

**Aktifitas Komunikasi Interpersonal Perempuan Dalam Menghadapi Stereotip
Negatif *Female Gamers* dalam Aplikasi *Mobile Legend***

SKRIPSI

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

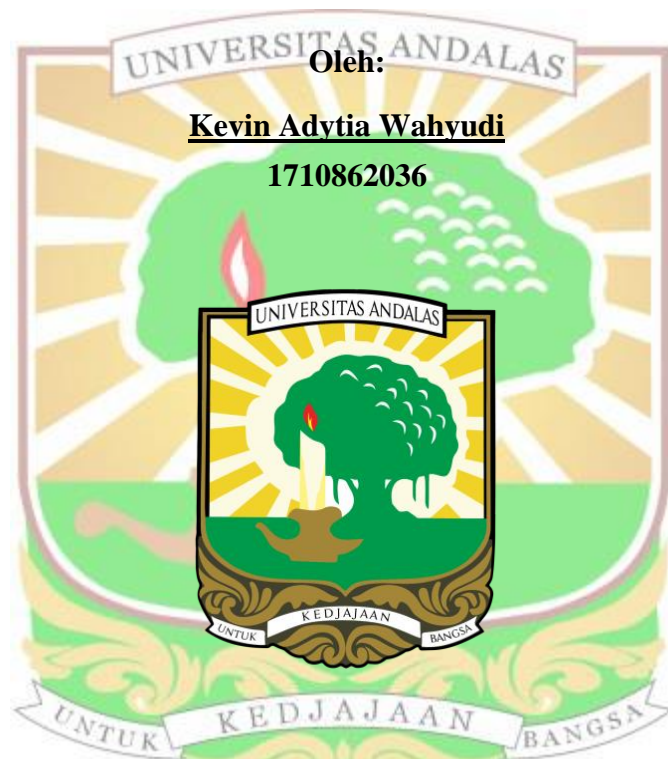


**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

**Aktifitas Komunikasi Interpersonal Perempuan Dalam Menghadapi Stereotip
Negatif *Female Gamers* dalam Aplikasi *Mobile Legend***

SKRIPSI

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



Pembimbing:

Dr. Sarmiati, S.Sos, M.Si.
Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si.

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2024**

ABSTRAK

Aktifitas Komunikasi Interpersonal Perempuan Dalam Menghadapi Stereotip Negatif *Female Gamers* dalam Aplikasi *Mobile Legend*

Oleh:

Kevin Adytia Wahyudi
1710862036

Pembimbing:

Dr. Sarmiati, S.Sos, M.Si.
Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si.

Female gamers menghadapi lebih banyak kesulitan karena urusan terkait gender yang seharusnya berada di luar permainan masih selalu diikutsertakan ke dalam gim. Sehingga banyak orang yang tidak menerima adanya perempuan di tim yang sama akan mendiskriminasi dan melakukan pelecehan verbal, selain itu banyak juga orang memandang wanita di dalam gim sebagai objek dan hanya untuk memuaskan hasrat seksual. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat stereotip yang didapatkan oleh *female gamers* dalam bermain gim *online* dan menganalisis proses komunikasi *female gamers* terhadap stereotip yang mereka terima melalui *Game Online*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Penelitian ini akan menghubungkan hasil penelitian dengan menggunakan Teori Interaksi Simbolik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa stereotip terhadap perempuan dalam permainan gim menganggap mereka hanya sebagai pemuas nafsu dan tidak mampu bermain gim. Hal ini terlihat dari cara mereka diperlakukan, seperti menggunakan kata-kata yang mengarah pada pelecehan seksual. Selain itu, ada *frase* yang seolah-olah merendahkan perempuan, seperti mengatakan bahwa *female gamers* adalah *sugar baby* karena memiliki karakter yang bagus di gim. Pada proses komunikasi sendiri, *Female gamers* menunjukkan kesadaran diri yang kuat dalam mengatasi stereotip, baik dengan membuktikan eksistensi mereka dalam industri *E-sport* maupun dengan meningkatkan keterampilan dan pencapaian mereka dalam bermain gim. Meskipun terdapat pandangan positif terhadap kemajuan teknologi dan industri *E-sport*, stereotip negatif masih ada di kalangan yang belum sepenuhnya memahami perkembangan industri gaming.

Keywords: Diskriminasi, *female gamers*, *game online*, komunikasi interpersonal, stereotip.

ABSTRACT

Women's Interpersonal Communication Activities in Facing Negative Stereotypes of Female Gamers in the Mobile Legend Application

By:

Kevin Adytia Wahyudi
1710862036

Advisor:

Dr. Sarmiati, S.Sos, M.Si.
Annisa Anindya, S.I.Kom., M.Si.

Female gamers face more difficulties because gender-related matters that should be outside the game are still always brought into the game. So many people who do not accept the presence of women in the same team will discriminate and verbally abuse, and many people also view women in games as objects and only to satisfy sexual desires. This study aims to look at the stereotypes that female gamers get in playing online games and analyze the communication process of female gamers against the stereotypes they receive through online games. This research is a qualitative research with a constructivist paradigm. This research will connect the research results using Symbolic Interaction Theory. The results of this study show that stereotyping of women in gaming considers them as lustful and incapable of playing games. This can be seen in the way they are treated, such as using words that lead to sexual harassment. In addition, there are phrases that seem to demean women, such as saying that female gamers are sugar babies because they have good characters in the game. In the communication process itself, Female gamers show strong self-awareness in overcoming stereotypes, both by proving their existence in the E-sport industry and by improving their skills and achievements in playing games. Although there are positive views towards technological advancements and the E-sport industry, negative stereotypes still exist among those who do not fully understand the development of the gaming industry.

Keywords: *discrimination, female gamers, interpersonal communication, online gaming, perception, Stereotypes.*