

SKRIPSI

PERKELAHIAN DALAM DUNIA GAME

(FENOMENA *TOXIC* PADA GAME VALORANT)



MAZIATUL PUTRI

2110415220022

JURUSAN SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2025



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERKELAHIAN DALAM DUNIA GAME (FENOMENA TOXIC PADA GAME VALORANT)

Disusun dan diajukan oleh:

MAZIATUL PUTRI

2110415220022

Dinyatakan lulus dengan nilai 81 (A) dalam ujian mempertahankan skripsi Tingkat Sarjana (S1) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, pada tanggal: 02 Desember 2025

Menyetujui,
Pembimbing,

Dr. Varinia Pura Damaivanti, S. Sos, M.Si.
NIP. 198209012006042001

Penguji 1,

Dr. Sri Hidayah, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19720523201801204001

Penguji 2,

Khairussalam, S.Ag., M.Si.
NIP. 197503072008121003

Dekan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat



Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si.
NIP. 197301221998021001

Ketua Progam Studi Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lambung Mangkurat

Ismar Hamid, S.S., M.Si.
NIP. 198511162019031006



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin 70123
Telepon : (0511) 3304595 Laman : <http://fisip.ulm.ac.id/>

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, 02 Desember 2025 Pukul 10.30 WITA, Tim Penguji yang ditunjuk oleh Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dengan Surat Tugas Nomor: UN8.1.13/KP.10.00/2025 Tanggal 2025 untuk menguji skripsi :

Nama : Maziatul Putri
NIM : 2110415220022
Jurusan/Program Studi : Sosiologi
Judul Skripsi : Perkelahian Dalam Dunia Game (Fenomena Toxic pada Game Valorant)
Tempat Ujian : Ruang Baca Sosiologi
Waktu Ujian : 10.30 WITA s/d Selesai
Nilai : 81 (A)
Dinyatakan : Lulus / ~~Tidak Lulus~~

Demikian berita acara ini dibuat dan ditandatangani sesuai dengan peraturan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

Dibuat di : BANJARMASIN
Pada Tanggal : 2 Desember 2025

Tim Penguji,

Mahasiswa yang diuji,

Maziatul Putri

1. Ketua : Dr. Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos.,
M.Si.

2. Sekretaris : Dr. Sri Hidayah, S.Pd., M.Sc.

3. Anggota : Khairussalam, S.Ag., M.Si

Mengetahui/membenarkan :

an. Dekan
Jurusan Sosiologi



Istiaq Hamid, S.S., M.Si.
NIP. 1985 1162019031006

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Maziatul Putri
Nomor Induk Mahasiswa : 2110415220022
Jurusan : Sosiologi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul,

" PERKELAHIAN DALAM DUNIA GAME (FENOMENA *TOXIC* PADA GAME VALORANT)"

Merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan peraturan yang mengaturnya.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, tanpa paksaan dan intimidasi dari pihak manapun.

Banjarmasin, 25 Desember 2025

Yang menyatakan.



Maziatul Putri

NIM. 2110415220022

KATA PENGANTAR

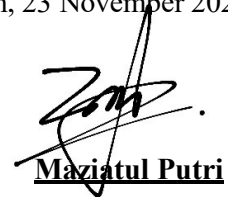
Segala puji dan Syukur kepada Tuhan YME atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Proposal ini di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Lambung Mangkurat dengan judul "Perkelahian Dalam Dunia Game (Fenomena *Toxic* Pada Game Valorant” sampai ke tahap ini. Dalam pengerjaan skripsi ini, penulis juga menyadari bahwa dalam penulisan tidak akan selesai tanpa bantuan, kerja sama dan doa dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itulah, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Ismar Hamid, S.S., M.Si. selaku ketua jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Ibu Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing utama dalam proses pembuatan dan penyusunan Proposal, atas bimbingan, saran, kritik dan motivasi yang diberikan.
5. Selaku dosen PA Bapak Dimas Asto Aji An'Amta S.Pd, M.A, yang sudah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
6. Serta seluruh dosen sosiologi dan dosen FISIP ULM dan para staff sosiologi yang terlibat dalam membantu jalannya perkuliahan di jurusan sosiologi.
7. Ucapan terima kasih kepada kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu ada mendukung, membantu, dan memberikan yang terbaik bagi peneliti.
8. Kepada orang-orang tersayang yang selalu menemani Dzimar, Mokka, Sasa, Ea, Bawi, Alin, Amal, Dwity, Rahmadina dan teman-teman lainnya yang selalu ada untuk peneliti.
9. Kepada seseorang yang spesial yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada peneliti sepanjang pengerjaan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya tulis ilmiah ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka diri terhadap segala bentuk kritik dan saran yang

membangun demi meningkatkan kualitas karya tulis ini di masa mendatang. Besar harapan penulis bahwa karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga segala kebaikan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Banjarmasin, 23 November 2025



Maziatul Putri

21110415220022

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRCT</i>	xi
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
Manfaat Teoritis	5
Manfaat praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Review Penelitian Terdahulu	6
2.1.1 Jurnal 1	6
2.1.2 Jurnal 2.....	7
2.1.3 Jurnal 3.....	10
2.1.4 Jurnal 4.....	12
2.1.5 Jurnal 5.....	14
2.2 Uraian Konseptual.....	15
2.2.1 Game <i>Online</i>	15
2.2.2 Game First Person Shooter (FPS).....	16
2.2.3 Perilaku <i>Toxic</i>	17
2.2.4 Valorant.....	20
2.1 Landasan Teori.....	22
2.1.1 Teori Konflik Ralf Dahrendorf	22
2.2 Teori Konflik Lewis A Coser	25

2.3	State of The Art Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN.....		29
3.1	Pendekatan Penelitian	29
3.2	Jenis Penelitian	29
3.3	Waktu dan Lokasi Penelitian.....	30
3.4	Sumber Data	31
3.4.1	Sumber Primer	31
3.4.2	Sumber Sekunder	31
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.1	Kriteria Informan	32
3.5.2	Wawancara.....	32
3.5.3	Observasi Partisipan.....	33
3.5.4	Dokumentasi	33
3.6	Teknik Analisis Data.....	34
3.6.1	Reduksi Data	34
3.6.2	Penyajian Data.....	34
3.6.3	Penarikan Kesimpulan.....	35
BAB IV		36
GAMBARAN KOMUNITAS		36
4.1	Perkembangan Game Valorant di Indonesia.....	36
4.2	Valorant Indonesia Community (VIC)	37
4.3	PT KadalGG Nusantara	38
BAB V		40
HASIL DAN PEMBAHASAN		40
5.1	Profil Informan.....	40
5.1.1	Lou	40
5.1.2	Tia.....	41

5.1.3	Rex	42
5.1.4	Andra	42
5.1.5	Black.....	43
5.1.6	Hamba	43
5.1.7	Pratama.....	44
5.1.8	Jackz	45
5.1.9	Natasha	45
5.1.10	Wolves	46
5.1.11	Mumu.....	46
5.2	Kegiatan <i>Toxic</i> yang Diterima Korban	47
5.3	Respon Korban Setelah Terjadinya Perilaku <i>Toxic</i>	58
5.4	Persepsi <i>Toxic</i> dari Pelaku	63
BAB VI.....		67
KESIMPULAN DAN SARAN		67
6.1	KESIMPULAN	67
6.2	SARAN.....	68
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		73

ABSTRAK

Maziatul Putri. 2025. *Perkelahian Dalam Dunia Game (Fenomena Toxic dalam Game Valorant)*, Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat. Dibimbing oleh Varinia Pura Damaiyanti. S.Sos., M.Si.

Proses sosial tidak hanya terjadi sebatas dalam dunia luar, namun juga dunia nyata. Adanya permainan daring juga menjadi salah satu tempat masyarakat untuk bersosialisasi satu sama lain. Dalam kehidupan bersosial, manusia tidak luput dari yang namanya konflik. Penelitian ini dilakukan pada sebuah komunitas yang mencakup pemain *game* Valorant. Tujuan peneliti ialah mengetahui konflik yang terjadi pada pemain *game* Valorant dan melihat hubungan pertemanan yang mempengaruhi setelah adanya konflik dengan menggunakan teori konflik oleh Ralf Dahrendorf. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menemukan bahwa adanya pemeran superordinat dan subordinat yang terjadi dalam *game* Valorant. Pemeran superordinat memandang rendah pemeran subordinat karena dirinya mendapatkan kuasa dari kerja keras yang menurutnya diraihinya sendiri atau dengan adanya perasaan mempunyai hubungan yang terlalu dekat dengan pelaku subordinat. Hal itu membuat pemeran superordinat cenderung untuk menormalisasikan perilakunya melakukan perilaku *Toxic* dengan melontarkan kata-kata kasar dan mengatur orang lain untuk memenuhi tujuan yang ingin dia capai sehingga seringkali memaksa pemeran subordinat tertekan dengan adanya kehadiran pelaku superordinat. Melihat adanya bentrokan ketika para pemain yang memiliki tujuan yang berbeda bermain bersama, tidak ada salahnya untuk tidak bermain bersama walaupun memiliki hubungan pertemanan dengan pemain lain.

Kata Kunci : *Game Online, Konflik, Toxic*

ABSTRACT

Maziatul Putri. 2025. Fight in the World of Games (The Phenomenon of *Toxicity* in Valorant), Sociology Major, Faculty of Social and Political Sciences, Lambung Mangkurat University. Supervised by Varinia Pura Damaiyanti, S.Sos., M.Si.

Social processes do not only occur in the external world but also in the real world. The existence of *online games* has also become a place for people to socialize with each other. In social life, humans are not free from conflicts. This research was conducted within a community that includes Valorant *game* remains. The researcher's goal was to understand the conflicts that occur among Valorant remains and to examine how friendships are affected after conflicts, using conflict theory by Ralf Dahrendorf. This study adopts a qualitative approach, specifically phenomenology. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation.

The results of the study found that there are roles of superordinate and subordinate within Valorant *gameplay*. The superordinate role tends to look down on the subordinate role because they believe they have gained power through hard work that they perceive they achieved themselves or due to having a too-close relationship with the subordinate. This causes the superordinate to tend to normalize *Toxic* behaviors, such as using harsh words and *controlling* others to achieve their goals, which often pressures the subordinate remains due to the presence of the superordinate remains.

Keywords: Online Games, Conflict, Toxic Behavior