

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Melakukan interaksi merupakan salah satu sifat manusia sebagai makhluk sosial pada umumnya setiap manusia hidup membentuk suatu kelompok sosial, terlahirlah sebuah stereotip terhadap kelompok sosial tertentu yang terdapat di ruang lingkup sosial. stereotip merupakan suatu gambaran negatif atau ejekan yang lahir dari pola pikir atau angan serta tanggapan yang merujuk pada suatu individu manusia atau sosok kelompok tertentu. Seperti yang didefinisikan oleh Barker yaitu stereotip sebagai representasi terang-terangan namun sederhana yang mereduksi orang menjadi serangkaian ciri karakter yang dibesar-besarkan, dan biasanya bersifat negatif. Suatu representasi yang memaknai orang lain melalui operasi kekuasaan (Barker, 2004:415).

Menurut Williams “*gamers*” merupakan “*isolated, pale-skinned teenage boys [sitting] hunched forward on a sofa in some dark basement space, obsessively mashing buttons*” (Williams, 2005:5). Dapat digambarkan merupakan sosok pria muda yang hanya menghabiskan waktunya bermain game. Preferensi ini tercermin dalam kurangnya karakter video *game* wanita, serta bagaimana hiper-seksualisasi sosok wanita dalam karakter game dijadikan sebagai karakter wanita yang ada. Marginalisasi terhadap wanita juga diterima secara luas diluar wacana ilmiah; misalnya, serial video Anita Sarkeesian berjudul “*Tropes versus Women in Video Games*” mengkritik bagaimana peran stereotip dan negatif karakter wanita dalam video game (Sarkeesian, 2013).

Penilaian yang lebih sistematis dari akurasi stereotip gamer disediakan oleh dua studi oleh Kowert et al. (2012, 2014). Dalam studi pertama, penulis menilai keyakinan tentang stereotip *gamer online* melalui survei telepon dan mengidentifikasi *stereotip gamer* menggunakan analisis komponen. Mereka menemukan bahwa para *gamer* adalah dianggap tidak populer, tidak menarik, menganggur, dan asosial, menunjukkan stereotip bervalensi negatif (Kowert et al., 2012). Dalam studi kedua, mereka mensurvei keduanya *gamer* dan *non-gamer* lalu membandingkan penilaian diri mereka sehubungan dengan atribut stereotip. Tidak

ada perbedaan signifikan yang ditemukan antara *gamer* dan *non-gamer*, menunjukkan bahwa stereotip tidak akurat (Kowert et al., 2014).

Namun, penelitian ini tidak menyelesaikan masalah. Pertama, peserta studi pertama tidak secara pribadi mendukung stereotip *gamer*, yaitu, mereka melakukannya tidak percaya bahwa *gamer* benar-benar sesuai dengan deskripsi stereotip mereka disediakan (Kowert et al., 2012). Kedua, studi tidak menganggap *gender* sebagai bagian dari stereotip *gamer*. Akhirnya, dalam studi kedua mereka, Kowert et al. (2014) mendefinisikan *gamer* sebagai siapa pun yang bermain lebih dari 1 menit per hari, yang kemungkinan masih akan melebih-lebihkan kelompok orang yang dianggap sebagai *gamer*. (Kowert et al., 2014).

Terdapat juga suatu studi yang dilakukan oleh Kowert beserta rekannya diantara mencoba menjelaskan sosok *gamer* melalui waktu yang setiap individu gunakan dalam bermain *game*. Namun, ambang batas untuk dianggap sebagai *gamer hard-core* bervariasi, mencapai dari 1 menit per hari (Kowert et al., 2014) hingga 1 jam per hari (Poels et al., 2012). Studi terakhir menggunakan investasi waktu hanya sebagai definisi awal untuk menemukan parameter berbeda yang berkorelasi dengan *game hard-core* versus kasual. Menggunakan wawancara kualitatif dalam kelompok fokus kecil (4-7 peserta), mereka menemukan kurangnya perbedaan antara *gamer hard-core* dan kasual, dengan pengecualian identifikasi diri dengan label *gamer*.

Poels dkk. (2012) melaporkan bahwa, terlepas dari *gender*, *gamer hard-core* bangga menjadi *gamer*, sedangkan *gamer* kasual tidak menganggap diri mereka sebagai *gamer*. Dengan demikian, *gamer hard-core* dapat didefinisikan oleh identifikasi diri mereka. Memang, Shaw (2012, 2013) dan Grooten dan Kowert (2015) berpendapat bahwa istilah “*gamer*” mengacu pada identitas sosial daripada sekadar menggambarkan tindakan bermain video *game* (Grooten & Kowert, 2015). Khususnya, identitas *gamer* dilakukan di ruang di luar permainan, misalnya dengan mengambil bagian dalam forum *online* terkait *game*, mengunjungi konvensi video *game*, atau mengenakan pakaian terkait *game* (Grooten & Kowert, 2015; Shaw, 2012, 2013).

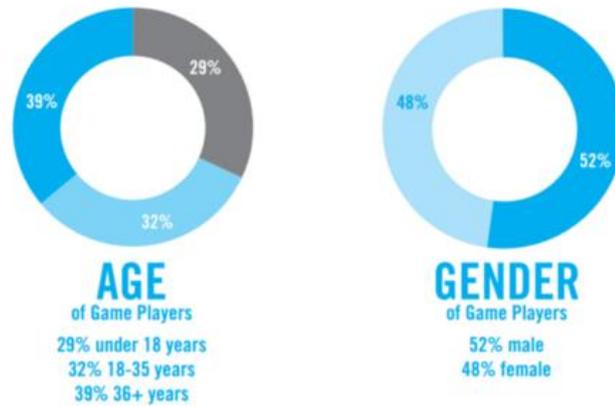
Berbagai penelitian memang menemukan bahwa rata-rata wanita menghabiskan lebih sedikit waktu bermain video *game* daripada pria (Hartmann &

Klimmt, 2006; Poels et al., 2012; Terlecki dkk., 2011; Vermeulen dkk., 2011). Namun, semua temuan ini adalah berdasarkan waktu permainan yang dilaporkan sendiri, yang tunduk pada efek yang tidak dilaporkan yang terutama diucapkan untuk wanita (Kahn, Ratan, & Williams, 2014; Williams, Consalvo, dkk., 2009). Lebih khusus lagi, Williams, Consalvo, dkk. (2009) menemukan bahwa pria dalam sampel mereka meremehkan waktu bermain mingguan mereka sekitar 1 jam, sedangkan wanita meremehkan waktu bermain mingguan mereka lebih dari 3 jam. Penulis mengaitkan efek yang tidak dilaporkan dengan masalah keinginan sosial yang terkait dengan permainan yang bermasalah dan kompulsif.

Penulis menilai waktu bermain atau jumlah sesi *game* menggunakan akses langsung ke *server game* (*Everquest 2* di kasus sebelumnya dan *League of Legends* di kasus terakhir). Selain itu, kedua studi memiliki fitur ukuran sampel yang mengesankan. Penulis menemukan bahwa peserta wanita memiliki waktu bermain rata-rata yang lebih tinggi daripada peserta laki-laki. Temuan ini terutama diucapkan untuk yang teratas 10% pemain dalam hal investasi waktu, dengan wanita rata-rata bermain 8 jam lebih banyak per minggu daripada pria. Dalam studi terakhir, penulis menemukan bahwa pria memainkan lebih banyak sesi permainan daripada wanita. Namun, ukuran efeknya sedikit, yang tidak cukup untuk menilai stereotip akurat menurut Jussim, Cain, Crawford, Harber, dan Cohen (2009), yang membutuhkan ukuran efek untuk stereotip yang akurat.

Konteks tambahan untuk perbedaan gender dalam investasi waktu disediakan oleh Winn dan Heeter (2009). Dalam sebuah survei terhadap 276 mahasiswa sarjana, wanita, rata-rata memiliki lebih sedikit waktu luang untuk bermain game daripada pria. Pola ini menunjukkan bahwa pengurangan waktu investasi wanita dalam bermain game mungkin belum tentu menjadi hasil dari preferensi bawaan, melainkan dari kebutuhan praktis. Selanjutnya, kami perhatikan bahwa stereotip investasi waktu ini kemungkinan hanya akurat untuk pemain yang bermain jauh lebih dari biasanya. Kategorisasi ini mencakup, misalnya, *e-sports* atlet (yaitu, pemain video *game avid* yang bersaing di turnamen internasional). Mengambil bagian dalam turnamen semacam itu membutuhkan pelatihan intensif beberapa jam sehari (T.L.Taylor, 2012).

Maka dapat disimpulkan bahwa para *gamer* tidak hanya pria, melainkan terdapat juga sosok *gamer* yang merupakan wanita. Terdapat statistik dari studi yang dilakukan oleh *Entertainment Software Association* studi yang dilakukan pada tahun 2014.



Gambar 1. 1 Statistik Entertainment Software Association

(Sumber : Medium.com, 2016)

Maka dari itu penulis tertarik untuk mengangkat stereotip yang melekat bagi sosok pecinta *game* atau biasa disebut dengan “*gamers*” dengan memvisualisasikan sosok *gamers* wanita dengan kepribadian tertentu. Seperti salah satu contohnya ialah bagaimana sosok seorang *gamer girl* atau seorang perempuan yang bermain game dalam kreasi karya penulis. Tidak hanya *gamer girl*, namun ada beberapa karya desain yang menggambarkan sosok *gamer* lainnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

- Bagaimana cara menciptakan suatu desain atau karya yang memvisualisasikan sosok *gamer girl*?
- Bagaimana teknik dalam penciptaan desain karya yang memvisualisasikan sosok *gamer girl*?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan menjadi topik bahasan dalam karya tulis ini adalah sebagai berikut.

- a. Pandangan sosial terhadap *gamer girl*.
- b. Stereotip negatif mengenai *gamer girl*.

D. Tujuan Berkarya

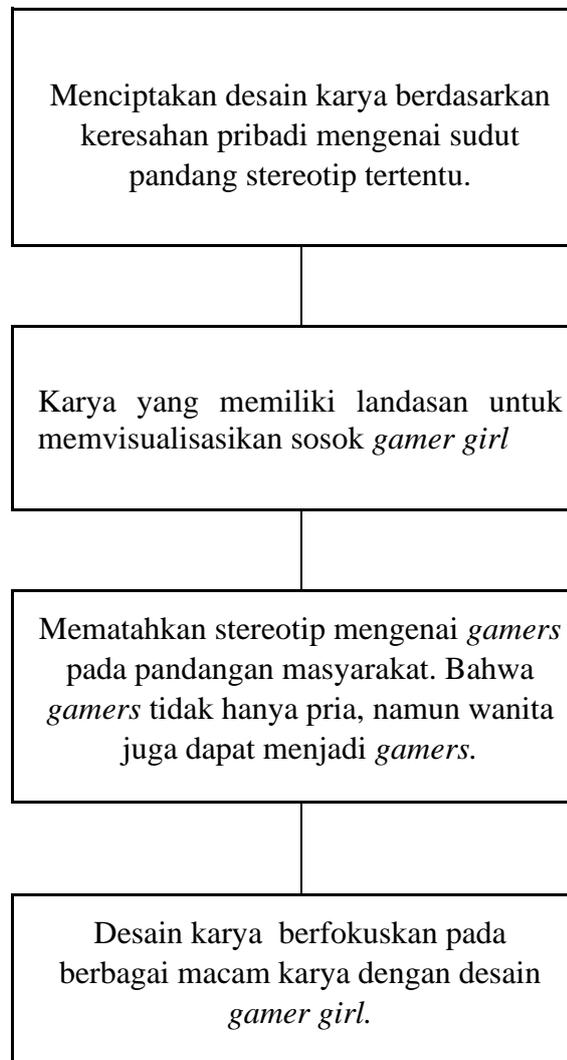
Tujuan penulis menciptakan suatu karya yang memvisualisasikan bagaimana sosok *gamer girl* dan mematahkan sosok stereotip gamers, yang dikatakan hanya terdapat sosok pria, namun pada nyatanya ada juga sosok wanita yang merupakan *gamers*.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disajikan dalam tulisan ini terdiri dari empat bab. Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan dan kerangka berpikir. Bab II Landasan Teori membahas tentang teori dasar serta teori seni yang berkaitan dengan karya tugas akhir. Bab III Konsep Karya dan Proses Pengkaryaan, bab ini membahas mengenai bagaimana konsep karya serta proses berkarya mengenai karya tugas akhir. Terakhir adalah Bab IV Kesimpulan dan Saran berisi tentang intisari atau kesimpulan dari penciptaan karya dari penulis yang telah dipaparkan. Pada bagian akhir dicantumkan pula Daftar Pustaka yang berisi daftar pustaka, dari situs, jurnal, *website*, maupun hal yang dipergunakan dalam karya tugas akhir.

F. Kerangka Pemikiran

Berikut dipaparkan mengenai kerangka pemikiran mengenai karya yang dipaparkan dalam karya tulis ini.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran