

TESIS

**DISKRIMINASI PEREMPUAN PADA PROFESI HOST
E-SPORT DOTA 2**



Oleh:

ADITYA DANUMAYA

NIM: 1182300007

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2025**

TESIS

**DISKRIMINASI PEREMPUAN PADA PROFESI HOST
E-SPORT DOTA 2**



Oleh:

ADITYA DANUMAYA

NIM: 1182300007

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Lembar Pengesahan Tesis Telah Disetujui
Pada Tanggal, 10 Januari 2025

Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si.

NPP. 20150190816



Dr. Merry Fridha Tri Palupi, M.Si

NPP. 20150180789

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

Mengetahui:
Dekan

Mengesahkan:
Kaprosdi



Dr. Dra. Ayuun Maduwinarti, M.P.

NPP. 20120870103



Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si.

NPP. 20150190816

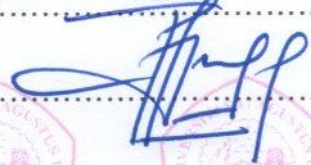
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

TELAH DITETAPKAN PANITIA PENGUJI TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
PADA TANGGAL 10 JANUARI 2025

Tim Penguji:

1. Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si.
2. Prof. Dr. V. Rudy Handoko, M.S.
3. Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.


.....

.....

.....

Mengetahui:

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



Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si.

NPP. 20150190816

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aditya Danumaya
NBI : 1182300007
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul : Diskriminasi Perempuan Pada Profesi Host E-sport Dota 2

Menyatakan:

1. Bahwa Tesis yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Tesis saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya, 10 Januari 2025
Yang Membuat Pernyataan



(Aditya Danumaya)



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 : Aditya Danumaya
NBI/NPM : 1182300007
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Tesis

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

Diskriminasi perempuan pada profesi host E-sport Dota 2

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (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 : Surabaya
Pada Tanggal : 10 Januari 2025

Yang Menyatakan



(Aditya Danumaya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *Diskriminasi Perempuan Pada Profesi Host E-Sport Dota 2* ini. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program jenjang pendidikan Magister di Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 194 Surabaya.

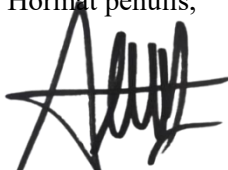
Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis menyadari bahwa keberhasilannya tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, M.M., CMA., CPA. selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Dr. Teguh Priyo Sadono, M.Si. selaku pembimbing utama, yang dengan sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan tesis ini.
4. Dr. Merry Fridha TP. selaku pembimbing kedua, yang turut membantu memberikan pandangan dan saran yang sangat berharga.
5. Seluruh dosen dan staf di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan ilmu dan dukungan selama masa studi.
6. Orang tua, keluarga, dan sahabat yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan doa yang tak henti-hentinya.
7. Rekan-rekan seperjuangan Mikom Angkatan 3 yang senantiasa berbagi semangat dan pengalaman selama masa penelitian dan penulisan tesis.
8. Dosen-dosen Ilmu Komunikasi Untag Surabaya yang memberikan ilmu untuk menyelesaikan penelitian
9. Teman-teman mahasiswa S1 yang membantu pekerjaan peneliti.
10. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak disebutkan pada tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap agar tesis ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi inspirasi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

Hormat penulis,



Aditya Danumaya

ABSTRAK

Game umumnya dianggap sebagai aktifitas laki-laki karena keterbatasan teknologi yang dianggap tidak dirancang untuk Perempuan. Di era digital ini seharusnya pemahaman mengenai kesetaraan gender semakin berkembang, tetapi pada dunia e-sports, terdapat diskriminasi yang ditujukan pada Perempuan. Penelitian ini ingin mendalami bagaimana diskriminasi ini terjadi melalui subjek penelitian kompetisi e-sport dota 2 terbaru The International 2024. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi dan dilihat dari kacamata teori kritis. Peneliti mengamati video dan kolom live chat pada twitch yang menayangkan pertandingan tersebut. Hasilnya adalah Diskriminasi yang dilakukan oleh penonton pada live chat dilakukan dalam bentuk pelecehan seksual digital, *bodyshaming*, dan *hate speech* di mana ini adalah cara untuk meredam suara Perempuan. Tindakan ini bertujuan untuk memperkuat dominasi pria dengan menciptakan lingkungan yang membuat perempuan enggan berbicara atau tampil sebagai profesional. Diskriminasi dari organisasi dilakukan dalam bentuk struktur yang menciptakan ketimpangan gender melalui pembagian kerja; talent Perempuan dibatasi dan ditempatkan pada pertandingan yang kurang krusial, dan kontrol terhadap representasi Perempuan untuk kepentingan profit. Meskipun mendapat berbagai macam diskriminasi dari penonton. Perempuan tetap menunjukkan ke profesionalitasnya sebagai talent e-sport Dota 2 digambarkan dengan komentar positif oleh penonton. Dukungan dan sifat profesionalisme tersebut adalah usaha Perempuan untuk mendobrak kelas yang berkuasa yaitu organisasi penyelenggara.

Kata Kunci: Diskriminasi Perempuan, Netnografi, E-Sports, Dota 2.

ABSTRACT

Games are generally considered a male activity due to technological limitations that are considered not designed for women. In this digital era, the understanding of gender equality should be growing, but in the world of e-sports, there is discrimination aimed at women. This study wants to explore how this discrimination occurs through the research subject of The International 2024's latest Dota 2 e-sports competition. The researcher uses a qualitative approach with the netnography method and is seen from the perspective of critical theory. Researchers observed videos and live chat columns on Twitch that broadcast the match. The result is that discrimination committed by viewers on live chat is carried out in the form of digital sexual harassment, body shaming, and hate speech where this is a way to silence women's voices. This action aims to strengthen male dominance by creating an environment that makes women reluctant to speak or appear professional. Discrimination from organizations is carried out in the form of structures that create gender inequality through the division of labour; Women's talents are limited and placed in less crucial matches, and control over women's representation for profit. Although it received various kinds of discrimination from the audience. Women continue to show their professionalism as Dota 2 e-sports talents are described with positive comments by the audience. The support and nature of professionalism is an effort by women to break through the ruling class, namely the organizing organization.

Keywords: Woman Discrimination, Dota 2, E-Sport, netnography

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Penelitian Terdahulu.....	7
2.2. Tinjauan Penelitian Terdahulu	13
2.3. Landasan Teori	15
2.4. Tinjauan Pustaka	17
BAB III	25
METODOLOGI	25
3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	25
3.2. Subjek Penelitian.....	26
3.3. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.4. Teknik Analisis Data.....	28
3.5. Keabsahan Data.....	28
BAB IV	30
HASIL PENELITIAN	30

4.1. Diskripsi Subjek Penelitian	30
4.2. Analisis Data	31
BAB V	45
PENUTUP.....	45
4.1. Kesimpulan	45
4.2. Rekomendasi	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN.....	49