

**PANTANG MENYERAH : RESILIENSI PEMAIN PEREMPUAN DALAM
MELAWAN STIGMA GENDER PADA KOMUNITAS PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS MOBILE**

Rakha Hanif Pradita¹, Latif Ahmad Fauzan²

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
rakhahanif.04.rh@gmail.com, latif.ahmad.ilkom@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

The virtual community in PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile provides a platform for players to communicate and build social relationships. However, female players continue to experience gender stigma in the form of stereotypes, derogatory comments about their gaming abilities, and verbal harassment. These experiences encourage female players to develop resilience in order to remain active within the community. This study aims to examine how female players develop resilience in facing gender stigma in the PUBG Mobile virtual community. This study employed a qualitative approach using virtual ethnography. Female informants were selected through purposive sampling, consisting of players who had experienced gender stigma, had been actively playing PUBG Mobile for at least one year, and had achieved a minimum rank of Ace Dominator. Data were collected through in-depth interviews, virtual observation, and documentation, and analyzed using the Miles and Huberman interactive model. The analysis was guided by Buzzanell's Communication Theory of Resilience (CTR). The findings indicate that the informants experienced gender stigma in the form of assumptions that female players have lower gaming abilities, are a burden to the team, and are frequently subjected to derogatory comments and verbal harassment, particularly after their gender identity became known through voice chat. Despite these experiences, the informants demonstrated resilience through the five dimensions of the Communication Theory of Resilience, crafting normalcy, affirming identity anchors, maintaining and using communication networks, alternative logics, and foregrounding productive action while downplaying negative feelings. This study concludes that female players' resilience is developed through the process of confronting, enduring, adapting to, and recovering from gender stigma while remaining actively involved in the PUBG Mobile virtual community.

Keywords: Resilience, Gender Stigma, PUBG Mobile, Virtual Community, Virtual Ethnography.

ABSTRAK

Komunitas virtual dalam PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile menjadi ruang interaksi bagi pemain untuk berkomunikasi dan membangun hubungan sosial. Namun, pemain perempuan masih menghadapi stigma gender berupa stereotip, komentar yang meremehkan kemampuan bermain, dan pelecehan verbal. Kondisi tersebut mendorong pemain perempuan membangun resiliensi agar tetap dapat berpartisipasi dalam komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resiliensi pemain perempuan dalam menghadapi stigma

gender pada komunitas virtual game PUBG Mobile. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Informan perempuan dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemain yang pernah mengalami stigma gender, bermain minimal satu tahun, dan memiliki rank tertinggi minimal Ace Dominator. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi virtual, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman, dengan mengacu pada *Communication Theory of Resilience* (CTR) dari Buzzanell. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para informan mengalami stigma berupa anggapan kemampuan bermain yang rendah, dianggap beban tim, komentar merendahkan, dan pelecehan verbal, yang umumnya muncul setelah identitas gender diketahui melalui *voice chat*. Meskipun demikian, mereka mampu membangun resiliensi melalui lima dimensi CTR, yaitu *crafting normalcy*, *affirming identity anchors*, *maintaining and using communication networks*, *alternative logics*, serta *foregrounding productive action while downplaying negative feelings*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa resiliensi pemain perempuan terbentuk melalui proses menghadapi, bertahan, beradaptasi, dan bangkit dari stigma gender selama tetap aktif berpartisipasi dalam komunitas virtual PUBG Mobile.

Kata Kunci: Resiliensi, Stigma Gender, PUBG Mobile, Komunitas Virtual, Etnografi Virtual

A. Pendahuluan

Game online tidak lagi hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berkembang sebagai ruang interaksi sosial yang memungkinkan pemain berkomunikasi, bekerja sama, dan membangun hubungan dalam komunitas virtual. Salah satu game yang memiliki tingkat interaksi tinggi adalah PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile melalui fitur *voice chat* dan *text chat*. Namun, di balik interaksi tersebut, pemain perempuan masih sering menghadapi stigma gender berupa anggapan bahwa mereka memiliki kemampuan bermain yang lebih rendah, menjadi beban tim, hingga menerima komentar yang merendahkan dan

pelecehan verbal. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang virtual belum sepenuhnya terbebas dari ketimpangan gender yang juga ditemukan dalam kehidupan sehari-hari Dwi Kurniawan et al. (2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya jumlah pemain perempuan belum menghilangkan dominasi budaya maskulin dalam komunitas *game online*. Perempuan masih sering dipandang kurang kompeten dibandingkan pemain laki-laki, terutama dalam permainan yang bersifat kompetitif seperti PUBG Mobile Yunita, (2023). Situasi tersebut diperkuat oleh pola komunikasi yang cenderung agresif sehingga kesalahan dalam permainan sering

dibalas dengan ejekan atau kata - kata kasar. Akibatnya, pemain perempuan dapat mengalami tekanan emosional, menurunkan rasa percaya diri, dan merasa kurang nyaman untuk berpartisipasi dalam komunitas Maharani et al., (2024). Stigma tersebut muncul karena aktivitas bermain game kompetitif masih dipandang sebagai ranah laki - laki, sehingga kemampuan pemain perempuan kerap diragukan Fikrih & Herna, (2025).

Tetapi tidak semua pemain perempuan memilih meninggalkan permainan. Sebagian tetap bertahan, terus bermain, dan berusaha meningkatkan kemampuan mereka. Pengalaman menghadapi stigma justru menjadi dorongan untuk membuktikan bahwa kemampuan bermain tidak ditentukan oleh jenis kelamin. Sikap tersebut menunjukkan adanya resiliensi, yaitu kemampuan individu untuk beradaptasi dan bangkit ketika menghadapi situasi yang sulit Rahmanisa et al. (2021). Dalam penelitian ini, resiliensi dipahami melalui *Communication Theory of Resilience* (CTR) yang dikemukakan Buzzanell (2010). Teori ini menjelaskan bahwa resiliensi terbentuk melalui lima proses

komunikasi, yaitu *crafting normalcy, affirming identity anchors, maintaining and using communication networks, putting alternative logics to work*, serta *foregrounding productive action while downplaying negative feelings*.

PUBG Mobile dipilih sebagai konteks penelitian karena menyediakan ruang komunikasi yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung selama permainan berlangsung Rosalino Triyantama & Santoso, (2021). Intensitas interaksi tersebut membuat berbagai bentuk stigma gender lebih mudah muncul, terutama ketika identitas pemain sebagai perempuan diketahui oleh anggota tim melalui *voice chat*. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana resiliensi pemain perempuan dalam menghadapi stigma gender pada komunitas virtual PUBG Mobile. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian komunikasi digital, khususnya mengenai resiliensi dalam komunitas virtual, serta menjadi masukan bagi komunitas permainan dan pengembang *game* dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih inklusif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi stigma gender berdasarkan sudut pandang mereka sendiri Sugiyono, (2020). Sementara itu, etnografi virtual digunakan karena penelitian dilakukan pada komunitas yang berinteraksi di ruang digital. Metode ini memungkinkan peneliti mengamati dan memahami kehidupan sosial yang terbentuk dalam ruang virtual secara langsung Hine, (2000).

Informan dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan tiga kriteria, yaitu telah bermain PUBG Mobile minimal satu tahun, pernah mengalami stigma gender selama bermain, dan memiliki pencapaian rank tertinggi minimal Ace Dominator.

Data dikumpulkan melalui observasi virtual, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengikuti aktivitas bermain informan di dalam *game*, sedangkan wawancara digunakan untuk menggali pengalaman mereka ketika menghadapi stigma gender. Dokumentasi berupa tangkapan layar

dan catatan lapangan digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan Maulana, (2021). Analisis dilakukan secara bertahap agar setiap temuan yang diperoleh benar-benar didukung oleh data hasil penelitian.

Penelitian dilaksanakan selama tiga bulan pada komunitas virtual PUBG Mobile. Pengamatan dilakukan melalui berbagai media komunikasi yang digunakan informan, seperti voice chat, chat dalam permainan, serta platform pendukung, yaitu *Discord* dan *WhatsApp*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data penelitian diperoleh dari empat informan perempuan aktif PUBG Mobile yang pernah mengalami stigma gender selama bermain.

Tabel 1 Profil Informan

Informan	Pencapaian	Karakteristik Bermain
Informan 1	Ace Dominator	Pemain kasual 7 tahun, tidak memakai <i>voice chat</i> bersama pemain acak
Informan 2	Conqueror, 4 season	Mantan pemain semi profesional 8 tahun, aktif memakai <i>voice chat</i>

Informan 3	Conqueror	Mantan atlet esport (2018-2021); menghindari <i>voice chat</i> , memakai <i>chat wheel</i>
Informan 4	Ace Dominator	Pemain kasual sejak SMA, memakai <i>ping</i> dan <i>quick chat</i>

Bentuk Bentuk Stigma Gender yang Dialami Pemain Perempuan

Hasil observasi menunjukkan bahwa stigma gender umumnya muncul ketika identitas pemain perempuan diketahui melalui *voice chat*. Selama bermain tanpa membuka *voice chat*, informan hampir tidak menerima perlakuan yang berbeda. Sebaliknya, setelah menggunakan *voice chat*, beberapa informan mulai menerima komentar yang meremehkan kemampuan bermainnya. Hal tersebut juga disampaikan oleh Informan 1.

"Pernah. Biasanya tuh pas main random, terus aku buka mic, kadang itu ada aja yang langsung ngomong kayak ada underestimate gitu loh. Kalau cewek tuh pasti mainnya nggak jago." (Informan 1, wawancara, 2026)

Bentuk stigma yang dialami informan meliputi anggapan bahwa perempuan memiliki kemampuan bermain yang lebih rendah, dianggap menjadi beban tim, menerima komentar yang merendahkan, hingga pelecehan verbal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Dwi Kurniawan et al. (2024) yang menjelaskan bahwa

perempuan dalam *game online* masih menghadapi stereotip akibat dominasi budaya maskulin. Temuan ini juga mendukung penelitian Fikrih dan Herna (2025) yang menyebutkan bahwa permainan kompetitif masih sering dipandang sebagai ranah laki-laki.

Dampak Psikologis dan Strategi Bertahan

Pengalaman menerima stigma memberikan dampak psikologis yang berbeda pada setiap informan. Sebagian mengaku merasa sedih, kecewa, dan kehilangan kepercayaan diri, terutama ketika pertama kali mengalaminya. Informan 3 mengungkapkan bahwa pengalaman tersebut membuatnya tidak lagi berani menggunakan *voice chat* saat bermain dengan pemain yang tidak dikenal.

"Mungkin pertama kali pas kena diskriminasi itu aku tuh diginiin, yang mungkin aku kena mental pas itu ya, setelah itu aku gak berani open mic lagi kalo main sama random." (Informan 3, wawancara, 2026)

Untuk menghadapi kondisi tersebut, para informan menerapkan cara yang berbeda-beda, seperti berhenti bermain sementara, membatasi penggunaan *voice chat*, atau bermain bersama teman dan

komunitas yang memberikan dukungan. Salah satu informan memilih bergabung dengan komunitas pemain perempuan agar merasa lebih nyaman saat bermain. Hasil ini mendukung pendapat Alfian dan Purnama Sari (2022) bahwa komunitas *game* merupakan ruang interaksi sosial yang berperan dalam membantu pemain beradaptasi dengan lingkungan permainan.

Upaya Bangkit dan Meningkatkan Kemampuan

Setelah mampu menyesuaikan diri, seluruh informan berusaha meningkatkan kemampuan bermain sebagai bentuk respon terhadap stigma yang mereka alami. Cara yang dilakukan berbeda - beda, mulai dari berlatih secara mandiri, mengikuti latihan bersama tim, menerima masukan dari rekan bermain, hingga memperbaiki kemampuan dasar seperti aim, rotasi, dan pengambilan posisi.

"Aku mulai dari latihan aimnya, rotasinya, sampai belajar posisi waktu war. Kemampuan yang kayak gitu biasanya bikin nggak diremehin lagi." (Informan 4, wawancara, 2026)

Upaya tersebut menunjukkan bahwa pengalaman menghadapi stigma tidak membuat para informan berhenti bermain, tetapi menjadi dorongan untuk terus

mengembangkan kemampuan. Hasil ini sejalan dengan Lubis et al. (2024) yang menjelaskan bahwa efikasi diri dan regulasi emosi berperan dalam membentuk resiliensi. Selain itu, dukungan dari teman bermain dan komunitas juga membantu para informan tetap bertahan dan terus mengembangkan kemampuan bermain. Penjelasan tersebut sesuai dengan Rianto (2024) yang menyatakan bahwa interaksi antar pemain memengaruhi pengalaman bermain. Selain itu, Hidayat et al. (2025) menjelaskan bahwa kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan digital turut mendukung terbentuknya resiliensi.

Analisis Resiliensi Berdasarkan Communication Theory of Resilience

Proses resiliensi pemain perempuan dalam menghadapi stigma gender pada komunitas PUBG Mobile dapat dipahami melalui lima dimensi *Communication Theory of Resilience* (CTR) yang dikemukakan Buzzanell. Kelima dimensi tersebut saling berkaitan dan terlihat dalam pengalaman seluruh informan selama menghadapi stigma gender.

Dimensi *crafting normalcy* terlihat ketika para informan mulai

kembali merasa nyaman bermain setelah mengalami komentar yang merendahkan, stereotip, maupun pelecehan verbal. Seiring bertambahnya pengalaman bermain, mereka menyadari bahwa tidak semua pemain memberikan perlakuan yang sama sehingga tetap memilih melanjutkan permainan.

Dimensi *affirming identity anchors* ditunjukkan melalui keyakinan para informan terhadap kemampuan yang dimiliki. Mereka tidak lagi menilai kemampuan bermain berdasarkan identitas gender, tetapi berdasarkan pengalaman, latihan, dan pencapaian yang telah diraih. Hal tersebut membuat para informan tetap percaya diri sebagai pemain perempuan.

Pada dimensi *maintaining and using communication networks*, dukungan dari teman bermain dan komunitas menjadi faktor yang membantu para informan menghadapi stigma. Bermain bersama orang yang sudah dikenal membuat mereka merasa lebih nyaman, memperoleh dukungan, serta memiliki tempat untuk berbagi pengalaman ketika mengalami perlakuan yang tidak menyenangkan.

Dimensi *alternative logics* terlihat ketika para informan mulai memandang stigma sebagai bentuk prasangka dari sebagian pemain, bukan sebagai ukuran kemampuan diri. Cara pandang tersebut membantu mereka mengurangi pengaruh komentar negatif dan tetap fokus pada permainan.

Sementara itu, dimensi *foregrounding productive action while downplaying negative feelings* terlihat melalui keputusan para informan untuk lebih memusatkan perhatian pada tindakan yang bermanfaat, seperti meningkatkan kemampuan bermain, menerima masukan dari rekan satu tim, dan terus berlatih. Pengalaman menghadapi stigma tidak membuat mereka berhenti bermain, tetapi menjadi dorongan untuk terus berkembang.

Secara keseluruhan, kelima dimensi *Communication Theory of Resilience* menunjukkan bahwa resiliensi para informan terbentuk melalui pengalaman menghadapi stigma, keyakinan terhadap kemampuan diri, dukungan dari lingkungan bermain, serta upaya untuk terus mengembangkan kemampuan. Meskipun proses yang dialami setiap informan berbeda,

seluruhnya tetap mampu mempertahankan partisipasi dalam komunitas virtual PUBG Mobile meskipun menghadapi stigma gender.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, resiliensi pemain perempuan dalam menghadapi stigma gender pada komunitas virtual PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile terbentuk melalui pengalaman menghadapi stigma, dukungan dari lingkungan, serta komunikasi yang dibangun selama bermain. Proses tersebut dapat dipahami melalui *Communication Theory of Resilience* (CTR) yang dikemukakan oleh Buzzanell.

Pemain perempuan masih mengalami berbagai bentuk stigma, seperti dianggap memiliki kemampuan bermain yang lebih rendah, menjadi beban tim, menerima komentar yang merendahkan, serta pelecehan verbal ketika menggunakan *voice chat*. Perlakuan tersebut muncul setelah identitas mereka sebagai perempuan diketahui oleh pemain lain dan tidak didasarkan pada kemampuan bermain yang sebenarnya. Pengalaman tersebut pada awalnya menimbulkan rasa

sedih, kecewa, marah, minder, dan keraguan terhadap kemampuan diri. Meskipun demikian, para informan tetap memilih untuk melanjutkan permainan.

Dalam menghadapi kondisi tersebut, para informan menerapkan berbagai cara untuk bertahan, seperti membatasi penggunaan *voice chat*, bermain bersama teman, bergabung dengan komunitas yang memberikan dukungan, serta terus meningkatkan kemampuan bermain. Pengalaman bermain, dukungan dari teman dan komunitas, kemampuan mengendalikan emosi, serta kepercayaan terhadap kemampuan diri membantu para informan tetap berpartisipasi dalam komunitas PUBG Mobile.

Analisis menggunakan *Communication Theory of Resilience* menunjukkan bahwa kelima proses resiliensi, yaitu *crafting normalcy*, *affirming identity anchors*, *maintaining and using communication networks*, *alternative logics*, serta *foregrounding productive action while downplaying negative feelings*, terlihat dalam pengalaman seluruh informan. Kelima proses tersebut menunjukkan bagaimana para informan mampu kembali merasa nyaman bermain,

mempertahankan identitas sebagai pemain perempuan, memanfaatkan dukungan sosial, memandang stigma sebagai stereotip yang tidak menentukan kemampuan bermain, serta lebih memusatkan perhatian pada peningkatan kemampuan daripada pengalaman negatif. Dengan demikian, stigma gender tidak menghalangi para informan untuk tetap percaya diri dan berpartisipasi dalam komunitas virtual PUBG Mobile.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. SAGE Publications.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Jurnal :

- Alfian, F., & Purnama Sari, W. (2022). Pola Komunikasi Kelompok Virtual dalam Game PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6.
- Dwi Kurniawan, F., Kamajaya, G., & Budi Nugroho, W. (2024). Diskriminasi dan Ujaran Kebencian pada Perempuan dalam Game Online Mobile Legends Bang-Bang.
- Fikrih, M. N., & Herna. (2025). The Co-Cultural Communication Approach of Female Players in Facing Toxic Communication Behavior in Mobile Legends Bang Bang. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 5(1).
- Hidayat, Z. F. A., Irena, S. R., & Tresnawaty, B. (2025). Ketahanan Mental Generasi Digital: Eksplorasi Hubungan Dukungan Sosial

Online, Resiliensi Digital, dan Kesejahteraan Psikologis. *Journal of Behaviour and Mental Health*, 6(2), 182-199.

Maharani, A., Puspita, V., Aurora, R. A., & Wiranito, N. (2024). Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant. 5(5).

Maulana, A. T. (2021). Evaluasi Implementasi Kebijakan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) dalam Upaya Meningkatkan Kepuasan Masyarakat pada Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika. 10(2), 2337-4454.

Rahmanisa, R., Rahmat, H. K., Cahaya, I., Annisa, O., & Pratiwi, S. (2021). Strategi Mengembangkan Resiliensi Individu di Tengah Masa Pandemi Covid-19 Menggunakan Islamic Art Therapy. 1.

Rianto, D. S. (2024). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi Verbal pada Mahasiswa. Universitas Islam Sultan Agung.

Rosalino Triyantama, A., & Santoso, E. (2021). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG Mobile Menggunakan Studi Etnografi Virtual pada Kelompok Game PUBG Mobile RPX E-Sport. 7(1).

Skripsi :

- Setiawan, M. A. (2020). Perjuangan Perempuan di Dunia Game Online DotA 2 terhadap Dominasi Laki-Laki.
- Yunita, H. P. (2023). Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile.