

**PENERIMAAN GAMERS INDONESIA MENGENAI FITUR
LGBT DALAM GAME CORAL ISLAND**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Budiyanto Lowijaya

NRP. 1423019127

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA**

2023

SKRIPSI

**PENERIMAAN *GAMERS* INDONESIA MENGENAI FITUR
LGBT DALAM *GAME* CORAL ISLAND**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun oleh:

Budiyanto Lowijaya

NRP. 1423019127

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA**

2023

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Budiyanto Lowijaya

NRP : 1423019127

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

Penerimaan *Gamers* Indonesia Mengenai Fitur LGBT Dalam *Game* Coral Island

Adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar kesarjanaan saya dicabut

Surabaya, 20 Maret 2023

Penulis



Budiyanto Lowijaya

NRP. 1423019127

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERIMAAN GAMERS INDONESIA MENGENAI FITUR LGBT
DALAM GAME CORAL ISLAND**

Oleh:

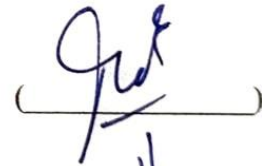
Budiyanto Lowijaya

NRP.1423019127

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing I: Akhsaniyah, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN. 0702087602



Pembimbing II: Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos.,
M.I.Kom

NIDN. 0725058704



Surabaya, 20 Maret 2023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada:

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,



Brigitta Revia S. F., S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. Finsensius Yuli Purnama, S.Sos., M.Med.Kom

NIDN. 0719078401

2. Sekretaris : Akhsaniyah, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0702087602

3. Anggota : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si

NIDN. 0726126602

4. Anggota : Theresia Intan Putri H., S.Sos., M.I.Kom

NIDN. 0725058704

LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Budiyanto Lowijaya

NRP : 1423019127

Menyetujui skripsi / karya ilmiah saya dengan judul:

Penerimaan *Gamers* Indonesia Mengenai Fitur LGBT Dalam *Game* Coral Island

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Maret 2023

Yang menyatakan,



Budiyanto Lowijaya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Selama 4 tahun waktu berjalan menempuh kuliah di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya peneliti telah banyak belajar. Banyak pengalaman yang tentunya sangat berguna bagi peneliti ke depannya untuk dipakai di dunia kerja bahkan dalam kehidupan ke depannya. Lelah, menjadi salah satu poin yang cukup mempengaruhi peneliti untuk lebih banyak belajar. Meskipun sulit tapi hidup harus tetap dijalani. Banyak waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan tugas, mendapatkan relasi yang luas juga tentunya menjadi salah satu keuntungan bagi peneliti ketika menempuh kuliah yang jauh dari kota asalnya. Teruntuk Tuhan Yesus yang senantiasa menjadi tumpuan peneliti dalam menjalani kuliah serta ayah dan kakak peneliti yang telah banyak juga mengajarkan saya hal penting. Skripsi ini dipersembahkan untuk kalian.

Surabaya, 20 Maret 2023

Budiyanto Lowijaya

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria atas segala kasih, karunia dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerimaan *Gamers* Indonesia Mengenai Fitur LGBT Dalam *Game* Coral Islands”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komunikasi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Secara keseluruhan, skripsi ini berisi tentang bagaimana penerimaan *gamers* Indonesia mengenai fitur LGBT pada *game* Coral Island di mana fenomena LGBT saat ini tentunya menjadi bahasan yang cukup serius di Indonesia dan fenomena tersebut juga sudah masuk ke dalam dunia *game* dan telah banyak didukung serta dipromosikan. Maka dari itu, penelitian ini akan mencari tahu tentang penerimaan setiap *gamers* dengan pandangan berbeda-beda.

Terselesaikannya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai rekan dan kenalan peneliti. Oleh sebab itu, tak salah kiranya bila peneliti mengungkapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Orang tua peneliti, yang tentunya selalu memberikan dukungan kepada peneliti terkhusus kepada Almarhum Ayah peneliti yang sejak dulu selalu memberikan motivasi sehingga bisa peneliti jadikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Almarhum Kakak peneliti Alex Sander Loo, yang telah banyak mengajarkan peneliti mengenai penelitian selama hidupnya sehingga bisa peneliti tuangkan ke dalam skripsi ini.
3. Kakak saya Munir dan Hartono yang juga seringkali memberikan semangat untuk peneliti dalam mengerjakan skripsi.
4. Akhsaniyah, S.Sos., M.Med.Kom. selaku dosen pembimbing dari peneliti dalam penulisan proposal ini, sehingga skripsi ini bisa dikerjakan dengan baik sesuai dengan kritik dan sarannya.

5. Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom selaku dosen pembimbing kedua dari peneliti dari penulisan skripsi ini, memberikan banyak masukan yang bisa dituangkan ke dalam skripsi.
6. Brigitta Revia S. F, S.I.Kom., M.Med.Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
7. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, yang telah memberikan banyak pelajaran dalam berbagai mata kuliah yang bisa peneliti tuangkan ke dalam skripsi ini.
8. Teman – teman FIKOMERS 2019 yang terdekat dengan peneliti yaitu, Yustito Aldi Hendrawan, Leonardo Tegar Wicaksono, Merari Christine Nathania, yang telah banyak membantu memberikan informasi, dukungan, dan kerja sama selama penyusunan skripsi ini.
9. Pacar peneliti Stephanie Priscillia, yang selalu menemani dan mendukung saya dalam mengerjakan skripsi ini sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan semangat dan dukungannya.
10. Berbagai pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang juga amat membantu dalam penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Rumusan Masalah	12
I.3. Tujuan Penelitian	12
I.4. Batasan Masalah	13
I.5. Manfaat Penelitian	13
I.5.1. Manfaat Akademis.....	13
I.5.2. Manfaat Praktis.....	13
I.5.3. Manfaat Sosial	13
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS.....	15
II.1. Penelitian Terdahulu	15
II.2. Kajian Teoritis	18
II.2.1. LGBT	18

II.2.2. LGBT dalam <i>Games Online</i>	22
II.3. Reception Analysis	25
II.4. Nisbah Antar Konsep	27
II.5. Bagan Kerangka Konseptual	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
III.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
III.2. Metode Penelitian	31
III.3. Subjek Penelitian	31
III.4. Unit Analisis.....	32
III.5. Teknik Pengumpulan Data.....	33
III.6. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
IV.1. Gambaran Subjek Penelitian.....	38
IV.1.1. Gambaran <i>Game Coral Islands</i>	39
IV.1.2. Profil Informan	41
IV.1.2.1. Informan 1.....	42
IV.1.2.2. Informan 2.....	44
IV.1.2.3. Informan 3.....	45
IV.1.2.4. Informan 4.....	47
IV.2. Hasil Temuan Data dan Pembahasan	48
IV.2.1. LGBT Dalam <i>Game</i>	49
IV.2.2. Kelaziman Simbol LGBT Pada Fitur <i>Game Coral Island</i>	52
IV.2.2.1. Fitur Opsi Gender Mix dan Kustomisasi	53
IV.2.2.2. Fitur Bendera Pelangi	60
IV.2.2.3. Fitur Menikah Tanpa Memperdulikan Gender	66

IV.3. Penerimaan Informan Mengenai Fitur LGBT Pada <i>Game</i> Coral Island ..	73
BAB V_KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
V.1. Kesimpulan.....	80
V.2. Saran	82
V.2.1 Saran Akademis	82
V.2.2. Saran Praktis	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. Bendera LGBT Pada Game Coral Island.....	5
Gambar I.2. Opsi Gender Pada Game Coral Island.....	5
Gambar I.3. Fitur Menikah Tanpa Memperdulikan Gender	6
Gambar I.4. Komentar <i>Gamers</i> Indonesia Mengenai Game Coral Island yang Menyediakan Fitur LGBT	6
Gambar IV.1. Poster <i>Game</i> Coral Islands	39
Gambar IV.3. Pemberitaan <i>Game</i> Coral Island.....	41
Gambar IV.4. Informan 1	42
Gambar IV.5. Informan 2.....	44
Gambar IV.6. Informan 3.....	45
Gambar IV.7. Informan 4.....	47
Gambar IV.8. Fitur Opsi Gender Mix dan Opsional	54
Gambar IV.9. Gender Pada Harvest Moon Boy & Girl.....	55
Gambar IV.10. Gender Pada Harvest Moon : One World	56
Gambar IV.11. Gender Pada Ragnarok ROX	58
Gambar IV.12. Fitur Bendera Pelangi di Tengah Kota	61
Gambar IV.13. Bendera Pelangi Pada <i>Game</i> HayDay	62
Gambar IV.14. Bendera Pelangi Pada Simcity	63
Gambar IV.15. Fitur Menikah Tanpa Memperdulikan Gender.....	66
Gambar IV.16. Percakapan Dengan Salah Satu Karakter Ketika Kencan.....	66
Gambar IV.17 Poin <i>Relationship</i> Dengan Karakter	67
Gambar IV.18. Fitur Menikah Sesama Jenis Pada <i>Game</i> Stardew Valley	68
Gambar IV.19. Fitur Menikah Pada <i>Game</i> Harvest Moon	70

DAFTAR TABEL

Tabel II.1. Tabel Penelitian Terdahulu	15
Tabel III.1. Tabel Subjek Informan	32
TABEL IV.1. Penerimaan Informan Mengenai Fitur Opsi Gender Mix dan Kustomisasi Pada <i>Game</i> Coral Island.....	60
TABEL IV.2. Penerimaan Informan Mengenai Fitur Bendera Pelangi Pada <i>Game</i> Coral Island	65
TABEL IV.3. Penerimaan Informan Mengenai Fitur Menikah Tanpa Memperdulikan Gender Pada <i>Game</i> Coral Island	71
TABEL IV.4. Penerimaan Informan Mengenai Fitur LGBT Pada <i>Game</i> Coral Island.....	74

ABSTRAK

Budyanto Lowijaya NRP. 1423019127. PENERIMAAN GAMERS INDONESIA MENGENAI FITUR LGBT DALAM GAME CORAL ISLAND

Penelitian ini berfokus pada penelitian penerimaan *gamers* Indonesia terhadap fitur LGBT dalam *game* Coral Island. Developer *game* ini berasal dari Indonesia sehingga menjadi salah satu hal yang penting untuk dibahas. Peneliti melihat adanya unsur LGBT dalam fitur *game* Coral Island tersebut, mulai dari opsi gender mix dan kustomisasi, bendera pelangi di tengah kota, dan menikah tanpa memperdulikan gender. Karakteristik informan yang dipilih oleh peneliti adalah berusia di atas 18 tahun karena dianggap sudah memiliki pemikiran yang lebih terbuka, suka bermain *game* dengan genre RPG, tahu tentang *game* Coral Island, dan pernah ataupun tidak pernah bermain *game* Coral Island serta pernah memainkan *game* dengan genre LGBT. Kriteria tersebut ditentukan peneliti agar mendapatkan jawaban yang beragam berdasarkan *field of experience* dan *frame of reference* masing-masing informan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian deskriptif, metode *reception analysis*, metode wawancara *in-depth interview*, dan paradigma *encoding-decoding*. Peneliti akan menggolongkan jawaban informan menjadi tiga kelompok penerimaan yang dikemukakan oleh Morley, yaitu: *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional*. *Dominant* ketika informan menerima bahwa fitur merupakan kelaziman, *negotiated* ketika informan menerima tapi dengan ada pendapat lain, dan *oppositional* ketika informan tidak menerima bahwa fitur merupakan kelaziman. Secara keseluruhan, berdasarkan wawancara jawaban informan cenderung berada pada posisi *oppositional* yang artinya informan menganggap jika fitur LGBT di *game* Coral Island merupakan sebuah kelaziman.

Kata Kunci : *Reception Analysis*, LGBT, Fitur, *Game*, Coral Island

ABSTRACT

Budiyanto Lowijaya NRP. 1423019127. **INDONESIAN GAMERS RECEPTION ABOUT LGBT FEATURES IN THE CORAL ISLAND GAME**

This research focuses on research on the reception analysis of Indonesian gamers towards LGBT features in the Coral Island game. This game developer comes from Indonesia, so it is one of the important things to discuss. Researchers see that there are LGBT elements in the Coral Island game features, starting from the gender mix and customization options, rainbow flags in the middle of the city, and marrying regardless of gender. The characteristics of the informants chosen by the researcher were over 18 years old because they were considered to have a more open mind, like playing games with the RPG genre, know about the game Coral Island, and have or have never played the game Coral Island and have played games with the LGBT genre. These criteria were determined by researchers in order to get various answers based on the field of experience and frame of reference of each informant. This study used a qualitative approach, descriptive research type, reception analysis method, in-depth interview method, and the encoding-decoding paradigm. The researcher will classify the informants' answers into three acceptance groups proposed by Morley, namely: dominant, negotiated, and oppositional. Dominant when the informant accepts that the feature is the norm, negotiated when the informant accepts but with other opinions, and oppositional when the informant does not accept that the feature is the norm. Overall, based on the interviews, the informants' answers tended to be in an oppositional position, meaning that the informants considered that LGBT features in the game Coral Island were commonplace.

Keywords : *Reception Analysis*, LGBT, Features, *Game*, Coral Island