

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan salah satu proses umum dalam memperoleh data dalam mendapatkan teori atau literatur yang relevan dengan topik pembahasan, karena data ini tentunya berisi tentang informasi yang berkaitan tentang masalah penelitian.

2.1.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan sumber temuan lain untuk membandingkan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah diteliti terlebih dahulu yang tentunya topik keduanya saling berkaitan dan relevan.

Peneliti juga sebelumnya sudah melihat tinjauan penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang dibahas mengenai diskriminasi *gender*. Berikut pemaparan penelitian sebelumnya yang sudah ada dan peneliti cari :

1. Hasil Penelitian Muhammad Alif Setiawan (2020)

Hasil penelitian Muhammad Alif Setiawan dengan judul “*Perjuangan Perempuan Dalam Game Online*” (*Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia*). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi etnografi virtual, tujuan dari penelitian ini adalah

Adanya fenomena dan permasalahan yang menarik untuk diteliti bagaimana dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di dalam komunitas virtual yang di dominasi oleh lawan *gendernya* dan telah terbentuk stigma di dalamnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menemukan kesenjangan *gender* terhadap pemain perempuan di dalam komunitas virtual *game online* DotA 2 berupa *subordinasi*, *stereotype*, kekerasan, dan beban kerja di dalam dunia virtual yang berdampak pada proses komunikasi, pola komunikasi, dan profesi di dunia nyata khususnya di bidang gaming. Perbedaan penelitian terdapat pada *game online* yang diteliti dan subjek penelitiannya.

2. Hasil Penelitian Rizal Alexander (2018)

Hasil penelitian Rizal Alexander dengan judul "*Representasi Karakter Perempuan Dalam Game Online*". Penelitian ini menggunakan metode Semiotika, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana karakter perempuan direpresentasikan dalam *game*.

Hasil yang diperoleh dari Analisis yang dilakukan kebanyakan karakter perempuan dipresentasikan dengan feminim, *sexy*, cantik dan juga kuat memiliki kemampuan seperti laki-laki. Perbedaan penelitian terdapat pada subjek penelitiannya.

3. Hasil Penelitian Viorenita Widya Hutabarat (2018)

Hasil Penelitian Viorenita Widya Hutabarat dengan judul "*Perempuan dan Games Online (Studi Etnografi Virtual tentang Pembentukan Identitas*

Female Gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi etnografi virtual dan memiliki tujuan untuk mengetahui untuk mengetahui bagaimana pembentukan identitas *female gamers* dalam permainan *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*.

Hasil dari penelitian ini yaitu hasil penelitian menunjukkan bahwasanya sekalipun *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* identik dengan permainan laki-laki, namun *gamers* perempuan tetap membentuk identitas virtual mereka sebagai perempuan dan memperhatikan penampilannya. Perbedaan terdapat pada *game online* yang diteliti dan objek penelitiannya.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Teori Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Muhammad Alif Setiawan. Universitas Islam Indonesia. Skripsi. 2020	“Perjuangan Perempuan Dalam <i>Game Online</i> ” (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas <i>Virtual Game Online DotA</i>)	Metode Penelitian Kualitatif dengan Studi Etnografi Virtual	Teori <i>Communication Mediated Computer</i> , Teori Pola Komunikasi	Terdapat Kesenjangan <i>Gender</i> dalam dunia virtual yang berdampak pada proses komunikasi dan pola komunikasi.

		2 Server South East Asia)			
	Perbedaan Penelitian	<i>Game online</i> yang diteliti dan subjek penelitiannya			
No.	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Teori Penelitian	Hasil Penelitian
2.	Rizal Alexander. Universitas Sebelas Maret. 2018	“Representasi Karakter Perempuan Dalam <i>Game Online</i> ”	Metode analisis semiotika	Teori Semiotika Milik Roland Barthes	Karakter perempuan dipresentasikan dengan feminim, sexy, cantik dan juga kuat memiliki kemampuan seperti laki-laki
	Perbedaan Penelitian	Subjek penelitian			
No.	Nama Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Teori Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Viorenita Widya Hutabarat. Universitas Brawijaya. Skripsi. 2018	“Perempuan dan <i>Games Online</i> (Studi Etnografi Virtual tentang Pembentukan Identitas <i>Female Gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)</i> ”	Metode Penelitian Kualitatif dengan pendekatan metode studi etnografi virtual.	Teori <i>Computer-Mediated-Communication (CMC)</i> dan Etnografi Virtual	<i>Gamers</i> perempuan tetap membentuk identitas virtual mereka sebagai perempuan dan memperhatikan penampilannya.
	Perbedaan Penelitian	<i>Game online</i> yang diteliti dan Objek penelitian			

(sumber : peneliti 2022)

2.1.2 Tinjauan *Media Online*

Perkembangan teknologi komunikasi semakin canggih, sehingga informasi dapat berpindah dengan sangat cepat karena munculnya media komunikasi baru yaitu internet sebagai *media online*. Media merupakan sebuah alat komunikasi yang cenderung sifatnya lebih ke arah media massa.

“*Media online* adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (*fasilitator*) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.” (Nasrullah, 2015)

Media semakin bersifat global. Sebuah peristiwa di satu ujung dunia, bisa diketahui oleh bagian dunia lain, karena sifat media yang sudah mengglobal tersebut. Dengan sebuah teknologi, datangnya informasi di tangan masyarakat dapat dilakukan secara cepat dan tepat.

Penggunaan *media online* yang tergolong masih baru seperti komputer dan internet mulai merambah berbagai kalangan, dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. Kehadiran teknologi komunikasi ini pada dasarnya memberikan kemudahan bagi siapa pun yang menggunakan teknologi untuk saling berinteraksi, saling terhubung dalam waktu yang bersamaan. Teknologi telah memediasi dengan istilah “*remediated*” segala aktivitas manusia, karena bukan sebuah kendala jika kedua orang dengan berbeda wilayah untuk melakukan komunikasi secara langsung melalui *media online* (Nasrullah, 2014).

2.1.3 Tinjauan *Computer Mediated Communication* (CMC)

Computer Mediated Communication mengacu pada berbagai jenis proses komunikasi yang melibatkan individu atau kelompok melalui media komputer. *Computer Mediated Communication* atau bisa disingkat dengan CMC adalah sebuah proses komunikasi yang dilakukan oleh manusia melalui perangkat atau media tertentu seperti internet atau komputer (Treem *et al.*, 2020).

Pertukaran pesan dalam proses komunikasi ini dimediasi melalui perantara berupa teknologi sederhana seperti kertas ke teknologi canggih seperti komputer dan internet. Di era digital saat ini teknologi komputasi ada di mana-mana apa yang seharusnya membentuk "komputer" dalam penelitian komunikasi yang dimediasi secara digital (Yao & Ling, 2020)

CMC merupakan semua bentuk komunikasi antar individu, individu dengan kelompok yang berinteraksi melalui komputer dalam jaringan internet. CMC melibatkan pertukaran informasi dalam format teks, audio, atau video yang ditransmisikan dan dikendalikan oleh penggunaan komputer dan teknologi telekomunikasi.

CMC ini termasuk ke dalam proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau media kedua, dalam menyampaikan komunikasi karena komunikasi berada di tempat yang jauh dan jumlahnya banyak digunakan media kedua seperti telepon, surat, dll (Rismawaty *et al.*, 2014).

Penerapan CMC dalam kehidupan sehari-hari ialah untuk memenuhi kebutuhan informasi dan melakukan interaksi dengan individu lainnya menggunakan sebuah media, seperti halnya dengan komunikasi menggunakan aplikasi seperti Whatsapp, Line, Facebook maupun aplikasi lainnya yang dapat menghubungkan satu sama lain.

CMC sebagai sebuah studi yang secara teoritis berdiri sendiri, tidak hanya dipelajari sebagai *channel* atau saluran. Dalam studi-studi terbaru, para peneliti lebih melihat faktor konteks dan cara sebuah pesan disampaikan dan diinterpretasikan. Konteks ini memunculkan karakteristik yang membedakan dengan komunikasi lainnya (Bakardjieva, 2016).

2.1.3.1 Karakteristik Computer Mediated Communication

Menurut Sheizaf Rafaeli (dalam Pramesty, 2021) karakteristik komunikasi *online* yang membedakan dengan komunikasi lain yaitu sebagai berikut :

1. Paket *Switching*

Paket *switching* adalah metode pengiriman data melalui Internet. Paket *switching* membagi seluruh paket data yang dikirim oleh sebuah mode menjadi beberapa bagian.

2. Multimedia

Multimedia adalah beberapa kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi dan video dikirim melalui komputer atau alat elektronik dan digital lainnya. Multimedia sendiri dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai

media untuk menyesuaikan informasi dalam teks, audio, grafik, animasi atau pun video.

3. Interaktif

Kegiatan interaksi yang dilakukan oleh pengguna komputer dengan komputer secara langsung, maka pengguna komputer juga dapat melihat hasilnya.

4. Synchronitas

Synchronitas merupakan komunikasi melalui internet dengan interaksi yang bersamaan waktunya. Konsep ini terjadi dalam dunia maya saat dua orang atau lebih melakukan CMC dalam waktu bersamaan. Komunikasi ini menggunakan kata-kata sebagai pesan yang disampaikan dan diterima sebagai percakapan sama halnya dengan komunikasi interpersonal.

5. Hypertextual

Teks yang mempunyai kaitan dengan dokumen bagian lain. *Hypertext* dalam dunia internet sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari *World Wide Web*. Dengan sebuah data atau informasi dipegang, maka ia akan menyambung dengan informasi berikutnya yang terasosiasi dengan data sebelumnya.

2.1.4 Tinjauan Gamers

Istilah *gamer* memiliki arti “*used to describe people who like play video games*” atau jika diterjemahkan menjadi “biasa menggambarkan orang-orang yang senang bermain *video games*” (Shaw, 2012). Ada orang yang menganggap *gamer* adalah seseorang yang memiliki dedikasi tinggi

bermain *game* dengan keahlian yang tinggi pula, ada yang menganggap orang yang sekadar menyukai *game* dan memainkannya ya itulah *gamer* (Jatmika, 2016).

Menurut hasil diskusi salah satu forum *game* terbesar di dunia yakni *Gamespot*, ternyata ada cukup banyak definisi dari *gamer* (Ahda, 2020) .

Berikut ini beberapa di antaranya :

- *Gamer* adalah mereka yang mencintai *game*, tak peduli apapun latar belakangnya.
- *Gamer* adalah mereka yang bisa bermain dan menyukai semua jenis *game*.
- *Gamer* adalah mereka yang berkeinginan atau mempunyai hasrat untuk bermain *game*.
- *Gamer* adalah mereka yang menjawab 'main *game*' ketika ditanya waktu senggang *ngapain*.
- *Gamer* adalah mereka yang menjadikan *game* sebagai sebuah rutinitas
- *Gamer* adalah mereka yang rela berkorban untuk mendapat kepuasan di dalam *game*.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *gamer* adalah seseorang yang menjadikan *game* sebagai bagian dari hidupnya. Ketika hal tersebut dilakukan, maka ia akan bermain *game* baik secara kuantitas maupun kualitas. Memang pada akhirnya nanti *gamer* akan dibagi-bagi lagi

berdasarkan seberapa sering ia bermain, sudah sejak kapan bermain, hingga *Game-Game* apa saja yang dimainkan.

2.1.5 Tinjauan Diskriminasi *Gender*

2.1.5.1 Pengertian *Gender*

Gender umumnya adalah perbedaan sosial antara perempuan dan laki-laki yang difokuskan kepada konsep yang digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan antara laki-laki dan perempuan, dengan fokus pada perilaku, fungsi dan peran mereka dalam pandangan sosial dan budaya.

Gender merupakan suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksikan secara sosial maupun kultural dan sifat-sifat yang terjadi dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat lainnya disebut konsep *gender* (Firmansyah, 2019).

Sedangkan *gender* dan seks merupakan hal yang berbeda. Istilah seks menunjukkan kepada identitas jenis kelamin seseorang berdasarkan karakteristik fisiologis dan biologis yang bersifat pembawaan, genetik, kodrat, *nature*, dan *given* (Nurhidayah & Nurhayati, 2020).

Seks merupakan pembagian jenis kelamin berdasarkan dimensi biologis dan tidak dapat diubah-ubah, sedangkan *gender* merupakan hasil konstruksi manusia berdasarkan aspek sosial budaya tentang laki-laki atau perempuan.

Dari pengertian *gender* dan seks diatas terdapat permasalahan sosial yang bersangkutan dengan *gender* itu sendiri yaitu mengenai perbedaan kedudukan yang berbeda antara perempuan dan laki-laki. Hal ini berdampak pada terciptanya diskriminatif terhadap salah satu *gender*.

2.1.5.2 Pengertian Diskriminasi

Diskriminasi *gender* adalah perbedaan, penyingkiran atau pembatasan atau sebaliknya yakni pilih kasih yang dilakukan seseorang karena alasan *gender*, sehingga mengakibatkan penolakan pengakuan dan kebahagiaan serta penolakan keterlibatan, dan pelanggaran atas pengakuan hak asasinya dan persamaan antara lelaki dan perempuan, serta hak dasarnya dalam bidang politik, ekonomi, sosial. (Effendi & Ratnasari, 2018).

Diskriminasi *gender* masih terjadi pada seluruh aspek kehidupan, di seluruh dunia. Ini merupakan sebuah fakta meskipun ada kemajuan yang cukup pesat dalam kesetaraan *gender* ini. Sifat dan tingkat diskriminasi sangat bervariasi di berbagai wilayah dan negara. Perempuan menanggung beban paling berat akibat ketidaksetaraan *gender* yang terjadi, namun pada dasarnya diskriminasi *gender* tentunya merugikan semua orang.

2.1.5.3 Bentuk-Bentuk Diskriminasi Gender

Diskriminasi *gender* dapat didefinisikan sebagai seseorang memperlakukan orang lain secara berbeda-beda karena jenis kelamin, ras, agama, budaya atau hal lainnya. Berikut bentuk ketidakadilan akibat diskriminasi *gender* antara lain sebagai berikut (Rokhimah, 2014):

1. Marginalisasi

Peminggiran salah satu jenis kelamin dalam akses partisipasi publik. Misalkan ketika seorang buruh pabrik perempuan hamil atau melahirkan, jika ia izin tidak masuk bekerja bisa diancam potong gaji atau bahkan pemutusan hubungan kerja.

2. Subordinasi

Subordinasi memiliki pengertian diletakkan di posisi lebih rendah atau di bawah dan tunduk pada otoritas orang lain. Menurut pemahaman Bhasin di atas sikap menempatkan dibawah berawal dari anggapan bahwa perempuan itu emosional dan irasional serta tidak tampak memegang kendali. Subordinasi juga merupakan sikap merendahkan posisi/status sosial salah satu *gender*.

3. Stereotype

Pelabelan negatif terhadap salah satu jenis kelamin. Banyak stigma atau label yang melekat pada diri karena konstruksi sosial di masyarakat. Misalkan, perempuan harus bekerja pada ranah domestik, sedangkan laki-laki pada sektor publik.

4. Violence

Violence atau kekerasan telah banyak kasus yang tercatat bahwa perempuan sering dijadikan objek kekerasan oleh laki-laki yang tidak

bertanggung jawab. Tindakan tersebut terjadi karena masih ada anggapan kuasa dan superioritas laki-laki terhadap perempuan.

2.1.6 Tinjauan Komunikasi *Gender*

Sejak dua dekade lalu perkembangan luar biasa terjadi pada perkembangan riset tentang *gender* dan komunikasi. Pengetahuan dasar telah melahirkan kajian baru mengenai riset tentang *gender* dan komunikasi. Banyak orang juga tertarik untuk mempelajari kajian *gender* baik untuk kehidupan individu maupun kultural. Kajian mengenai *gender* dan komunikasi sudah banyak dipublikasikan sejak tahun 1980-an.

Menurut Wood (dalam Nurhidayah & Nurhayati, 2020) riset *gender* dan komunikasi menyajikan pengetahuan bagaimana komunikasi mampu menciptakan, memelihara, dan bagaimana pula *gender* telah mempengaruhi komunikasi dan pandangan kultural tentang laki-laki dan perempuan.

2.1.6.1 Komunikasi Verbal

Komunikasi Verbal termasuk ke dalam komunikasi vokal yaitu bahasa lisan, sedang yang tergolong dalam komunikasi nonvokal adalah isyarat, gerakan tubuh, penampilan, ekspresi wajah dan sebagainya (Solihat *et al.*, 2015). Komunikasi verbal digunakan untuk menyampaikan makna spesifik karena komunikasi verbal menggunakan kata-kata untuk menyampaikan sebuah pesan. Perbedaan dalam tujuan komunikasi antar *Gender* menghasilkan banyaknya variasi dalam cara masing-masing jenis

kelamin dalam mengekspresikan vokal itu sendiri, karena perempuan dan laki-laki berkomunikasi dengan cara yang berbeda.

Laki-laki biasanya berbicara untuk menonjolkan status diri dari orang lain, sedangkan perempuan berbicara untuk mendekatkan diri secara emosional, mengekspresikan perasaan, atau membangun hubungan dengan orang lain (Tannen, dalam Nurhidayah & Nurhayati, 2020).

Julia T. Wood dalam Nurhidayah & Nurhayati (2020) mengidentifikasi mengenai percakapan gaya feminim dan gaya maskulin, berikut identifikasi percakapan gaya feminim :

1. Bagi orang-orang feminim, berbicara adalah esensi dari suatu hubungan. Tujuan utama dari komunikasi gaya feminim adalah orang menggunakan bahasa untuk membina kedekatan, hubungan, dan dukungan.
2. Tujuan komunikasi feminim adalah membangun kesetaraan di antara orang-orang.
3. Percakapan feminim memberi dukungan bagi orang lain untuk menunjukkan dukungan, komunikator sering mengungkapkan emosi.

Percakapan maskulin cenderung menganggap bahwa berbicara sebagai cara untuk mencapai tujuan yang konkret, melakukan kontrol, menghibur, dan meningkatkan status. Secara rinci karakteristik percakapan maskulin dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Percakapan maskulin merupakan upaya untuk menetapkan status dan kontrol, dilakukan dengan menegaskan ide-ide dan otoritas mereka, mengatakan lelucon dan cerita, atau menantang orang lain.
2. Percakapan maskulin adalah instrumen untuk mencapai tujuan. Dalam percakapan sering kali diekspresikan melalui pemecahan masalah, memperoleh informasi, menemukan fakta-fakta, dan menyarankan solusi.
3. Komunikasi maskulin cenderung tidak jelas dari percakapan feminim. Laki-laki sering kali berbicara dalam istilah umum yang jauh dari pengalaman-pengalaman nyata dan perasaan pribadi.

2.1.6.2 Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal biasanya dipahami sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan tanpa kata-kata. Biasanya pesan dikomunikasikan melalui *gesture*, ekspresi wajah, dan kontak mata. Pesan juga dapat disampaikan melalui objek atau hal lainnya.

Seperti halnya dengan bahasa tubuh digunakan secara berbeda oleh laki-laki dan perempuan. Perempuan lebih sering menggunakan komunikasi nonverbal secara langsung, tetapi laki-laki menggunakan bahasa non verbal secara tidak langsung. Perempuan berdiri dalam jarak dekat satu sama lain, memelihara kontak mata, menunjukkan *gesture* lebih sering. Sementara laki-laki membatasi jarak, hanya sesekali melakukan kontak mata, dan menunjukkan *gesture* secara kurang dramatis. Nurhidayah & Nurhayati

(2020) dalam bukunya Psikologi Komunikasi menemukan perbedaan *Gender* dalam komunikasi nonverbal, sebagai berikut :

1. Laki-laki kurang menyukai kontak mata dalam komunikasi dibanding dengan perempuan.
2. Laki-laki dan perempuan menggunakan *gesture*, postur, sentuhan dan ekspresi secara berbeda-beda. Misalnya perempuan lebih cenderung tersenyum dan menggunakan ekspresi wajah lebih banyak daripada laki-laki.
3. Perempuan lebih baik dalam menginterpretasi komunikasi nonverbal dibandingkan dengan laki-laki.

Laki-laki dan perempuan secara signifikan berbeda dalam kemampuan mereka menggunakan komunikasi nonverbal, dalam keahlian mereka menginterpretasikan pesan nonverbal, dan dalam memaknai simbol-simbol. Oleh karena itu memahami perbedaan *gender* dalam komunikasi nonverbal sangatlah penting ketika seseorang ingin berkomunikasi dengan lawan jenis.

2.1.7 Tinjauan *Mobile Legends*

Mobile Legends: Bang Bang atau biasa disingkat dengan ML adalah sebuah permainan *online Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dikembangkan oleh developer asal China yaitu Moonton yang mulai merilis *game* ini pada tahun 2016. Moonton merupakan nama tengah dari perusahaan bernama Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. Saat ini, ML masih dibawah

pengembangan developer China meski memiliki kantor cabang di Indonesia (Azizi, 2019).

Permainan ini dirilis pada tahun 2016, *game* ini dapat dimainkan secara gratis baik menggunakan Android maupun IOS. Sejak awal peluncurannya, MLBB memang dibuat khusus untuk perangkat *mobile* sehingga bisa dimainkan oleh semua orang. Sangat berbeda dengan *game* MOBA lainnya yang hanya bisa dimainkan melalui PC. Sejak diluncurkan oleh Moonton *games* satu ini berhasil menarik perhatian berbagai kalangan mulai dari anak kecil, remaja, sampai dewasa.

Alur permainan dari *Mobile Legends: Bang Bang* ini adalah terdapat dua tim untuk saling mengalahkan satu sama lain yang berjumlah 10 orang. Setiap tim mempunyai jumlah *player* 5 orang. Kedua tim ini berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis. Pada masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar yang dikenal sebagai "*hero*". Karakter komputer yang lebih lemah disebut "*minions*" (Haris, 2019).

Mobile Legends adalah salah satu jenis permainan yang mengandalkan kekompakan tim. Oleh sebab itu, komposisi tim dengan peran yang tepat merupakan hal yang sangat penting untuk memenangkan permainan. *Role* adalah

pembagian tugas dalam permainan. umumnya *role* dibuat agar sinergi dan kekompakan tim tetap terjaga (Hutagaol, 2018). Jenis-jenis tersebut adalah:

- **Carry** – *Role* yang bertugas sebagai pemberi *damage* utama ketika *war*. Umumnya merupakan *hero* tipe Marksman. *Role carry* membutuhkan intensitas farm dan level yang tinggi untuk mencapai potensinya. Contoh *hero marksman* adalah Miya, Layla, dan Clint.
- **Tank** – *Role* yang bertugas sebagai penerima *damage* ketika *war*. *Tank* juga harus berada di barisan paling depan guna melindungi teman setimnya. *Tank* memiliki base HP dan *Armor* yang tinggi yang membuat mereka susah dikalahkan. Contoh *hero tank* adalah Balmond, Tigreal, dan Franco.
- **Support** – *Role* yang bertugas membantu *hero carry* mendapatkan *farm* ataupun melakukan *gank* pada tim lawan. *Role* ini tidak terlalu membutuhkan *farm* dan level. Contoh *hero support* adalah Rafaela dan Nana.

2.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan alur pikir seorang peneliti dan digunakan sebagai skenario pemikiran atau alasan untuk memperkuat fokus dibalik penelitian ini. Secara umum kerangka pemikiran adalah gambaran dari alur berpikir penelitian yang dapat dijelaskan dengan menggunakan diagram yang menjelaskan hubungan antar variabel.

Dalam penelitian ini alat analisis dalam mengungkapkan Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* perempuan yang dialami oleh perempuan dalam bermain *game Mobile Legends* yaitu kaitan konsepnya dengan diskriminasi *gender*.

Stanley Deetz dalam (Silvadhya & Benyamin, 2012) mengemukakan bahwa fenomenologi merupakan suatu tradisi dalam mengeksplorasi pengalaman manusia. Dalam hal ini manusia dapat memahami sebuah pengalamannya dan menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Deetz mengidentifikasi prinsip dasar mengenai fenomenologi itu sendiri yaitu mengenai pengalaman dan makna.

Peneliti membahas mengenai Diskriminasi *gender* sebagai fokus utamanya. Penelitian yang akan diangkat mengenai “Diskriminasi *Gender* Pada *Gamers* Perempuan”. Perempuan disini menjadi sebuah subjek penelitian. Maka dalam menggali pengalaman para *gamers* perempuan sebagai berikut :

1. Pengalaman

Pengetahuan diperoleh secara langsung melalui pengalaman yang sadar atau sengaja. Bahwa pengalaman ini mengenai apa yang dialami oleh *gamers* perempuan terkait fenomena diskriminasi *gender* yang dialaminya.

2. Makna

Makna merupakan sesuatu bagi seseorang yang dibuat oleh pengalaman seseorang berkenaan dengan suatu fenomena. Atau bagaimana seseorang memiliki hubungan dengan suatu fenomena dan akan menentukan makna bagi orang tersebut. Makna yang kita peroleh dari suatu kejadian (event)

bersifat multi aspek dan sangat kompleks, tetapi hanya sebagian saja dari makna-makna ini yang benar-benar dapat dijelaskan (Sobur, 2013). Seperti halnya dengan para *gamers* perempuan, bagaimana mereka memaknai tentang pengalamannya mengenai diskriminasi *gender*.

3. Dampak

Dampak adalah sebuah pengaruh yang kuat dari seseorang atau sebuah kelompok orang dalam melakukan tugas dalam kedudukannya. Pengaruh yang besar dan kuat ini nantinya akan membawa perubahan, baik itu perubahan ke arah yang positif ataupun ke arah yang negatif (Soemarwoto, 2008).

Selain mengenai pendekatan fenomenologi terdapat konsep diskriminasi *gender*. Diskriminasi *gender* sendiri merupakan pembedaan perlakuan/pelayanan tidak adil terhadap satu jenis kelamin. Bentuk ketidakadilan *gender* ini juga dapat dibagi menjadi berikut :

1. Marginalisasi

Peminggiran salah satu jenis kelamin dalam akses partisipasi publik.

2. Subordinasi

Subordinasi yaitu perempuan *gamers* ini diletakkan di posisi lebih rendah atau dibawah tunduk pada otoritas orang lain.

3. *Stereotype*

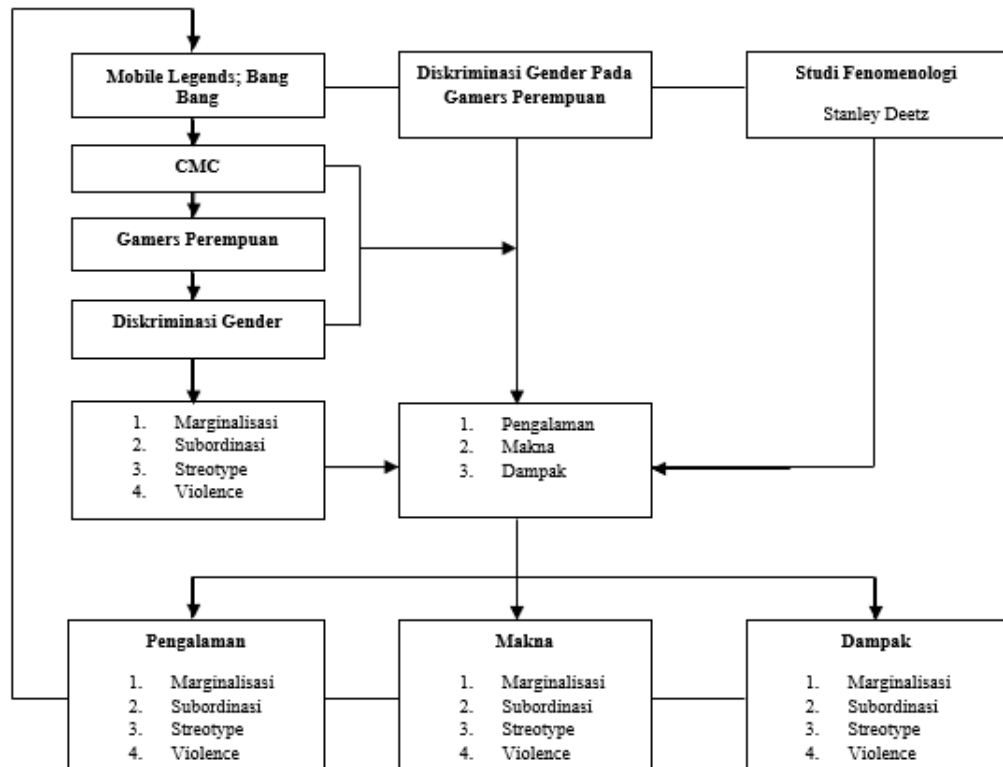
Pelabelan negatif *gamers* perempuan yang diberikan oleh satu jenis kelamin. Stigma atau label yang melekat ini karena konstruksi sosial di masyarakat.

4. Violence

Violence atau kekerasan berbentuk verbal yaitu non fisik yang diterima oleh *gamers* perempuan melalui kata-kata.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat gambar kerangka pemikiran ini di bawah ini.

Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran



(Sumber : Peneliti 2022)