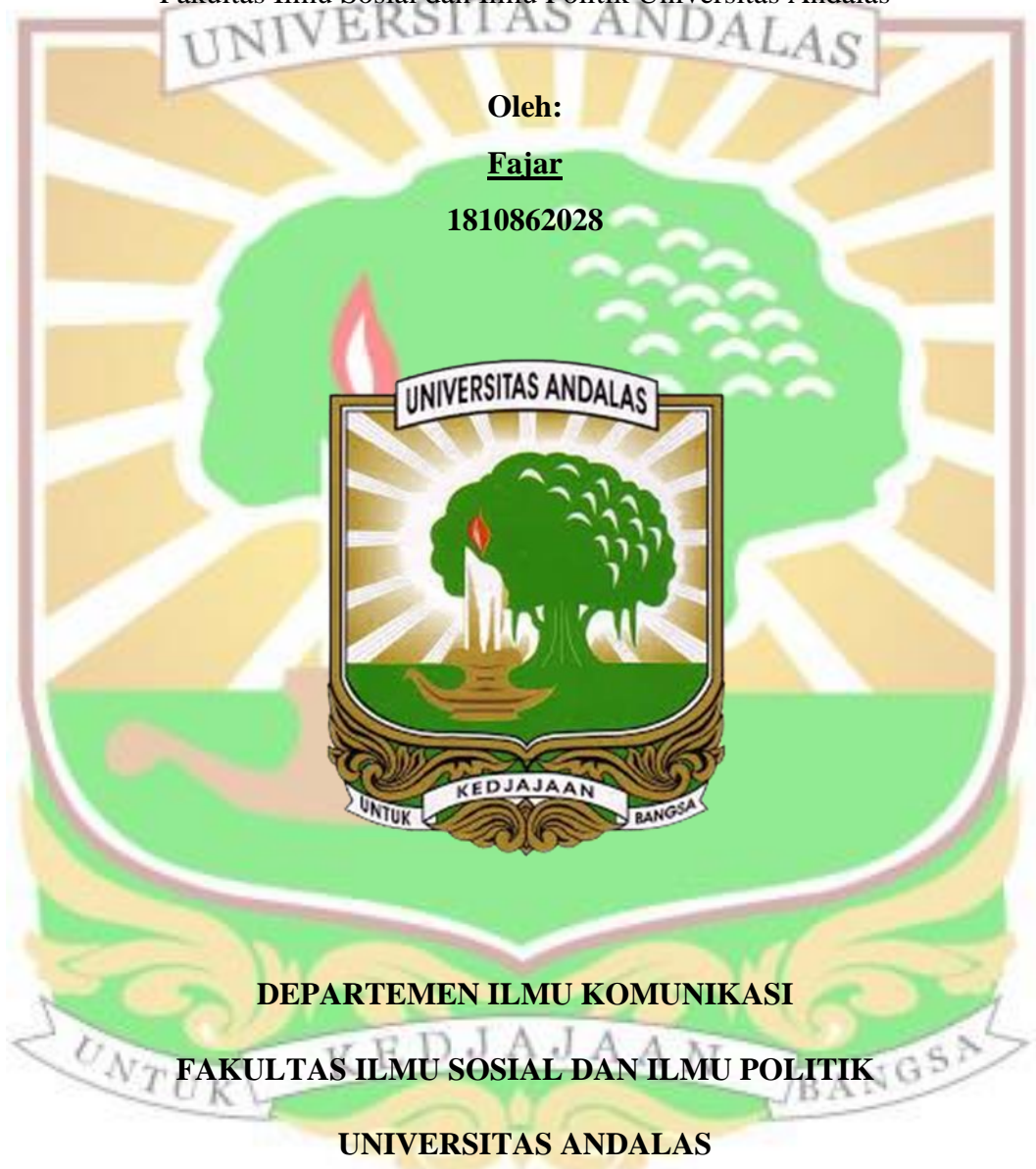


**PERFORMATIVITAS GENDER PADA *FEMALE GAMERS*
(STUDI FENOMENOLOGI PADA PEMAIN PEREMPUAN WILD RIFT)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas



Oleh:

Fajar

1810862028

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2023

**PERFORMATIVITAS GENDER PADA *FEMALE GAMERS*
(STUDI FENOMENOLOGI PADA PEMAIN PEREMPUAN WILD RIFT)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

Oleh:

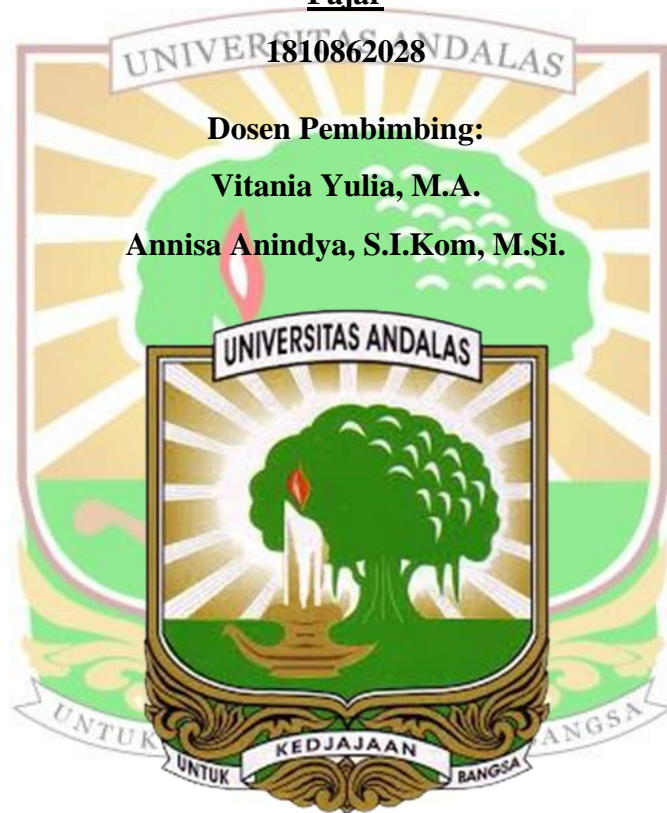
Fajar

1810862028

Dosen Pembimbing:

Vitania Yulia, M.A.

Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si.



DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

2023

ABSTRAK

PERFORMATIVITAS GENDER PADA *FEMALE GAMERS* (STUDI FENOMENOLOGI PADA PEMAIN PEREMPUAN WILD RIFT)

Oleh:

Fajar

1810862028

Pembimbing:

Vitania Yulia, M.A.

Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si.

Bermain *game online* merupakan kegiatan yang dianggap sebagai kegiatan yang maskulin. Hal ini terlihat dari jumlah laki-laki yang lebih banyak memainkan *game online* ketimbang perempuan. Fenomena ini kemudian menimbulkan stereotipe yang menyatakan bahwa perempuan tidak memiliki kemampuan dalam bermain *game online* dan sering mengalami diskriminasi karena dianggap bukan merupakan aktivitas yang sesuai dengan ranah mereka. Hal inilah yang kemudian mendorong munculnya istilah *female gamers* yang memiliki tujuan untuk menunjukkan bahwa perempuan mampu mematahkan stereotipe negatif tentang mereka dalam *game online* dan melawan diskriminasi yang kerap terjadi kepada mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan performativitas gender dari *female gamers* ditengah diskriminasi dan stereotipe negatif terhadap mereka. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan paradigma konstruktivisme. Pemilihan informan penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori performativitas gender oleh Judith Butler. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi perempuan dalam bermain Wild Rift diawali dari pengalaman mereka yang telah bermain *game online* semenjak dahulu. Mereka terus memainkan Wild Rift karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Performativitas gender mereka dimulai semenjak mereka menentukan *nickname* yang akan digunakannya sebagai identitas mereka. Mereka mencoba membuktikan bahwa stereotipe negatif terhadap mereka tidaklah benar dengan menunjukkan kemampuan mereka dan mencoba untuk melawan diskriminasi yang kerap terjadi. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game online* tidak hanya bagi laki-laki tetapi perempuan juga dapat berkembang sebagai seorang *gamers*.

Kata Kunci: *Female Gamers* , *Game online*, Performativitas Gender, Wild Rift

ABSTRACT

GENDER PERFORMATIVITY IN FEMALE GAMERS

(A PHENOMENOLOGY STUDY IN FEMALE PLAYERS IN WILD RIFT)

By:

Fajar

1810862028

Supervisors:

Vitania Yulia, M.A.

Annisa Anindya, S.I.Kom, M.Si.

Playing online games is considered a masculine activity, as seen in the higher number of men playing online games compared to women. This phenomenon has led to stereotypes that suggest that women lack the ability to play online games and often face discrimination as it is considered outside their realm of activity. This has led to the emergence of the term "female gamers," which aims to show that women can break negative stereotypes about them in online games and fight against discrimination that often occurs against them. This study aims to explain the gender performativity of female gamers amidst discrimination and negative stereotypes against them. This research uses a qualitative research method and a constructivist paradigm. The research participants are selected using purposive sampling techniques. The theory used in this study is Judith Butler's theory of gender performativity. The results of this study show that women's motivation in playing Wild Rift begins with their experiences of playing online games since the past. They continue to play Wild Rift because they have goals to achieve. Their gender performativity starts from the moment they choose their nickname as their identity. They try to prove that negative stereotypes about them are not true by showing their abilities and trying to fight against discrimination that often occurs. This shows that playing online games is not just for men, but women can also develop as gamers.

Keywords: Female Gamers, Gender Performativity, Online Games, Wild Rift