

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi saat ini tidak hanya dilakukan dengan tatap muka, dengan berkembangnya teknologi, komunikasi dapat juga dilakukan secara jarak jauh misalnya komunikasi di dalam gim melalui obrolan di dalam gim atau melalui pesan suara. Pada saat ini perkembangan game sudah sangat jauh perkembangannya, yang awalnya hanya melalui chat dalam gim sekarang sudah bisa menggunakan pesan suara. Gim pada umum banyak dimainkan oleh pria saja, namun seiring berkembangnya zaman perempuan sudah banyak yang terjun ke dunia gim, bukan hanya untuk bermain saja tapi juga ada yang bekerja di dunia gim, namun pandangan para kaum pria kepada *female gamers* masih belum di perhitungkan dan di remehkan.

Stereotip gender *female gamers* yang melekat pada saat ini adalah bahwa seorang perempuan tidaklah bisa bermain gim seperti para lelaki. Kebanyakan orang melihat atau mengetahui seorang perempuan yang bermain gim berada di tim yang sama akan menganggap perempuan tersebut menjadi beban tim dan hanya akan menghambat tim untuk meraih kemenangan. 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 (Pramesty, 2021).

Hampir semua bahasa yang bersifat patriarki mengalami diskriminasi bahasa, sehingga perempuan berada dalam kondisi yang samar dan sekaligus mengalami

diskriminasi bahasa dalam dua hal seperti bagaimana mereka diajarkan untuk berbahasa dan bagaimana bahasa memperlakukan wanita. Wanita biasanya digambarkan sebagai orang yang banyak bicara atau berbicara dalam masyarakat patriarki. Persepsi ini begitu kuat sehingga pria yang cerewet dijuluki seperti wanita. (Apriliandra, 2021).

Perkembangan teknologi membuat manusia juga berinteraksi secara *virtual* di antaranya melalui gim *online*, gim *online* tentunya tidak diciptakan untuk satu kalangan atau kelompok gender tertentu. Pada hakikatnya pria dan wanita bisa bermain dan berinteraksi melalui gim *online*. Diskriminasi gender melalui bahasa tentunya tidak bisa dipungkiri, juga terjadi di gim *online* hingga saat ini (Ngafifi, 2014).

Kepopuleran video gim yang terus meningkat telah menciptakan banyak fenomena di masyarakat dewasa ini. Semua kebiasaan masyarakat menjadi serba elektronik seiring dengan bergulirnya era digital. Menurut Baran (2012), Gim memerlukan waktu yang lama untuk memperoleh status dan legitimasi yang sama dengan media massa lainnya. Sebagaimana dinyatakan oleh Edery dan Mollick, gim memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis, meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain atau antar pemain, dan meningkatkan kreativitas (Kondrat, 2015).

Berawal dari gim sederhana yang dibuat oleh ATARI (perusahaan gim asal Jepang yang berdiri pada tahun 1972, yang sekarang dimiliki oleh Atari Interactive, anak perusahaan dari pembuatan gim Prancis Infogrames Entertainment SA) pada tahun 1970-an. Gim ini terdiri dari rangkaian bit-bit yang lebih terlihat seperti cahaya bergerak dan dibuat dalam bentuk kotak-kotak (Snead, 2014). Mulai dari gim arcade

yang hanya dapat dimainkan di pusat gim. Setelah itu, gim kian berkembang dan mengalami beberapa inovasi. Saat ini, game dapat dimiliki dan dimainkan secara mandiri melalui berbagai platform teknologi, mulai dari console game hingga game yang dimainkan melalui komputer melalui internet.

Pemain *game*, yang biasanya disebut *gamers*, biasanya dikaitkan dengan remaja laki-laki. Meskipun ada banyak perempuan yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama dengan game online, masih dianggap sebagai "mainan laki-laki". Para pengembang video game percaya bahwa anak laki-laki lebih tertarik pada teknologi dan lebih memahaminya daripada anak perempuan (Baran, 2012). Jadi, berdasarkan genre yang ada di beberapa game online, kontennya lebih ditujukan untuk laki-laki daripada perempuan.

Sedangkan kita dapat melihat bahwa sebagian besar karakter laki-laki di gim berada di tempat yang berlawanan dengan karakter perempuan. Laki-laki selalu menjadi "tuan putri" yang harus diselamatkan oleh perempuan. Mereka juga distereotipkan karena mengenakan pakaian ketat dan provokatif, yang menunjukkan kaki panjang dan area sensitif mereka (Kondrat, 2015). Perempuan digambarkan sebagai korban, pelacur, dan objek seksual. Dalam hal ini, perempuan hanya dilihat dari sudut pandang laki-laki, atau mata laki-laki, yang digunakan untuk menarik konsumen laki-laki untuk bermain gim (Asaroh, 2022).

Laki-laki yang dominan dalam industri gim telah menciptakan keyakinan bahwa industri ini hanya berfokus pada aktivitas dan kepentingan maskulin. Mereka juga telah menciptakan keyakinan bahwa konten-konten yang berisi kekerasan dan posisi perempuan di dalam gim yang bertentangan dengan posisi laki-laki. karena itu

permainan ini dianggap tidak ramah bagi wanita untuk dimainkan. Sementara laki-laki dianggap lebih aktif, kompetitif, logis, mandiri, dan percaya diri, perempuan dianggap lebih emosional, lemah lembut, pengertian, dan tergantung. Laki-laki dianggap sebagai pemimpin, sedangkan perempuan dianggap sebagai pengasuh (Deaux, 2008).

Selain itu, perempuan telah terlanjur dianggap tidak mahir dalam teknologi, terutama karena permainan game online yang sangat membutuhkan strategi dan ketangkasan dan memerlukan waktu bermain yang relatif lama, yang seolah-olah tidak dapat dimainkan oleh perempuan. Secara tidak langsung, masyarakat menganggap perempuan tidak cukup mahir untuk memainkan permainan yang sangat membutuhkan strategi. Oleh karena itu, dianggap bahwa perempuan tidak memiliki kemampuan untuk bersaing dengan laki-laki dalam dunia gim online. Ini secara langsung menghalangi perempuan untuk menyalurkan minat yang sama dengan laki-laki (Primasanti, 2008). Menurut Paassen (2016), perempuan juga jarang menempati posisi inti atau "*hardcore*" dalam gim. Ini karena perempuan dianggap lebih santai dan kurang terampil daripada laki-laki ketika bermain game.

Saat ini keberadaan *gamer* perempuan sangat meningkat jauh dibandingkan 5 tahun sebelumnya. Menurut Panji Saputro dalam sebuah artikel yang dipublikasikan oleh detik.com "Kegiatan bermain gim biasanya lebih banyak dimainkan oleh laki-laki. Namun faktanya cukup mengejutkan, dimana *Gamer* perempuan juga tak kalah banyak. Asia jumlahnya sudah dua kali lipat penduduk di Indonesia, dari sebuah studi dari google mengatakan, bahwa *Gamer* perempuan pada tahun 2022 ini mencapai

hingga 45% dari jumlah populasi *gamer* di Asia, dibandingkan dengan tahun 2021 saat itu wanita turut andil hingga 38% dari total 1,33 miliar *gamer* di Asia.¹

Kehadiran *female gamers* saat ini menunjukkan bahwa minat gim *online* tidak hanya dimiliki oleh laki-laki tetapi juga oleh perempuan. Perempuan juga ingin mengekspresikan dirinya di bidang gim *online*, melepaskan semua aspek negatif yang dikonstruksi oleh masyarakat terhadap *gamer*. Akan tetapi kemungkinan tersebut selama ini sering dihalangi oleh cara *gamers* melihat perempuan di dunia *game online*. Dianggap bahwa perempuan tidak dapat bersaing dengan laki-laki dalam hal keterampilan bermain game dan ketangkasan. Selain itu, masalah seperti pelecehan seksual dan *bullying* yang dialami oleh pemain perempuan menghalangi mereka untuk menikmati hobi dan minat mereka dalam dunia game dengan bebas (McDaniel, 2016).

Perempuan di dalam gim tak jarang menemukan pelecehan seksual baik secara verbal atau dalam bentuk lainnya. Menurut Venny Tania dalam sebuah artikel yang dipublikasikan melalui pesan pribadi atau komentar yang membuat tidak nyaman ruang obrolan publik adalah hal yang sering diterima oleh *Gamers* perempuan, salah satunya karena foto profil pada gim yang dipandang sebagai objek seksual, hingga penggunaannya diimajinasikan memiliki bentuk atau rupa yang dibayangkan. Cukup banyak menemukan ragam ekspresi mesum acak saat bermain gim, seperti komentar

¹ Panji Saputro. 2022. *Gamer perempuan di Asia hampir 2 kali penduduk RI, Banyak!*
<https://inet.detik.com/games-news/d-6407888/gamer-perempuan-di-asia-hampir-2-kali-penduduk-ri-banyak> Diakses pada 27 November 2022

yang mengobjektifikasi tubuh perempuan, bahkan menyebut foto profil sebagai bahan masturbasi.²

Audrey FF sebagai salah satu konten *creator gaming* di Indonesia berpendapat, untuk menjadi seorang konten *creator gaming* atau *streamer game* butuh juga melihat kesempatan yang ada. Audrey pun mengungkapkan pada awalnya ia menemukan komunitas *gaming* wanita secara tidak sengaja. Pada awalnya Audrey menemui banyak hambatan untuk menjadi *gamer*, mulai dari orang tua sampai cibiran dari *gamers* laki-laki.³ Hal ini tentunya tak terlepas dari adanya *stereotip gender* dalam *game online* di Indonesia.

Kehadiran perempuan di dunia *game online* membawa kontroversi gender. Tentu saja, ini merupakan masalah ketika gender seharusnya bukan suatu perbedaan dan menjadi masalah ketika berkaitan dengan industri *game online*. Karena, dalam hal bermain gim gender, laki-laki maupun perempuan sama-sama memiliki kemampuan atau keterampilan yang cukup jika mereka memiliki pengalaman dan pemahaman yang baik tentang permainan tersebut. Faktor yang paling penting adalah bahwa setiap orang dapat bermain dengan baik jika mereka memiliki keinginan untuk belajar dan memahami teknik dan strategi yang ada dalam permainan *online* tersebut. Namun, faktanya para pemain perempuan menghadapi tantangan yang lebih besar karena masalah gender yang seharusnya tidak ada hubungannya dengan permainan masih

²Venny Tania.2022.*Perempuan dalam game online,teristimewa atau?*.
<https://www.kompasiana.com/taniatan6468/637b3170c925c40ce3485a22/perempuan-dalam-game-online-teristimewa-atau?page=all#section1> Diakses pada 27 November 2022

³ Reyhan Diandri Ghivarianto.2020. *Suka diremehin jadi gamer wanita? Ini kata Gamer Audrey FF.*
<https://inet.detik.com/games-news/d-4944793/suka-diremehin-jadi-gamer-wanita-ini-kata-gamer-audrey-ff> Diakses pada 27 November 2022

dimasukkan ke dalamnya. Akibatnya, masalah terkait gender muncul dari konsumsi dan produksi gim ini, yang selalu didominasi oleh laki-laki, dan menghalangi perempuan untuk memiliki andil dalam industri *game online*.

Permasalahannya adalah kurangnya pengetahuan dan ketidakmampuan untuk memahami bagaimana diskriminasi terjadi dalam dunia *game online* karena aspek gender yang melekat. Akibatnya, jika hal ini terus dibiarkan, akan mengakar pada masalah gender klasik, yaitu ketidaksamaan gender, sebagai akibat dari diskriminasi yang dialami dan dialami oleh gamer perempuan tersebut. Dalam situasi di mana kebebasan perempuan dalam bermain *game online* dibatasi dan mereka tidak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kompetisi.

Dari pernyataan di atas, peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana stereotip terbentuk dan dialami oleh perempuan yang bermain *game online* serta aktifitas komunikasi interpersonal mereka dalam menghadapi stereotip yang terjadi. Yang mana *game online* saat ini sedang menjadi *tren* di kalangan masyarakat, dan adanya masalah karena dikaitkan dengan gender, terutama pada perempuan, mendorong peneliti untuk melakukan observasi mendalam. Dimana ternyata juga ada masalah tentang stereotip terhadap perempuan dalam industri *game online*, yang membuat peneliti ingin mengungkapkannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari apa yang dipaparkan pada latar belakang peneliti, peneliti memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana aktifitas komunikasi interpersonal perempuan dalam menghadapi stereotip negatif *female gamers* dalam aplikasi *mobile legend*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui streotipe yang didapatkan oleh *female gamers* dalam bermain gim *online*.
2. Menganalisis proses komunikasi *female gamers* terhadap stereotip yang mereka terima melalui *Game Online*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara akademis dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi kajian keilmuan Komunikasi dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, khususnya bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi sebuah referensi dalam melakukan pembinaan terhadap program yang kedepannya akan dijalankan.
2. Meningkatkan pengalaman pelaksana mahasiswa melalui penelitian langsung dan menawarkan *platform* untuk menerapkan dan mengaktualisasikan teori dan konsep ilmu komunikasi.
3. Meningkatkan sekaligus memperluas pengetahuan masyarakat dan berusaha memberikan informasi tentang masalah *game online* dan pemain wanita secara mendalam melalui ilmu komunikasi.