

BAB I

PENDAHULUAN

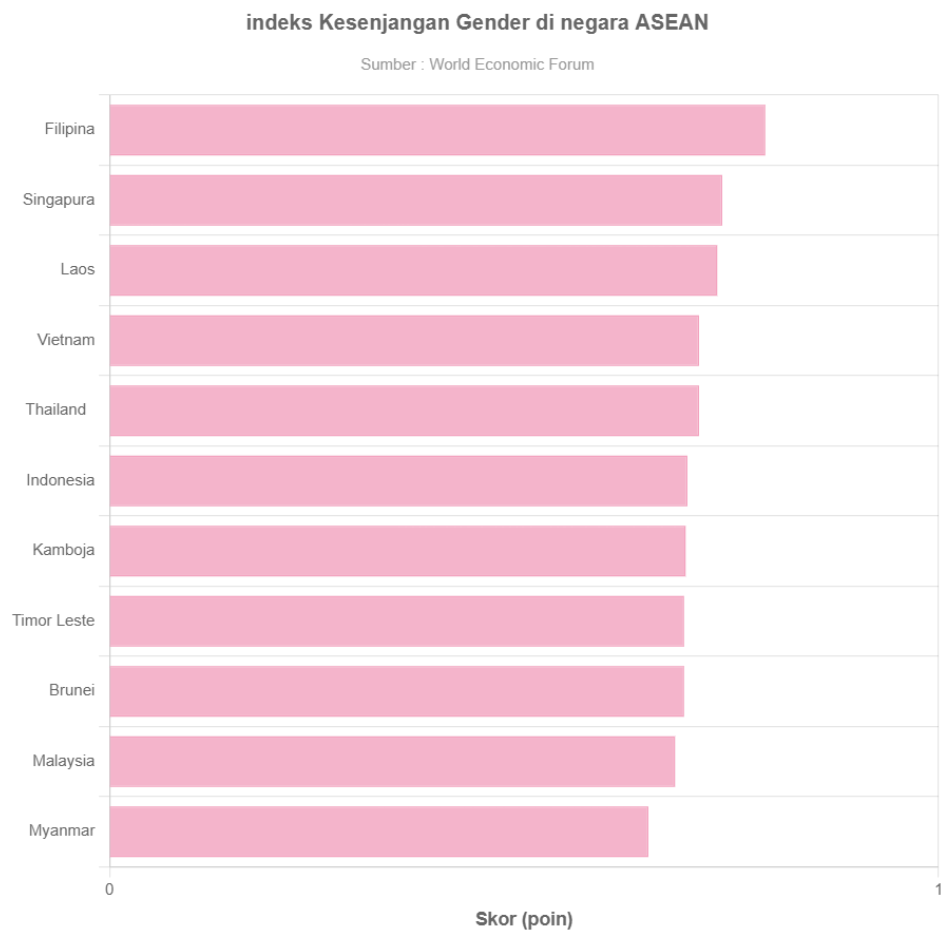
1.1 LATAR BELAKANG

Pada era kemajuan teknologi saat ini mempengaruhi perkembangan sarana hiburan, salah satu sarana hiburan tersebut adalah *game* atau yang disebut permainan, dalam era digital permainan memungkinkan untuk diakses menggunakan *smartphone* dan diketahui dengan istilah *mobile games* atau game online (Pramesty, 2021). Permainan online adalah suatu bentuk permainan yang memerlukan akses kedalam internet (Tucker, 2008). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Clark & Scott (2009) menyatakan game online sebagai satu dari berbagai macam aplikasi entertainment dalam kemajuan global sejak ditemukannya internet, memiliki kegunaan sebagai media hiburan bagi semua orang. Awal mula pembuat *game* menciptakan suatu permainan dengan maksud untuk memberi inspirasi bagi orang lain agar dapat menciptakan suatu inovasi yang lebih baik (Clark, 2009). Permainan online atau *mobile game* mempunyai daya tarik yang cukup besar bagi Masyarakat berbagai kalangan usia maupun gender (Pramesty, 2021). Pemain permainan online atau biasa disebut *gamers* umumnya identik dengan laki-laki, namun pada kenyataannya tidak sedikit Perempuan yang tertarik dengan game online (Zhafira, 2022). Dalam penelitiannya Zhafira (2022) menjelaskan bahwa genre game yang menarik perhatian laki-laki adalah permainan *action*, *role-playing*, *RPG*, *MMORPG* dan *multiplayer online battle arena* yang lekat dengan unsur maskulin, kebanyakan genre game ini memiliki konten yang berbanding terbalik dengan Perempuan hal ini lah yang memunculkan stereotipe bahwa game online diperuntukkan untuk laki-laki. Stereotipe yang muncul ini lah yang dapat menghambat kebebasan pemain Perempuan dan banyak Perempuan memiliki pengalaman terkait diskriminasi gender dalam dunia game karena banyaknya persepsi yang menganggap bahwa laki-laki lebih unggul dan kompeten dalam bermain game daripada Perempuan (Sarah Zhafira, 2023). Hal ini lah yang menempatkan Perempuan berada pada posisi nomor dua setelah laki-laki bahkan dalam dunia game sekalipun.

Indonesia merupakan negara yang masih kental dengan budaya patriarki, budaya ini dapat tampak dari berbagai aspek dan lingkup seperti politik, Pendidikan, ekonomi, bahkan hukum sekalipun. Akibatnya muncul beragam masalah yang mengikat hak-hak dan kebebasan yang seharusnya didapati oleh Perempuan (Sakina & A., 2017). Ketimpangan serta diskriminasi masih ditemui pada bidang media, budaya patriarki yang sampai saat ini masih ada menciptakan stereotipe yang merugikan Perempuan (Stellarosa & Silaban, 2019). Pada penelitian yang dilakukan oleh Stellarosa & Silaban (2019) juga dikatakan bahwa prasangka gender dalam media dapat terlihat ketika media menunjukkan Perempuan yang disubordinasikan. Lebih jauh lagi stellarosa & Silaban mengatakan bahwa konsep gender adalah sifat yang melekat pada laki-laki dan Perempuan sebagai hasil konstruksi sosial maupun kultural, anggapan jika Perempuan merupakan makhluk lemah lembut, keibuan, cantik, emosional dan sebagainya, sementara laki-laki dianggap sebagai sosok yang kuat, Jantan, perkasa, dan rasional, hal ini lah yang menciptakan asumsi bahwa laki-laki lebih unggul daripada Perempuan (Stellarosa & Silaban, 2019). Stereotipe selalu merugikan dan menimbulkan diskriminasi, stereotipe tersebut bersumber pada pandangan gender, kerap terjadi ketidakadilan terhadap jenis kelaminis terutama pada Perempuan yang berasal dari pandangan yang ditetapkan pada Masyarakat (Khusnul Khotimah, 2015).

Menurut KBBI, pengertian diskriminasi merupakan perbedaan perlakuan terhadap sesama warga negara yang dilakukan berlandaskan warna kulit, agama, suku, golongan, dan sebagainya. Dalam buku yang berjudul “Menjadi INDONESIA TANPA DISKRIMINASI” karya Denny J.A, (2013), Diskriminasi merupakan penyimpangan yang memisahkan seseorang hanya karena berawal dari sebuah identitas seperti agama, ras, gender, etnis, dan orientasi seksual. Diskriminasi terhadap perempuan terjadi karena adanya perbedaan gender, sebenarnya perbedaan gender tidak akan memiliki masalah jika tidak ada yang melakukan diskriminasi terhadap Perempuan (Pratiwi, 2009). Dilansir dari Kemenpppa, (2017) meskipun Indonesia telah mengesahkan Konvensi Penghapusan Segala Bentuk Diskriminasi terhadap Perempuan atau *Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination against Women* (CEDAW) sejak 22 tahun lalu , melalui Undang-undang No. 7 tahun 1984 (UU No. 7/1984). Diskriminasi muncul dikarenakan terdapat perbedaan antara

manusia yang didasari oleh ketidakpahaman dan ketidakpedulian terhadap kelompok lain termasuk kepada Perempuan (Pramesty, 2021). Lebih dalam lagi pada penelitian yang dilakukan oleh Pratama, (2023) menyatakan bahwa bentuk diskriminasi dapat berupa ucapan secara lisan (verbal) dan perilaku (nonverbal). Diskriminasi secara verbal atau lisan berupa menggunakan kata-kata kasar, menghina atau menyebarkan pelecehan secara verbal terhadap pemain, selain itu terdapat juga intimidasi dan bullying, merendahkan keterampilan pemain lain serta menertawakan atau menghina pemain baru (Juli et al., 2023).



Gambar 1. 1 Indeks Kesenjangan Gender di negara ASEAN 2023

Sumber: data.goodstats.id/ (2023)

Diskriminasi gender menjadi fenomena sosial yang sudah berlangsung lama dan kuat dalam struktur masyarakat. Menurut laporan World Economic Forum, indeks kesenjangan gender di negara-negara ASEAN memberikan Gambaran mengenai ketidaksetaraan gender yang terjadi diberbagai negara. Filipina memiliki kinerja yang baik dengan indeks kesenjangan gender sebesar 0,791 dan berada di peringkat ke-16 dunia. Indonesia berada di peringkat 87 dunia dengan skor 0,697 yang menunjukkan tingkat kesetaraan gender tertinggi dalam konteks negara (Armavillia, 2023). Ketidaksetaraan ini menciptakan lingkungan yang kurang kondusif bagi perempuan untuk berkembang baik dalam dunia nyata maupun dunia maya. Hal ini terjadi karena pandangan tersebut telah melekat menjadi sebuah unsur kebudayaan, dimana Masyarakat masih memercayai kendali laki – laki dalam berbagai bidang sehingga menciptakan ketidaksetaraan akses dan kesempatan bagi Perempuan untuk berkembang dalam bidang – bidang tersebut (Apriliandra & Krisnani, 2021). Ketidaksetaraan gender dimasyarakat dapat berdampak langsung pada komunitas-komunitas daring, tak terkecuali komunitas gaming. negara dengan skor kesenjangan gender yang lebih besar mungkin mencerminkan tantangan yang lebih besar bagi perempuan dalam lingkungan sosial. Menurut Israpil (2017) masyarakat yang menganut sistem sosial patriarki seringkali menganggap bahwa laki laki memiliki peran yang besar dalam mengangkat derajat Perempuan. Berdasarkan hal ini lah yang membuat Perempuan berada diposisi nomor dua setelah laki-laki.

Tidak hanya dalam aspek kehidupan, Perempuan juga mengalami diskriminasi yang serupa dalam aspek hiburan, salah satunya dunia *game* (Pramesty, 2021). Kepopuleran video game yang terus berkembang dan merebak ke Masyarakat dalam konteks permainan online, terkhususnya dalam komunitas seperti discord, perempuan sering kali menghadapi hambatan berupa stereotipe, penghinaan hingga pelecehan berbasis gender. Hal ini membuktikan bahwa diskriminasi gender yang terjadi didunia nyata telah merambah ke ruang digital dimana perempuan dianggap sebagai “pendatang” atau bahkan dianggap tidak sebanding dengan laki-laki dalam bermain game. Penelitian mengenai fenomena ini, khususnya dalam platform discord menjadi fokus dalam skripsi ini, menunjukkan bagaimana pengalaman diskriminasi gamers perempuan menjadi lebih intensif dalam sebuah komunitas gameing terutama dalam permainan yang seringkali didominasi oleh laki-laki. Maka dari itu, dengan mengaitkan data Indeks Kesenjangan Gender yang menunjukkan adanya

ketidaksetaraan gender di dunia nyata, dapat dipahami bahwa diskriminasi gender di ruang fisik berimbas pada diskriminasi yang serupa dalam ruang digital. Grafik tersebut tidak hanya terjadi di luar dunia maya namun juga mempengaruhi interaksi digital dalam pengalaman perempuan bermain game.

Grup Discord dan komunitas online sering menjadi tempat berkumpul pemain untuk berinteraksi di luar platform game itu sendiri. Discord menyediakan fitur yang cocok untuk membangun komunitas, termasuk suara, pesan teks, video hingga integrasi dengan permainan, hal inilah yang menjadikan discord tempat ideal sebagai platform komunikasi komunitas gaming. Seperti grup discord “Horror” yang terdiri dari anggota dengan latar belakang yang berbeda-beda, baik secara gender, usia hingga pengalaman gaming. Grup discord “Horror” merupakan komunitas online untuk para pemain Roblox. Grup ini dibentuk pada September 2021 oleh salah satu pemain game Roblox, dan peneliti baru bergabung dalam grup ini pada Mei 2022 diundang oleh salah satu anggota dalam grup tersebut yang merupakan teman peneliti. Meskipun terdapat keberagaman, sering kali perempuan sebagai bagian dari komunitas ini menghadapi tantangan khusus yang tidak dialami oleh laki-laki, seperti diskriminasi atau stereotipe negatif terhadap kemampuan mereka dalam bermain game. Dalam grup Discord “Horror” anggota dapat berinteraksi secara asinkron melalui pesan teks atau secara real-time melalui fitur suara atau video selama sesi permainan. Interaksi ini terjadi dalam ruang yang relative bebas dari pengawasan langsung yang terkadang dapat menciptakan perilaku yang lebih bebas. Dengan fitur tersebut discord menciptakan ruang bagi anggota komunitas untuk lebih ekspresif tetapi juga berpotensi memperburuk masalah stereotipe dan diskriminasi gender yang menjadi fokus penelitian ini. Meskipun discord merupakan ruang digital, interaksi dalam grup ini tidak terlepas dari pengaruh norma sosial dan budaya yang lebih besar termasuk sikap dan stereotipe gender yang ada di dunia nyata, contohnya perempuan dihadapkan pada anggapan bahwa mereka tidak berkompeten dalam bermain game hal inilah yang memicu diskriminasi dan marginalisasi dalam grup discord “Horror”. Dalam grup ini memungkinkan anggotanya untuk berkomunikasi, berbagi pengalaman dan berkolaborasi dalam permainan game Roblox. Grup discord “Horror” ini aktif setiap hari, dengan puncak aktivitas terjadi di malam hari dan akhir pekan dimana ketika banyak anggota memiliki waktu luang untuk bermain game Roblox. Tujuan dari dibentuknya grup discord “Horror” ini adalah untuk meningkatkan pengalaman dalam

bermain game roblox dan bertukar cerita serta mempererat hubungan antar sesama pemain. Setelah sekian lama peneliti bergabung dalam grup ini, peneliti melihat adanya tindakan diskriminasi yang dilakukan pada perempuan dalam grup ini.

Maka dari itu, peneliti melakukan pra riset yang dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2023 dengan memberikan pertanyaan kepada 2 *gamers* Perempuan dan 3 *gamers* laki-laki. Hasil observasi yang telah dilakukan kepada 2 *gamers* perempuan dan 3 *gamers* laki-laki menunjukkan bahwa memang adanya tindakan diskriminasi perempuan didalam grup Discord “Horror” saat bermain game Roblox. Untuk 3 *gamers* laki-laki yang peneliti pilih adalah seseorang yang bersedia untuk dijadikan narasumber sehingga melengkapi jawaban dari pertanyaan yang peneliti sampaikan sehingga penelitian ini mencapai tujuannya. Selain itu, 5 narasumber tersebut peneliti pilih karena mereka merupakan anggota grup Discord “Horror” yang dimana merupakan pemain *game* Roblox. Pertanyaan yang diberikan kepada 5 narasumber merupakan pertanyaan seputar pengalaman mereka saat sedang bermain game Roblox bersama-sama.

Setelah melakukan observasi dan memberikan pertanyaan kepada *gamers* Perempuan, memang benar adanya terjadi diskriminasi yang dilakukan *gamers* laki-laki kepada *gamers* Perempuan di dalam grup discord tersebut. Perempuan merasa direndahkan, dilecehkan dan menerima kekerasan verbal seperti seksis dan *body shaming*. Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada *gamers* laki – laki bahwa *gamers* laki – laki keberatan ketika satu grup dengan *gamers* Perempuan saat bermain *game*. *Gamers* laki-laki juga mengatakan bahwa *gamers* Perempuan “beban” saat bermain game Roblox. Disini diketahui bahwa *gamers* laki-laki yang ada di grup Discord “Horror” memandang sebelah mata *gamers* Perempuan yang berada di grup yang sama. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat tema diskriminasi *gamers* Perempuan dalam game untuk mengetahui pengalaman diskriminasi yang dialami oleh *gamers* perempuan dalam grup Discord “Horror”. Peneliti juga merasa bahwa penelitian ini penting untuk diteliti karena Perempuan berada di posisi nomor 2 sehingga tidak ada ruang yang aman bagi Perempuan meskipun dalam dunia hiburan. Keberadaan ruang anonim dan bebas pengawasan sering kali memberikan kesempatan bagi beberapa anggota komunitas untuk mengungkapkan perilaku misoginis tanpa takut dihukum.

Dalam dunia game, terkhususnya pada platform online seperti discord, telah menjadi wadah yang berkembang pesat dengan banyaknya perempuan yang berpartisipasi dalam berbagai permainan online. Meskipun partisipasi perempuan dalam game semakin tinggi, fenomena diskriminasi gender dalam komunitas game masih kerap terjadi. Penelitian ini mengeksplorasi pengalaman diskriminasi gamers perempuan yang terjadi dalam ruang digital dan bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi interaksi sosial yang berlangsung. Isu diskriminasi baik dalam dunia nyata maupun dunia maya menjadi semakin penting dalam studi sosial. Meskipun ketidaksetaraan gender telah dibahas luas dalam berbagai sektor, pengaruhnya terhadap pengalaman perempuan dalam dunia digital khususnya dalam komunitas gaming masih kurang mendapatkan perhatian. Penelitian ini menggali pengalaman langsung gamers perempuan dalam sebuah grup discord yang sering kali dikaitkan dengan stereotipe maskulin. Berkembangnya teknologi komunikasi seperti discord menjadi tempat berkumpulnya berbagai komunitas termasuk komunitas discord “Horror”. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya jika discord memberikan ruang bagi individu untuk berinteraksi secara bebas dan tanpa pengawasan ketat. Hal ini lah yang menciptakan dinamika sosial yang memungkinkan diskriminasi gender terjadi. Dengan mendalami pengalaman gamers perempuan dalam grup discord, penelitian ini memberikan kesempatan bagi para perempuan untuk menceritakan pengalaman langsung mereka dalam menghadapi diskriminasi.

Peneliti mengangkat teori interaksi simbolik menurut Herbert Mead sebagai kerangka kerja kritis. Nama Interaksi Simbolis bukan ciptaan Mead walaupun ia yang memulai Gerakan teoritis tersebut, Herbert Blumer yang Dimana merupakan murid Mead yang menciptakan istilah interaksi simbolis. Teori ini menekankan simbol – symbol seperti tanda, bahasa, dan symbol nonverbal, mempunyai peran yang penting dalam membentuk persepsi terhadap individu. Teori ini menekankan 3 konsep yang terdiri dari *mind*, *self*, dan *society* (Ramadhanti, 2020). Mind dibutuhkan sebagai prefix ketika interaksi terwujud menghasilkan sebuah makna untuk berikutnya muncul symbol berupa bahasa yang disepakati bersama. Lalu *self* datang atas penilaian individu mengenai persepsi yang dibangun dari orang lain (Ramadhanti, 2020). Kemudian *society* Dimana individu terlibat dalam perilaku yang dipilih secara sukarela oleh mereka sendiri (Putri, 2021).

Penelitian mengenai diskriminasi pemain Perempuan pada game sudah pernah dilakukan sebelumnya oleh Brigietta Irna Pramesty pada tahun 2021 dalam penelitian yang berjudul “Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan”. Tujuan penelitiannya adalah untuk menyelidiki dan memahami dampak serta pola – pola diskriminasi yang dialami oleh pemain game online Perempuan yang mungkin muncul dalam interaksi pemain game online termasuk pelecehan verbal, stereotype gender, serta perlakuan tidak adil. Dan didapatkan hasil dari penelitiannya tersebut bahwa penelitian tersebut mengungkap pemain game online Perempuan sering mengalami bentuk diskriminasi dalam lingkungan permainan, yang berupa pelecehan verbal, stereotype gender, perlakuan tidak adil, dan Tindakan diskriminatif lainnya yang mempengaruhi pengalaman mereka dalam bermain game (Pramesty, 2021). Penelitian tentang diskriminasi Pemain Perempuan pada Game juga dilakukan oleh Dewi Fatmasari Edy pada tahun (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemaknaan dan Strategi Koping Pemain Game Online Perempuan dalam Menghadapi Online Sexual Harassment”. Tujuan pada penelitiannya yaitu untuk mendalami pemaknaan dan strategi koping yang digunakan oleh pemain game online Perempuan dalam menghadapi online sexual harassment, serta menggali pemahaman mendalam tentang bagaimana pemain game Perempuan memaknai pengalaman terkait pelecehan seksual online dalam konteks permainan daring. Dan didapatkan hasil dari penelitiannya tersebut bahwa penelitian tersebut mengungkapkan pemain game online Perempuan cenderung memberikan pemaknaan terhadap online sexual harassment sebagai bentuk pelecehan yang merugikan dan meresahkan. Pemain game game online Perempuan mengalami stress, ketidaknyamanan, dan terkadang penurunan motivasi dalam bermain game akibat pelecehan tersebut (Edy, 2022).

Berdasarkan fenomena tersebut, konstruksi sosial yang melekat bahwa game identic dan didominasi oleh laki-laki menjadi factor mengapa Perempuan sulit memasuki dunia game dan mendapatkan diskriminasi bahkan di dunia game (Sarah Zhafira, 2023). Perempuan yang bermain game dianggap tidak dapat menempati posisi pemain inti dalam game karena kemampuan Perempuan yang dianggap lebih santai dan kurang terampil jika dibandingkan dengan laki-laki (Fajar, 2023). Namun sebenarnya Perempuan maupun laki-laki memiliki kemampuannya masing-masing dalam memahami sebuah permainan dalam game, factor gender bukan menjadi penghalang seseorang untuk bermain game namun pada kenyataannya masih banyak

Perempuan yang mendapati diskriminasi yang seharusnya hal tersebut tidak diikutsertakan dalam game (Sarah Zhafira, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada ruang yang aman bagi Perempuan bahkan dalam dunia game sekalipun.

Dalam penelitian McLean & Griffiths (2019) mengatakan bahwa gamers perempuan menghadapi berbagai hambatan dalam mendapatkan pengakuan dan diterima dalam komunitas atau guild yang sebagian besar anggotanya laki-laki. Mereka sering kali kesulitan untuk membangun hubungan sosial yang kuat dan mendapatkan dukungan dari sesama pemain, yang berdampak pada pengalaman bermain mereka. Fenomena ini tidak lepas dari konstruksi sosial yang masih memandang dunia permainan sebagai ruang yang didominasi laki-laki, menciptakan lingkungan yang kurang inklusif bagi perempuan. Stereotip yang ada sering kali meremehkan kemampuan perempuan dalam bermain, atau bahkan mengabaikan kontribusi mereka sepenuhnya, meskipun mereka memiliki keterampilan dan dedikasi yang setara dengan pemain laki-laki. Akibatnya, perempuan gamer sering kali merasa terpinggirkan dan tidak diberi kesempatan yang sama untuk berkembang dalam komunitas tersebut. Kekerasan dan diskriminasi Perempuan telah tumbuh sejalan dengan pertumbuhan kebudayaan manusia yang ada (Handayani MH, DR. Tri Astuti, 2016). Diskriminasi tidak langsung merupakan akibat dari tindakan yang berasumsi bahwa laki-laki dan perempuan setara dalam situasi tertentu, meskipun kenyataannya tidak demikian. Jika cara pandang laki-laki dialihkan ke perempuan, maka perempuan dan laki-laki sejatinya diciptakan sebagai penyeimbang dalam penciptaan masyarakat yang dinamis, sehingga menjadi standar yang melarang hak perempuan atas kesempatan yang sama. (Afifah, 2017) dalam hal ini kedudukan laki-laki dan Perempuan haruslah setara. Maka dari itu, perlindungan terhadap Perempuan sangatlah penting karena Perempuan sering mendapat perlakuan diskriminatif dan tidak adil (Handayani MH, DR. Tri Astuti, 2016).

Berdasarkan fenomena Diskriminasi pada pemain Perempuan dalam *game*, penelitian ini mengangkat grup Discord “Horror” sebagai subjek penelitian karena adanya indikasi terjadinya diskriminasi Perempuan dalam grup ini yang Dimana peneliti ingin mengungkap pengalaman diskriminasi Perempuan dalam grup Discord “Horror” dengan menggunakan teori interaksi simbolik Herbert Mead dengan metode pengumpulan data berupa wawancara. Penelitian ini mengungkap pengalaman

diskriminasi yang dialami pemain *game* Perempuan dalam grup Discord “Horror” dalam *game* Roblox. Dan memberikan dasar untuk Tindakan yang lebih baik dalam melindungi Perempuan hingga dalam ranah dunia hiburan seperti *game*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi sebagai Teknik analisis data. Guna menggali pengalaman diskriminasi gamers perempuan dalam grup Discord “Horror”. Fenomenologi merupakan sesuatu yang dipersepsikan, dirasakan, dan diketahui melalui pengalaman dan kesadaran seseorang (Dr. J. R. Raco. ME., 2010). Teori interaksi simbolik menurut Herbert Mead ini digunakan untuk menanyakan apa yang dialami oleh gamers Perempuan dan bagaimana mereka mengemukakan pengalaman dan menafsirkan pengalaman tersebut (Pramesty, 2021).

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman diskriminasi yang dialami oleh *gamers* Perempuan dalam grup discord “Horror” saat bermain *game* Roblox. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik untuk melihat interaksi yang membentuk pengalaman diskriminasi yang dialami *gamers* perempuan dalam grup Discord “Horror”. Metode Fenomenologi digunakan untuk melihat pengalaman subjektif gamers perempuan dalam grup Discord “Horror”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pengalaman diskriminasi gamers Perempuan yang terjadi dalam *game* Roblox pada komunitas Discord “Horror”?

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan mengetahui bagaimana pengalaman diskriminasi gamers perempuan dalam grup discord “Horror” saat bermain *game* roblox, serta makna diskriminasi kepada pemain *game* Perempuan pada *game* Roblox, penelitian ini dapat memberikan manfaat pada peneliti tentang bagaimana Perempuan dipandang dalam dunia hiburan seperti *game*. Penelitian ini dapat membantu memberikan pemahaman yang mendalam

mengenai bagaimana Perempuan seharusnya diperlakukan. Dapat membantu Masyarakat agar lebih terbuka kepada pemain game Perempuan. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk melanjutkan penelitian dalam bidang diskriminasi dalam game online.