

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain *game online* merupakan sebuah kegiatan yang identik dilakukan oleh para laki-laki. *Game online* juga dirancang dan dipasarkan dengan mengangkat genre yang menarik bagi kaum laki-laki yaitu *fighting, shooter, strategy, role playing, action* dan lain-lain dimana keseluruhan genre ini memaparkan kekerasan sehingga tidak menarik bagi perempuan. Selain itu, ada stereotipe yang melekat pada *gamers* perempuan dijadikan sebagai objek dan dilecehkan dalam bermain *game* (Kaye & Pennington, 2016).

Perempuan ketika bermain *game* dianggap tidak dapat menempati posisi pemain inti dalam sebuah *game* dikarenakan keterampilan mereka yang dianggap lebih santai dan kurang terampil dibandingkan dengan laki-laki. Selain itu, perempuan yang terlibat di dalam sebuah *game* kerap menjadi target pelecehan seksual sehingga mereka menyembunyikan identitasnya sebagai seorang *gamers* (Paaßen et al, 2016). Berdasarkan survei yang dilakukan Reach3 Insight mendapati sebanyak 59% perempuan untuk menyembunyikan gender mereka ketika bermain *game*. Sebanyak 77% menyatakan pernah mengalami diskriminasi terkhususnya mengenai gender ketika bermain *game*. Diskriminasi tersebut berupa meremehkan kemampuan (70%), menjadi korban *gatekeeping* (65%) hingga mendapatkan komentar yang merendahkan (50%) (Daddi, Mei 19, 2021).

Namun dalam lima tahun belakangan, terdapat perkembangan pesat *gamers* perempuan khususnya di wilayah Asia. Asia merupakan wilayah yang menjadi penyumbang terbesar *fandom game online* di seluruh dunia. Berdasarkan artikel dari Esport.id pada tahun 2017, dari total 1,13 miliar *gamers* di dunia, 68% merupakan laki-laki dan 32% merupakan perempuan. Pada tahun 2019, dari total 1,33 miliar *gamers*, 38% merupakan perempuan (Lim, Agustus 1, 2020). Data terbaru pada tahun 2022, berdasarkan survei *we are social*, 49% *gamers* di dunia merupakan perempuan (We Are Social, Maret 8, 2022).

Perempuan memiliki motivasi yang berbeda dalam bermain *game online* dengan laki-laki, di mana perempuan bermain *game online* untuk menghilangkan kebosanan, bersenang-senang, menjadi lebih mandiri dan membuat hubungan. Sedangkan laki-laki lebih untuk meraih kesuksesan dan berkompetisi (Goldblum, 2020). Bermain *game online* sering dikaitkan dengan permasalahan kecanduan yang membuat pandangan terhadap bermain *game online* menjadi negatif. Alih-alih dikaitkan sebagai hobi yang bermasalah, *game online* memiliki sejumlah hal positif untuk para *gamers*. Penelitian menunjukkan bahwa *game online* memiliki efek terapi baik secara fisiologis maupun psikologis, serta dapat meningkatkan kesejahteraan *gamers*, kepuasan hidup dan dukungan sosial (Griffiths et al, 2017). Selain itu, Interactive Software Federation of Europe (ISFE) menyatakan bahwa *game online* dapat memberikan keuntungan kepada para perempuan yang ingin berkarir di bidang sains, teknologi, teknik dan matematika meningkat tiga kali lipat bagi perempuan yang bermain *game online* ketimbang mereka yang tidak bermain (Williams, 2006).

Bermain *game online* juga meningkatkan kemampuan sosial dan kesehatan mental bagi perempuan. Berdasarkan penelitian Kuss et al, perempuan ketika bermain *game online* dapat memperkuat kemampuan sosial dan koneksi yang dimiliki baik di dunia nyata dan di dunia virtual tentunya. Bermain *game online* juga meningkatkan fokus dan perhatian, mengembangkan kognitif dan kemampuan non-verbal, dan meningkatkan kesejahteraan serta mengurangi stres. *Game online* menawarkan distraksi atau pengalihan dari dunia nyata tetapi juga menjadi tempat dimana perempuan dapat membangun *skill* dan kemampuannya. *Game online* dijadikan sebagai tempat yang aman untuk praktik sosial dan membangun kepercayaan diri. *Game online* juga dapat menjadi sebuah mekanisme mengatasi dan menangani permasalahan emosi yang berat lewat sebuah distraksi sehingga ini dikaitkan dengan hasil berupa kesehatan mental yang positif (Kuss et al, 2022).

Perkembangan pesat *gamers* perempuan tidak dibarengi dengan perubahan stereotipe dan diskriminasi yang masih kerap terjadi kepada perempuan ketika bermain *game online*. Berdasarkan hasil pengamatan awal, perempuan kerap menjadi sasaran pelecehan secara verbal maupun nonverbal oleh pemain laki-laki. Seperti yang dialami oleh Mega, dimana ia dikirim foto-foto tidak senonoh dan dikata-katai yang menyinggung seksualitas ketika ia berada di dalam grup main bareng *game online*-nya. Hal ini juga dirasakan oleh Nanda, dimana ketika ia bermain *game online* dan tim nya mengalami kekalahan, ia pun dihina dengan disebut sebagai “lonte”. Shina dan Mahar juga dikata-katai ketika bermain *game online*, dimana mereka disuruh untuk

melakukan pekerjaan yang merepresentasikan perempuan seperti mengurus pekerjaan rumah tangga ketimbang bermain *game online*.

Perkembangan pesat gamers perempuan dan adanya stereotipe mendorong peneliti untuk melakukan observasi secara mendalam. Dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana perempuan dalam memformativaskan gender mereka dalam mengatasi diskriminasi dan stereotipe negatif yang kerap menghantui mereka ketika bermain game online. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai bagaimana performativitas gender dari pemain perempuan Wild Rift dalam mempertahankan identitas mereka sebagai female gamers di tengah diskriminasi dan stereotipe negatif terhadap mereka?

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana performativitas gender dari pemain perempuan Wild Rift dalam mempertahankan identitas mereka sebagai *female gamers* di tengah diskriminasi dan stereotipe negatif terhadap mereka?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan pengalaman perempuan dalam bermain *game online* khususnya Wild Rift.

2. Menjelaskan bagaimana performativitas gender dari pemain perempuan Wild Rift dalam mempertahankan identitas mereka sebagai *female gamers* di tengah diskriminasi dan stereotipe negatif terhadap mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan secara akademis dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai performativitas gender dari perempuan di ranah perkembangan *game online*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan atau referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi yang akan meneliti dengan topik yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan secara praktis dapat menjadi gambaran mengenai performativitas gender perempuan dalam bergabung di komunitas *game online* dan membuka pandangan baru terhadap stereotipe yang telah ada sejak dahulu. Selain itu, penelitian ini dapat membuka pandangan masyarakat terkait eksistensi dari *female gamers*.

