksik dalam permainan daring Valorant, melihat faktor - faktor perilaku toksik di dalam permainan serta menganalisis fenomena dengan teori interaksionisme simbolik. Penelitian ini juga memberikan pendalaman terkait fenomena toksisitas yang umum terjadi di ruang digital, tidak terkecuali pada permainan daring.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan pada ruang digital daring. Waktu penelitian dilakukan pada Februari sampai April 2025. Lokasi penelitian yakni pada ruang digital permainan Valorant itu sendiri. Subjek penelitian ini adalah 5 pemain aktif permainan daring Valorant. Perolehan data dilakukan dengan cara observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumentasi. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teori interaksionisme simbolik.

Hasil Penelitian mengungkap bahwa perilaku toksik muncul dalam berbagai bentuk seperti pelecehan verbal, kodifikasi bahasa dan diskriminasi. Toksik juga bukan sekedar perilaku negatif individu, tetapi telah menanamkan diri di permainan daring akibat adanya penguatan. Penguatan tersebut berupa desain permainan, anonimitas dari permainan daring, sitem moderasi yang lemah serta pengulangan yang terjadi secara terus menerus yang dilakukan oleh komunitas. Toksisitas bertransformasi menjadi kebiasaan – kebiasaan, dan norma dominan komunitas pemain permainan daring Valorant. Teori interaksionisme simbolik akan digunakan lebih lanjut untuk memahami perilaku toksik di ruang digital.

Kata Kunci: Fenomena Digital, Permainan Daring, Perilaku Toksik

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

Arya Rizqullah Musyaffa, *Toxic Behaviour in Online Gaming Communities (Case Study: Valorant Community)*, thesis, Jakarta: Sociology Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Jakarta State University, 2026.

This research aims to explain the forms of toxicity in the online game Valorant, examine the factors of toxicity within the game, and analyze the phenomenon using symbolic interactionism theory. This research also provides in-depth insight into the phenomenon of toxicity that commonly occurs in digital spaces, including online games.

This research use a qualitative approach, employing a case study method. The research was conducted in an online digital space. The research period was from February to April 2025. The research location was the Valorant digital space itself. The subjects were five active Valorant players. Data were collected through participant observation, interviews, and documentation analysis. The data obtained will be analyzed using symbolic interactionism theory.

Research findings reveal that toxic behavior manifests in various forms, including verbal abuse, codified language, and discrimination. Toxicity is not simply an individual's negative behavior; it has become embedded in online games due to reinforcement. This reinforcement includes game design, the anonymity of online gaming, weak moderation systems, and the constant repetition of these behaviors within the community. Toxicity has transformed into habits and the dominant norms of the Valorant online gaming community. Symbolic interactionism theory will be further utilized to understand toxic behavior in digital spaces.

Keywords: *Digital Phenomenon, Online Games, Toxicity Behaviour*

Intelligentia - Dignitas

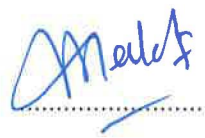
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Atik Kurniawati, M.Si</u> NIP. 199110012022032014 Ketua		21 Januari 2026
2.	<u>Dr. Yuanita Aprilandini Siregar, S.Sos., M.Si.</u> NIP. 198004172010122001 Penguji Ahli I		21 Januari 2026
3.	<u>Devi Yulianita Victorine Beta Querida, S.Sos, M.A</u> NIP. 199707032025062012 Penguji Ahli II		21 Januari 2026
4.	<u>Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A</u> NIP. 198905102019032025 Pembimbing I		21 Januari 2026
5.	<u>Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, S.Sos., M.Si.</u> NIP. 197810012008012016 Pembimbing II		21 Januari 2026

Tanggal Lulus: 23 Januari 2026

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Arya Rizqullah Musyaffa

NIM : 1406619055

Program Studi : S1 Sosiologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Perilaku Toksik Dalam Komunitas Permainan Daring (Studi Kasus: Komunitas Valorant)” adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 19 Januari 2026



Arya Rizqullah Musyarfa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arya Rizqullah Musyaffa
NIM : 1406619055
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Sosiologi
Alamat Surel : arizsyf@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: Perilaku Toksik Dalam Komunitas Permainan Daring (Studi Kasus: Komunitas Valorant)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Januari 2026

Arya Rizqullah Musyaffa

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“L'amour pour principe et l'ordre pour base, le progrès pour but”

“Love as a principle and order as a foundation, progress as a goal”

— Auguste Comte

“Do not see what is, see what will be. As long as my blood keep pulsing. May my journey be forever peaceful and my love forever concealed”

— Arya Rizqullah Musyaffa

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua dan adik penulis yang selalu mendukung.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “PERILAKU TOKSIK DALAM KOMUNITAS PERMAINAN DARING (STUDI KASUS: KOMUNITAS VALORANT)”. Skripsi ini merupakan tugas akhir dalam perkuliahan tingkat Sarjana yang peneliti jalani untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan berupa dukungan, semangat, doa, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan apresiasi sebesar-besarnya kepada:

1. Firdaus Wajdi, S.Th.I., MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si. sebagai Kepala Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta dan sebagai Dosen Pembimbing Dua yang telah memberikan masukan dan saran terkait penelitian.
3. Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A. sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah membimbing peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Atik Kurniawati, M.Si. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah memberi saran dan masukan tentang skripsi sehingga skripsi menjadi lebih baik.
5. Dr. Yuanita Aprilandini, M.Si selaku penguji satu sidang skripsi yang telah memberikan saran terkait penulisan skripsi.
6. Devi Yulianita Victorine Beta Querida, M.A selaku penguji dua sidang skripsi yang telah memberikan catatan dalam teknis penulisan skripsi.

7. Seluruh jajaran dosen Program Studi Sosiologi yang telah mencurahkan ilmunya kepada peneliti selama peneliti menjalani studi di Program studi Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
8. Mbak Mega sebagai admin Program Studi Sosiologi yang telah memberikan bantuan terkait akademik selama peneliti menjalani pendidikan di Program Studi Sosiologi Universitas Negeri Jakarta.
9. Teruntuk Keluarga Peneliti ayah, ibu, adik yang tidak lelah memberikan dukungan.
10. Teman – teman di Prodi Sosiologi atas dukungan dan bantuan kepada penulis.
11. Baek So Hyun atas karya musiknya yang menginspirasi.

Peneliti menyampaikan banyak rasa terima kasih baik kepada pihak-pihak yang telah disebutkan maupun yang tidak dapat dituliskan satu persatu karena keterbatasan. Peneliti juga menyadari bahwa dalam penulisan ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, kritik dan saran dipersilakan. Semoga tulisan ini dapat membawa manfaat bagi orang banyak serta dapat menjadi inspirasi bagi peneliti lainnya.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 21 Januari 2026

Arya Rizqullah Musyaffa

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SKEMA	xii
GLOSARIUM	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Tinjauan Literatur Sejenis	9
1.6 Kerangka Konsep	32
1.6.1 Permainan Daring	32
1.6.2 Komunitas Permainan Daring	35
1.6.3 Perilaku Toksik pada permainan daring	38
1.6.4 Interaksionisme Simbolik	40
1.6.5 Hubungan Antar Konsep	43
1.7 Metode Penelitian	45
1.7.1 Pendekatan dan Metodologi Penelitian	45
1.7.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	46
1.7.3 Subjek Penelitian	46
1.7.4 Peran Peneliti	47
1.7.5 Teknik Pengumpulan Data	47
1.7.6 Teknik Analisis Data	48
1.7.7 Triangulasi Data	49
1.8 Sistematika Penelitian	50
BAB II PROFIL RIOT GAMES, VALORANT DAN PEMAIN VALORANT	51
2.1 Pengantar	51
2.2 Profil Riot Games	51
2.3 Valorant sebagai permainan daring	54

2.3.1 Komunitas Valorant	55
2.3.2 Mekanisme Permainan Valorant	58
2.3.3 Distribusi Wilayah Pemain Valorant	62
2.3.4 Aspek Naratif Permainan Valorant	64
2.3.5 Popularitas Permainan Daring Valorant.....	65
2.4 Profil Informan.....	66
2.5 Penutup.....	68
BAB III TOKSISITAS DI DALAM PERMAINAN DARING VALORANT	69
3.1 Pengantar.....	69
3.2 Bentuk Toksik di Permainan Daring Valorant.....	69
3.2.1 Pelecehan Verbal.....	70
3.2.2 Kodifikasi Bahasa	73
3.2.3 Bentuk Diskriminasi	76
3.3 Faktor yang Memperkuat Perilaku Toksik.....	80
3.3.1 Desain Permainan.....	81
3.3.2 Anonimitas di dalam Permainan Valorant	83
3.3.3 Sistem Moderasi yang Lemah.....	86
3.3.4 Komunitas Permisif.....	88
3.4 Penutup.....	89
BAB IV ANALISIS TEORITIS INTERAKSIONISME SIMBOLIK DALAM TOKSISITAS PERMAINAN DARING VALORANT	90
4.1 Pengantar.....	90
4.2 Analisis Interaksionisme Simbolik dalam Fenomena Toksisitas	91
4.3 Pemaknaan Perilaku Toksik	95
4.4 Tantangan Teoritis	100
4.5 Penutup.....	101
BAB V PENUTUP	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran dan Rekomendasi	103
5.2.1 Saran dan Rekomendasi Akademis.....	103
5.2.2 Saran dan Rekomendasi Praktis	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	110
BIODATA PENULIS	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survey Pelecehan berdasar Permainan daring	6
Gambar 2.1 Struktur Riot Games	52
Gambar 2.2 Logo Riot Games	53
Gambar 2.3 Logo Valorant	55
Gambar 2.4 Gambar di dalam permainan	58
Gambar 2.5 Tingkatan Peringkat	60
Gambar 2.6 Pemilihan Karakter	61
Gambar 2.7 Jumlah Pemain	65
Gambar 3.1 Contoh Obrolan Toxic	72
Gambar 3.2 Bahasa Berkode	75
Gambar 3.3 Diskriminasi Etnis	79
Gambar 3.4 Contoh Pelaporan	87



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR SKEMA

Skema 1.1 Kategorisasi Literatur.....	31
Skema 1.2 Hubungan Antar Konsep.....	44
Skema 3.1 Faktor yang memperkuat toksik.....	81
Skema 4.1 Alur interpretasi Interaksionism Simbolik.....	93



Intelligentia - Dignitas

GLOSARIUM

Agent	: Sebutan untuk karakter di Valorant
Controller	: Kelas karakter di Valorant yang mahir menghalangi area berbahaya
Defuse	: Merujuk pada aksi menjinakan bom atau <i>spike</i> di dalam Valorant
Diff	: Bentuk pendek dari <i>difference</i> . Merujuk pada perbedaan kemampuan pemain
Doxxing	: tindakan menemukan dan mempublikasikan informasi pribadi tentang seseorang secara daring tanpa persetujuan mereka.
Duelist	: Kelas karakter di Valorant yang mahir untuk menghabisi lawan
Emote	: animasi, gerakan, atau gambar yang memungkinkan pemain untuk mengekspresikan emosi atau tindakan
Entry	: Sebutan untuk aksi masuk kedalam empat tujuan di valorant
Esport	: Olahraga Elektronik
Flaming	: Pengiriman pesan kasar dan menyalahkan di dalam permainan
FPS	: Jenis permainan
GGEZ	: Frasa <i>good game easy</i> . Permainan yang baik ini mudah.
Griefing	: perilaku pemain yang sengaja mengganggu, merusak pengalaman
Initiator	: Kelas karakter di Valorant yang mahir mencari informasi
Maps	: Peta di dalam permainan
Noob	: pemain baru
Online	: Daring
Plant	: Merujuk pada aksi memasang bom atau <i>spike</i>
Rank	: Peringkat
Respawn	: Hidup kembali
Rotate	: Rotasi atau berpindah tempat
Sentinel	: Kelas di dalam Valorant yang mahir menjaga suatu area
Skill Issue	: Kurangnya kemampuan bermain
Smoke	: Asap
Spike	: Bom dalam Valorant
Spray	: Bisa merujuk pada tembakan bertubi atau emote yang dimunculkan
Toxic	: Perilaku atau tindakan merusak
Trolling	: Tindakan yang sengaja membuat orang lain marah.

Intelligentia - Dignitas