

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi yang semakin canggih tentunya dapat memudahkan segala macam aktivitas manusia, termasuk sarana hiburan. *Mobile Games* merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dapat dirasakan saat ini sebagai sarana hiburan. *game* atau permainan saat ini dapat diakses menggunakan *smartphone* dan dikenal dengan sebutan *mobile games*.

Daya tarik *mobile games* ini sendiri tentunya banyak diminati dari segala kalangan usia dan jenis kelamin. Terlebih lagi dengan adanya masa pandemi saat ini, banyak orang yang bermain *game* untuk melepaskan kejenuhannya. Hal tersebut dibuktikan oleh InMobi dengan melakukan survei bertajuk “*Mobile Gaming Through the Pandemic and Beyond in Shouteast Asia 2021*” pengguna *game mobile* sendiri sudah berlipat ganda di Indonesia dari tahun 2020 hingga 2021 (Barus, 2021).

Dalam laporan 2021 *Mobile Gaming Tear Down : Key Trends on Subgenres, Monetization & Use Acquistion*, lembaga riset App Annie menemukan Indonesia sebagai pasar unduhan *game seluler* terbesar keempat di dunia pada paruh pertama tahun 2021. App Annie juga mengabarkan bahwa *game* yang paling banyak dimainkan dan diunduh oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2021 adalah

game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Mobile Legends: Bang Bang (Barus, 2021).

Pemain *game online* atau biasa disebut dengan *gamers* pada umumnya identik dengan laki-laki. Tetapi hal ini pada kenyataannya tidak sedikit perempuan juga tertarik dengan *game online*, meskipun banyaknya *Streotype* di luar sana bahwa *game online* ini diasumsikan sebagai “permainan anak laki-laki”. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya *game online* yang menarik perhatian laki-laki serta sebagian besar *genre game* lainnya yang sangat lekat dengan unsur maskulin seperti *genre game action, role-playing, racing game, multiplayer online battle arena, RPG, MMORPG* dan lain-lain.

Kebanyakan *genre game* pada umumnya memiliki konten yang berbanding terbalik dengan perempuan, seperti halnya dengan *genre game action* atau laga hingga pertarungan fisik yang identik dengan maskulin laki-laki sehingga *Streotype* yang ada mengatakan hal ini tidak cocok jika dimainkan oleh perempuan. Banyak penelitian juga mengungkapkan bahwa gaya bermain laki-laki dan perempuan sangat berbeda dan membuat perempuan tidak disarankan dengan lingkungan *game* yang penuh dengan kekerasan dan kompetitif sementara laki-laki merangkul mekanisme permainan seperti itu.

Berbeda dengan jenis *game* yang biasa dimainkan oleh laki-laki, permainan atraktif bagi perempuan cenderung fokus pada permainan yang melibatkan interaksi sosial, eksplorasi tanpa tujuan, dan kolaboratif. *Genre* yang banyak dimainkan

terutama memiliki tema yang khas seperti “permainan perempuan” yaitu *genre fashion* dan hubungan.

Konstruksi sosial mengenai perempuan yang melekat ini menjadi salah satu faktor mengapa perempuan sulit untuk memasuki dunia *Game* yang identik dan didominasi oleh kebanyakan laki-laki. Stereotip yang berkembang di masyarakat tentunya menghambat kebebasan para pemain perempuan dan banyak juga perempuan memiliki pengalaman terkait diskriminasi *Gender* dalam dunia *Game*.

Banyak persepsi menganggap laki-laki lebih kompeten dan lebih baik dalam bermain *game* ketimbang perempuan, perempuan lebih baik berbelanja atau melakukan aktivitas rumah tangga atau melakukan kegiatan yang lebih produktif lainnya. Perempuan tidak hanya mendapatkan diskriminasi *gender* saja melainkan mendapatkan cibiran terkait ranah budaya *game* itu sendiri seperti *bullying* dan *sexual harrasment*.

Reach3 Insights sendiri secara acak memilih sekitar 900 *gamer* perempuan untuk mengikuti survei. Hasilnya, 77% menunjukkan bahwa mereka menerima tindakan *stereotip* dari *gamer* laki-laki saat bermain. Perilaku *stereotip* termasuk penghinaan terhadap banyak perempuan dan pelecehan seksual yang sering dialami perempuan contohnya dengan sebutan *lonte*, *beban*, *open bo*, *noob*, *murahan*. Oleh karena itu, untuk menghindari *stereotip*, 59% dari 900 responden perempuan memilih untuk menyembunyikan jenis kelaminnya selama permainan (Aditama, 2021).

Berdasarkan survei yang sudah dilakukan dalam komunitas Mlbbfess pada tahun 2022 di platform Twitter. Sebanyak 121 responden perempuan dalam komunitas ini mengikuti survey. Hasilnya 76% Perempuan pernah menerima tindakan diskriminasi *gender* saat bermain *game* dan 24% tidak pernah menerima tindakan diskriminasi *gender*.

Gambar 1. 1
Hasil Survey di Komunitas MLBBFess



(Sumber : Peneliti 2022)

Kehadiran perempuan tentunya menimbulkan banyak pro-kontra di kalangan laki-laki terkait permasalahan *gender* tersebut. Tentunya hal ini merupakan sebuah masalah, karena seharusnya *gender* ini bukan menjadi penghalang atau pembeda yang selalu harus dipersoalkan dalam dunia hiburan *game* atau pun di hal lainnya.

Gamers laki-laki yang beranggapan bahwa perempuan dalam ranah *games* hanya sebagai pemanis, seperti muncul banyaknya perempuan melakukan *live streaming* dalam platform tertentu dengan bermain *game* namun tidak memperlihatkan kemampuannya hanya saja perempuan ini menunjukkan dan memiliki wajah yang cantik.

Faktanya dalam komunitas Mlbbfess ini banyak perempuan yang membagikan pengalamannya terkait diskriminasi *gender* yang diterimanya saat bermain *game Mobile Legends; Bang Bang*. Karena dalam komunitas yang kebanyakan didominasi oleh laki-laki. Berikut salah satu pengalaman perempuan yang pernah menerima tindakan diskriminasi *gender* :

Gambar 1. 2

Pengalaman Perempuan di Komunitas MLBBFess



(Sumber : Peneliti 2022)

Perempuan maupun laki-laki mempunyai kemampuan dan *skill* masing-masing dalam memahami sebuah permainan dalam *game online*. Faktor *gender* seharusnya bukan menjadi penghalang seseorang untuk bermain *game*, karena setiap orang tentunya dapat belajar dan memahami strategi permainan *online* itu sendiri. Namun pada kenyataannya masih banyak perempuan *gamer* mendapati kesulitan karena *gender* menjadi sebuah permasalahan yang seharusnya tidak

diikutsertakan dalam *game*. Jika permasalahan ini dibiarkan terus menerus terkait persoalan *Gender* tentunya kebebasan perempuan dalam ranah *Game online* akan terbatas.

Peneliti tertarik untuk melihat dan menggali lebih dalam mengenai pengalaman perempuan *gamer* dalam mengalami tindakan diskriminasi di ranah *game online*. *Game online* sendiri merupakan sarana hiburan untuk masyarakat terkait itu ada permasalahan aspek *gender* terutama pada perempuan dan mendorong peneliti untuk melakukan observasi secara mendalam. Peneliti juga memilih perempuan karena 77% perempuan pernah mengalami tindakan diskriminasi yang diterima dari laki-laki dalam dunia *game*. *Game online* yang peneliti pilih adalah *game Mobile Legends; Bang Bang* (MLBB) karena *game* ini merupakan *game* yang paling banyak dimainkan dan diunduh selama tahun 2021. Penelitian ini berjudul **“Diskriminasi Gender Pada Gamers Perempuan (Studi Fenomenologi Pada Perempuan di Komunitas Mlbbfess Pada Game Mobile Legends: Bang Bang)”**.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Penyusunan masalah makro terfokus pada permasalahan utama, maka rumusan masalah makro dapat dilakukan sebagai berikut : **“Bagaimana Diskriminasi Gender Pada Gamers Perempuan?”**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Agar memudahkan pembahasan penelitian maka penyusunan masalah mikro dapat dilakukan sebagai berikut :

1. Bagaimana **Pengalaman** Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* Perempuan?
2. Bagaimana **Makna** Diskriminasi *Gender* pada *Gamers* Perempuan?
3. Bagaimana **Dampak** Diskriminasi *Gender* pada *Gamers* Perempuan?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk memperdalam pengalaman dan menjabarkan tentang diskriminasi *gender* yang diterima oleh *gamers* perempuan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui **Pengalaman** Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* Perempuan.
2. Untuk Mengetahui **Makna** Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* Perempuan.
3. Untuk Mengetahui **Dampak** Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* Perempuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Kegunaan teoritis adalah suatu kelebihan yang akan berguna nantinya dengan memperluas ilmu pengetahuan dan penambahan teoritis yang terkait dengan kajian penelitian komunikasi. Penelitian yang dilakukan juga merupakan penambahan wawasan tentang realitas sosial yang ada di masyarakat bagi peneliti.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Selain kegunaan teoritis ada pula manfaat lainnya yaitu kegunaan praktis sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk penulis secara pribadi adalah sebagai penambah wawasan serta ilmu untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas terkait yang diteliti.

2. Bagi Akademik

Bagi akademik manfaat penelitian ini adalah untuk mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dapat memberikan pengetahuan sebagai *literature* bagi penelitian selanjutnya.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai penambahan ilmu bagi ketidaktahuan masyarakat mengenai permasalahan yang terjadi dalam dunia *game* tentang terjadinya diskriminasi *gender* pada perempuan.