

# TESIS

## PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GIM DEAD OR ALIVE: XTREME VENUS VACATION

(Studi Analisis Resepsi Tentang Penggambaran Wanita Muda Dalam  
Gim Dead Or Alive Xtreme Venus Vacation)



Oleh :

ANANDA FATHURAHMAN BINTANG PRADANA  
NIM. 1182200018

PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2024

**TESIS**  
**PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GIM**  
**DEAD OR ALIVE: XTREME VENUS VACATION**

**(Studi Analisis Resepsi Tentang Penggambaran Wanita Muda Dalam  
Gim Dead Or Alive Xtreme Venus Vacation)**



**Oleh:**

**Ananda Fathurahman Bintang Pradana**

**NIM. 1182200018**

**Program Studi Magister Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**2024**

**TESIS**  
**PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GAME**  
**DEAD OR ALIVE: XTREME VENUS VACATION**

**(Studi Analisis Resepsi Tentang Penggambaran Wanita Muda Dalam  
Gim Dead Or Alive Xtreme Venus Vacation)**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi Syarat  
Mencapai Gelar Magister Pada Program Studi Ilmu Komunikasi**



**Oleh:**

**Ananda Fathurahman Bintang Pradana**

**NIM. 1182200018**

**Program Studi Magister Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**  
**Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GAME DEAD OR**  
**ALIVE: XTREME VENUS VACATION**

**(Studi Analisis Resepsi Tentang Penggambaran Wanita Muda**  
**Dalam Gim Dead Or Alive Xtreme Venus Vacation)**

**TESIS**

Untuk Memperoleh Gelar Magister

Pada Program Studi Magister Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Oleh:

**ANANDA FATHURAHMAN BINTANG PRADANA**


**NIM: 1182200018**

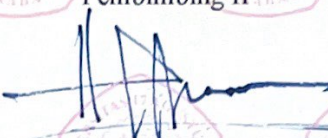
**LEMBAR PENGESAHAN  
TESIS TELAH DISETUJUI UNTUK UJIAN THESIS  
PADA TANGGAL, 22 JUNI 2024**

Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr. Drs. Teguh Priyo Sadono, M.Si  
NPP. 20150.19.0816

  
Prof. Dr. Arif Darmawan, S.U.  
NPP. 20110.90.0219

**Program Studi Magister Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**

Mengetahui:  
Dekan

Mengesahkan:  
Kaprosdi

  
Dr. Drs. Ayu Maduwanti, M.P.  
NPP. 20120.87.0103

  
Dr. Drs. Teguh Priyo Sadono, M.Si  
NPP. 20150.19.0816

**HALAMAN PENGESAHAN  
USULAN PENELITIAN TESIS INI TELAH DIUJI DAN DINILAI  
OLEH PANITIA PENGUJI PROGRAM MAGISTER ILMU  
KOMUNIKASI UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

Tanggal 06 Juli 2024

1. Dr. Drs. Teguh Priyo Sadono, M.Si.  
NPP. 20150190816




2. Dr. Merry Fridha Tri Palupi, M.Si.  
NPP. 20150180789



3. Dr. Hamim, S.Sos., M.I.Kom.  
NPP. 20150130616



Mengetahui:  
Dekan Fakultas Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Dra. Ayun Maduwiharti, M.P.  
NPP. 20120870103

## LEMBAR ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Ananda Fathurahman Bintang Pradana

Alamat: Perumahan Wisma Mukti Blok B-2, Sobo, Banyuwangi,  
Jawa Timur.

Email: bintang.johnson99@gmail.com

Nomor HP: 089513821221

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul

### **PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GAME DEAD OR ALIVE XTREME VENUS VACATION**

**Adalah murni gagasan, rumusan, pemikiran, dan penelitian saya sendiri.** Semua sumber baik yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi kode etik atau sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan dunia pendidikan.

Surabaya, 22 Juni 2024.



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ananda Fathurahman Bintang Pradana', written over the stamp.

Ananda Fathurahman Bintang Pradana



UNIVERSITAS  
17 AGUSTUS 1945  
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN  
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA  
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)  
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

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

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ananda Fathurahman Bintang Pradana  
NBI/ NPM : 1182200018  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : ~~Skripsi/ Tesis/ Disertasi/ Laporan Penelitian/Praktek\*~~

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

**"PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GAME DEAD OR ALIVE: XTREME VENUS VACATION"**

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  
Pada tanggal : 20 Agustus 2024

Yang Menvatakan,  
  
(Ananda Fathurahman Bintang Pradana)

\*Coret yang tidak perlu

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul PEREMPUAN DAN SENSUALITAS PADA VIDEO GAME DEAD OR ALIVE: XTREME VENUS VACATION ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang mulia.

Tesis ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Dr. Drs. Teguh Priyo Sadono, M.Si.**, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama proses penulisan tesis ini. Saran dan masukannya sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. **Prof. Dr. Arif Darmawan, S.U.**, atas nasihat, dukungan, dan juga input-input yang luar biasa yang diberikan kepada

penulis. Ilmu dan pengalaman yang diberikan sangat membantu dalam proses penulisan tesis ini.

3. **Ibu Hj. Endang Suprihatin, S.T., M.T., IPM.** Iya, ibunda saya tercinta, atas doa, kasih sayang, dan dukungan moral beliau yang tidak pernah putus selama ini. Tanpa restu dan dukungan moral bertubi-tubi dari beliau, penulis tidak akan dapat mencapai titik ini.
4. **Koei Tecmo**, selaku developer dari gim "Dead or Alive: Xtreme Venus Vacation," yang menjadi objek penelitian dalam tesis ini. Terima kasih telah menciptakan gim yang menarik dan memberikan bahan kajian yang mendalam bagi penulis.
5. **Semua informan** yang telah bersedia peneliti minta untuk diwawancarai dan diamati.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang studi komunikasi dan media. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
LEMBAR ORISINALITAS .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I .....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
2.1. Penelitian Terdahulu .....	10
2.2. Critical Review .....	18
2.3. Landasan Teori.....	24
2.4. Landasan Konseptual .....	34
BAB III .....	40
3.1. Objek Dan Informan Penelitian .....	40

3.2. Metode Pengumpulan Data Penelitian .....	44
3.3. Teknis Analisis Data .....	46
3.4. Keabsahan Data.....	47
BAB IV .....	51
4.1.Deskripsi Umum Penemuan.....	51
4.2.Temuan Penelitian.....	54
4.3.Deskripsi Penemuan Lapangan .....	55
BAB V .....	64
5.1.Kesimpulan.....	64
5.2. Saran.....	66
Daftar Pustaka .....	70
LAMPIRAN.....	75
Gambar Saat Observasi Bersama Para Informan: .....	75
Bukti Plagiasi Turnitin: .....	76

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Temuan Penelitian. ....	53
---------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	7
Gambar 2.....	16
Gambar 3.....	20
Gambar 4.....	26

## **ABSTRAK**

Video gim adalah media yang kompleks, dan mencakup banyak genre. Pemain adalah elemen penting dalam permainan video. Mereka adalah aktor utama dalam dunia permainan video; yang mendorong pengembang dan bisnis untuk meningkatkan kualitas produksi mereka. Kita akan melihat lebih dekat *Dead or Alive Xtreme Venus Vacation* dalam kasus ini. Karena permainan video ini dengan sempurna menggambarkan wanita dengan cara yang vulgar dan sensual. Dan kemungkinan besar, baik anda bermain video gim atau seseorang di dekat anda melakukannya. Di Indonesia, lebih dari 200 juta orang bermain video game termasuk penulis, yang menghabiskan setidaknya 5 hingga 7 jam bermain video game setiap hari. Dan tidak seperti menonton televisi atau film, pemain video game sering berteriak, melompat, berkeringat, atau begitu terlibat dalam apa yang mereka lakukan sehingga mereka tidak akan memperhatikan jika rumah tetangga mereka terbakar (kecuali itu memutuskan sambungan permainan mereka). Banyak orang sering memilih menghabiskan waktu bermain game daripada bentuk hiburan lainnya seperti menonton TV, berkenaan dengan pasangan mereka, atau menonton film. Penelitian ini akan lebih lanjut berkontribusi pada diskusi tentang representasi perempuan dalam media dan komunikasi, dan memberikan wawasan bagi pengembang game untuk menciptakan produk yang lebih inklusif dan menghormati keragaman pemain. Dengan memahami dampak representasi karakter perempuan dalam *DOAXVV*, diharapkan kita dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya representasi perempuan yang seimbang dan adil dalam industri permainan video.

Kata kunci: Video game, konten seksual, wanita, romansa yang terkonstruksi.

## **ABSTRACT**

Video games are a complex medium, and they span many genres. Players are a vital element in video games. They are the main actors in the world of video games; which encourages developers and businesses to improve the quality of their production. We'll take a closer look at Dead or Alive Xtreme Venus Vacation in this case. Because this video game perfectly represents women in a vulgar and sensual way. And chances are, either you play video games or someone near you does. In Indonesia, more than 200 million people play video games regularly including writers, who spend at least 5 to 7 hours playing video games every day. And unlike watching television or movies, video game players are often screaming, jumping, sweating, or so involved in what they're doing that they won't notice if their neighbor's house is on fire (unless it disconnects their game). Many people often choose to spend time playing games rather than other forms of leisure entertainment such as watching TV, going on a date with their partner, or watching a movie. This research will further contribute to discussions about women representation in media and communications, and provide insight for game developers to create products that are more inclusive and respectful of player diversity. By understanding the impact of the representation of female characters in DOAXVV, it is hoped that we can increase awareness of the importance of balanced and fair women representation in the video game industry.

Keywords: Video game, sexual content, women, constructed romance.