

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perempuan sering kali dikonstruksikan dengan berbagai stereotipe dan pandangan yang dapat mencerminkan ketidakadilan gender. Proses konstruksi dimulai dengan masyarakat menempatkan perempuan pada posisi yang lebih rendah atau menganggap mereka sebagai makhluk sosial kelas dua, baik dari aspek sosial maupun budaya (Engineer & Ihsan, n.d.). Diskriminasi terhadap perempuan kemudian merupakan hasil dari struktur sosial ini. Ketika perempuan dipandang sebagai makhluk sosial kelas dua atau berada pada posisi yang lebih rendah, mereka sering diperlakukan tidak adil dan didiskriminasi dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, pekerjaan, hak politik, perawatan kesehatan, dll. Dari dulu hingga sekarang perempuan telah menghadapi diskriminasi dan masih terus berlanjut hingga saat ini dalam berbagai bentuk (Shastri, 2014). Diskriminasi perempuan ialah setiap perbedaan, pengucilan, atau pembatasan yang dibuat atas dasar jenis kelamin yang mempunyai pengaruh atau tujuan untuk mengurangi atau menghapuskan pengakuan, penikmatan, atau penggunaan oleh perempuan, terlepas dari status perkawinan mereka, atas dasar persamaan antara laki-laki dan perempuan, hak asasi manusia dan kebebasan-kebebasan pokok di bidang politik, ekonomi, sosial, budaya, sipil dan lain-lain (Liebenberg, 2021). Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi perluasan bentuk diskriminasi terhadap perempuan. Diskriminasi yang awalnya terjadi di ruang tradisional kini telah berevolusi dan semakin meluas ke dalam bentuk diskriminasi di ruang virtual. Dalam dunia virtual, perempuan seringkali menjadi korban pelecehan seksual atau intimidasi yang dilakukan oleh para pengguna internet yang tidak bertanggung jawab. Diskriminasi terhadap perempuan di ruang virtual tidak terbatas pada bidang kebudayaan atau pekerjaan saja, namun dapat terjadi juga dalam ruang virtual yang bersifat menghibur seperti dunia permainan daring atau yang biasa disebut *game online*.

Permainan daring atau *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain saat perangkat atau mesin tertentu yang digunakan terhubung dengan jaringan internet. *Game online* memiliki beberapa daya tarik yang membuat membuat para penggunanya semakin senang untuk bermain (Rollings & Adams, 2003). Di dalam *game online*, pengguna dapat terhubung dengan berbagai pengguna lain dari seluruh penjuru dunia, selain itu pengguna juga dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan pengguna lainnya melalui *chat* ataupun *voice note*. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan pengembangan *game online* melibatkan banyak disiplin ilmu yang berbeda dari teknologi, hiburan, dan ilmu perilaku (Chen, 2014).

CNN Indonesia per 01 April 2020 melaporkan bahwa pengguna *game online* naik pesat hingga 75% beriringan dengan maraknya virus COVID-19 (Makki, 2020). Hal ini terjadi karena kejenuhan masyarakat yang tidak bisa menjalankan kegiatan seperti biasanya. Segala jenis kegiatan mulai dari pekerjaan, pendidikan, sarana umum, dll dinonaktifkan secara luring dan dialihkan ke tempat tinggal masing-masing untuk dikerjakan dari jarak jauh. Tempat dan ruang berkegiatan semakin sempit, hampir 24 jam kegiatan akan berlangsung di rumah, hal ini tentunya menjadi sesuatu yang monoton dan menimbulkan rasa bosan. Hiburan pada umumnya seperti jalan-jalan dan bermain bersama teman sudah tidak bisa dilakukan lagi. Kebijakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang diterapkan pemerintah untuk menghambat penyebaran COVID-19 membuat pertemuan tatap muka menjadi terbatas. Oleh karena itu, untuk mencari hiburan selain berinteraksi dengan keluarga, masyarakat cenderung memilih menggunakan ponsel pintar atau *smartphone* yang dapat diakses dari rumah. Berbagai jenis hiburan tersedia di *smartphone*, mulai dari media sosial, video-video YouTube, dan juga permainan daring atau biasa disebut *game online*.

Untuk memainkan *game online*, pengguna *smartphone* diharuskan menginstall *game* yang akan dimainkan terlebih dahulu melalui situs aplikasi resmi seperti Play Store atau App Store. Salah satu *game online* yang populer pada saat ini di Play Store ialah Mobile Legends: Bang-Bang. Dari 2016 hingga sekarang, *game online* Mobile Legends: Bang-Bang sudah diunduh lebih dari 500jt kali oleh

pengguna Play Store di seluruh dunia. Oleh karena itu, penelitian pada fenomena di dalam Mobile Legends: Bang-Bang menarik untuk dilakukan.

Mobile Legends: Bang-Bang atau biasa disingkat MLBB merupakan sebuah *game* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirilis oleh perusahaan Montoon pada 2016 lalu. *Game* ini memungkinkan pengguna atau *player* untuk memilih berbagai jenis *hero* dengan kemampuan yang beragam untuk kemudian digunakan di dalam pertandingan 5 vs 5 dengan tim lain yang menjadi lawan. Terdapat 119 *hero* yang dibagi menjadi 6 klasifikasi berbeda dengan peran dan kemampuannya masing-masing. Tiap-tiap *hero* dalam MLBB akan selalu diseimbangkan oleh Montoon secara berkala agar pertandingan selalu berjalan dengan adil. Namun, di tahun 2021 terbitlah sebuah fenomena dalam aplikasi TikTok yang membuat 1 dari 119 *hero* di MLBB mendapatkan hujatan yang mengarah kepada diskriminasi perempuan. *Hero* yang dimaksud adalah *hero* yang bernama Angela.

Angela merupakan *hero* dengan kemampuan penyembuhan. *Hero* seperti Angela ini masuk ke dalam kategori *hero support* yang bertugas untuk mendukung pertarungan tim dari barisan belakang. Angela akan memberikan darah atau nyawa tambahan kepada *hero* yang satu tim dengannya. Hal ini membuat tim bertahan semakin lama dikarenakan Angela akan terus-menerus memberikan penyembuhan kepada rekan satu tim yang terluka, sehingga kematian rekan satu tim dapat dicegah atau dihindari.

Penggunaan *hero* Angela secara teknik memang cukup mudah. Ia bernilai 2/10 dalam pengendalian *hero*. Secara fisik, Angela digambarkan sebagai robot wanita cantik yang dibuat oleh seorang dokter. Dari segi penceritaan asal-usul *hero*, penciptaan Angela memang bertujuan untuk menyelamatkan siapapun yang ia temui. Hal ini membuat Angela seringkali dijuluki sebagai “penyelamat” di dalam pertandingan.

Keistimewaan yang paling mencolok dari Angela ialah “penyelamatan darurat”. Angela menjadi satu-satunya *hero support* yang mampu melakukan perpindahan instan atau teleportasi untuk menyelamatkan rekan satu tim yang berada jauh darinya. Sejauh apapun rekan satu timnya itu, Angela tetap dapat langsung menyelamatkannya dengan teknik “merasuki” tubuh. Rekan yang

“dirasuki” oleh Angela akan menjadi lebih cepat dan kuat secara instan. Hal ini terjadi karena Angela akan “menjadi satu” dengan rekan yang ia rasuki. Segala hal yang dimiliki oleh rekannya itu akan bertambah dua kali lipat, dimulai dari kecepatan, kekuatan, pertahanan, dan lain-lain. Oleh karena itu, banyak *player* MLBB yang berebut untuk dirasuki oleh Angela ketika berada di dalam pertandingan. Tetapi pada akhirnya, keputusan “penyelamatan darurat” tersebut tetap berada di tangan pengguna Angela.

Memasuki awal pandemi di tahun 2019, komunitas *game* MLBB mulai semakin berkembang. *Player* MLBB tidak hanya memainkan *game* tersebut, tetapi mereka saling berkomunikasi dan membentuk komunitas pencinta MLBB di internet. Selain saling berbincang dan bertukar informasi, biasanya para pecinta MLBB ini akan membuat beberapa konten menarik. Konten seputar MLBB biasanya hanya viral di YouTube saja, tetapi semenjak TikTok ramai digunakan pada masa pandemi, komunitas pencinta MLBB mulai banyak meng-*upload* karyanya di TikTok. *Player* MLBB biasanya akan mengunggah serba-serbi cara bagaimana mereka memenangkan pertandingan. Dimulai dari *tips and trick* bermain MLBB, *tutorial* penggunaan *hero*, momen-momen keren di dalam *game* yang jarang terjadi, adu kemampuan, info *update*, dan lainnya. Hingga tiba dimana terdapat satu konten video viral yang melibatkan penggunaan *hero* Angela. Video ini menjadi awal mula terjadinya diskriminasi pada perempuan di MLBB.

Sebuah video di-*upload* oleh akun @HiideJago pada 21 November 2021. Isi video tersebut merupakan sebuah rekaman *gameplay* Hiide saat *match* (main bersama) dengan @Ana208. Video berdurasi 51 detik itu menampilkan Ana yang sedang memakai *hero* Angela dan Hiide yang memakai *hero* Fanny. Kedua *hero* tersebut memang biasa digunakan berbarengan, karena Angela dan Fanny termasuk ke dalam *best combo* strategi di MLBB. Angela dengan kemampuan penyembuhan terus-menerus digabungkan dengan Fanny, *hero* terbang cepat dengan pergerakan yang sangat agresif. Hal ini seharusnya menjadi sebuah video konten yang menarik, tetapi kenyataannya tidak demikian.

Di dalam video tersebut, @Ana208 membuka fitur *voice*, fitur yang digunakan *player* untuk berkomunikasi secara langsung dengan *player* lain melalui suara. Fitur ini mirip seperti fitur *call* di aplikasi WhatsApp atau sejenisnya.

Sepanjang @Ana208 berbicara melalui fitur *voice*, Ana berkomunikasi dengan suara lembut yang diiringi beberapa desahan kecil. Hiide tidak membalas *voice* dari Ana, ia hanya diam mendengarkan sembari merekam dan mengupload rekaman tersebut di TikTok lengkap dengan *hashtag* #Ana208 beserta *caption* “Angela Ana208 berulah”. Video ini kemudian mendapatkan tiga juta views dan 2921 komentar dari netizen TikTok.

Komentar dari video tersebut berisi banyak sekali hujatan dan hinaan kepada Ana. Kata-kata hinaan seperti “Angela desah”, “Angela modal ih ih”, “Alergi Angela” dan lain sebagainya bermunculan. Beberapa netizen juga mengklaim bahwa dirinya akan berhenti bermain Angela karena tidak mau disamakan dengan Ana yang “modal desah”. Kolom komentar didominasi penghinaan terhadap Ana, meskipun pemilik akun tersebut adalah Hiide. Semenjak itu, selama beberapa bulan setelahnya bahkan sampai sekarang, @Ana208 selalu menjadi bahan hinaan netizen. Tak ada pembelaan dari Hiide sang pemilik akun, justru saat ada seorang netizen bertanya kepada Hiide bahwa “ntar lama-lama jadi doi lu paling bang” tetapi Hiide menjawab dengan tegas “G”. Uniknyanya, pada 27 November 2021, tepat hanya 6 hari setelah video Ana “mendesah” itu viral, Hiide dan Ana justru malah resmi berpacaran. Hal tersebut dikonfirmasi langsung oleh Hiide melalui akun TikToknya, ia memposting video bersama Ana disertai *caption* “maaf bucin”.

Beberapa waktu setelah viralnya video tersebut, ujaran “desah” mulai melekat pada *player* yang bermain *hero* Angela. Tak peduli meskipun *player* tersebut berjenis kelamin laki-laki, *player* yang menggunakan Angela akan tetap dijuluki “modal desah”. Julukan “modal desah” ini semakin lama semakin menjadi, sampai akhirnya terjadilah diskriminasi secara general kepada seluruh *gamer* perempuan. Netizen dari komunitas MLBB mulai beranggapan jika seluruh *gamer* perempuan itu seperti @Ana208. *Player* yang menggunakan Angela akan dicap sebagai *player* yang genit, tidak memiliki *skill*, “numpah menang”, “modal desah”, “lonte”, “modal ngangkang naik level”, dan sebagainya. Padahal pada kenyataannya, *player* Angela itu tidak selalu perempuan dan *player* Angela itu tidak semuanya bersikap seperti @Ana208. *Hero* Angela memang tergolong *hero* dengan cara penggunaan termudah, tetapi tidak berarti yang memainkan Angela itu

perempuan lemah yang tidak memiliki skill. Banyak sekali *player* Angela dengan jenis kelamin laki-laki, bahkan Angela pernah digunakan oleh Rekt (*pro player* EVOS) pada MPL Mobile Legends (liga utama atau perlombaan Mobile Legends tertinggi yang diselenggarakan oleh perusahaan Moonton untuk para penggemarnya) dan Rekt adalah laki-laki. Hal ini menjadi sebuah fenomena yang patut dikaji untuk mengetahui dan menganalisis posisi *gamer* perempuan di dalam komunitas MLBB.

Perempuan sering kali dikaitkan dengan sesuatu yang lemah dan rapuh, baik di ruang tradisional maupun ruang virtual. Kata-kata penghinaan seperti "beban" atau "player gendongan pacar" menunjukkan pandangan bahwa perempuan dianggap lemah dan tidak mandiri, padahal kenyataannya tidak demikian. Perempuan dan laki-laki bermain video *game* dalam jumlah yang kurang lebih sama (Paassen dkk., 2017). *Game* seharusnya menjadi salah satu ruang virtual yang dapat diakses dan ditempati secara bebas oleh siapa saja tanpa memandang gender. Namun, saat ini video *game* masih sangat diasosiasikan dengan pria. Pembeneran umum untuk stereotip ini adalah bahwa, meskipun perempuan bermain *game*, mereka tidak boleh dianggap sebagai *gamer* "sejati" atau "hardcore" karena mereka bermain lebih santai dan kurang terampil dibandingkan dengan rekan-rekan laki-laki mereka (Paassen dkk., 2017).

Kajian mengenai perempuan yang berkaitan dengan diskriminasi tentunya merupakan topik yang banyak dibahas oleh peneliti lainnya. Banyak peneliti yang mengkaji mengenai hubungan perempuan dan diskriminasi, tentunya yang berkaitan dengan dunia virtual (media sosial, pemberitaan, ataupun khususnya *game online*). Fakhri & Prasetyo (2022) mengangkat topik representasi sensualitas karakter perempuan dalam *game online* Genshin Impact yang isinya adalah stereotipe pada *design* karakter perempuan yang digambarkan secara *hypersexual*, *sexist*, dan sensual yang menjadi daya tarik dalam pemasaran *game online* Genshin Impact. Selanjutnya, Pramesty (2021) meneliti mengenai diskriminasi gender dalam *game online* berupa umpatan yang diucapkan melalui *mic* ataupun dituliskan melalui *live chat*. Umpatan tersebut memberikan stereotip dan pelabelan kepada pemain perempuan. Topik perempuan dan *game online* juga pernah diteliti oleh Wibowo & Djohansyah (2021) yang menyatakan melalui video dokumenternya

bahwa *female gamer* tidak ada bedanya dengan pria saat bermain *game*. Terakhir, Balqis (2022) melaporkan sejumlah fakta bahwa perempuan yang memainkan *game* online (Valorant) seringkali menjadi korban stereotipe masyarakat terutama laki-laki yang menganggap bahwa perempuan itu "beban" dan "payah" bermain *game*.

Pemilihan penelitian diskriminasi terhadap perempuan dalam fenomena “angela desah” di media sosial tiktok dalam kajian ini didasarkan atas beberapa pertimbangan berikut. Pertama, sejauh pengamatan penulis, penelitian secara khusus mengenai diskriminasi kepada user yang menggunakan *hero* Angela di MLBB belum pernah dilakukan sebelumnya. Kedua, dikarenakan sosial media sedang marak-maraknya digunakan, maka penelitian mengenai platform hiburan virtual seperti *game online* akan menarik untuk diteliti. Ketiga, penelitian yang berkaitan dengan perempuan akan terus berkembang, sejalan dengan perjuangan para perempuan melawan diskriminasi gender. Oleh karena itu, kajian empiris atas diskriminasi terhadap perempuan dalam fenomena “angela desah” di media sosial tiktok penting untuk dilakukan.

## 1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah menjadi acuan dalam fokus pembahasan mengenai pokok permasalahan dan pengambilan data pada penelitian ini. Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Sumber data yang digunakan ialah teks wacana pada total 60 komentar video TikTok dalam tagar #ana208. Video yang dijadikan sumber analisis ialah video dengan konten dan komentar yang paling relevan dengan topik penelitian.
- 2) Model analisis yang digunakan ialah Analisis Wacana Kritis Sara Mills yang melihat bagaimana posisi subjek-objek aktor ditampilkan dalam teks.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, masalah pokok dalam penelitian ini ialah fenomena Angela Desah Tiktok yang dapat menciptakan stigma negatif terhadap kaum perempuan di dalam *game online* MLBB. Masalah pokok tersebut dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimana komentar dalam fenomena Angela Desah TikTok mengonstruksikan perempuan pengguna *hero* Angela ditinjau dari posisi subjek - objek berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills?
- 2) Bagaimana komentar dalam fenomena Angela Desah TikTok mengonstruksikan perempuan pengguna *hero* Angela ditinjau dari posisi pembaca berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills?
- 3) Bagaimana perempuan pengguna *hero* Angela dikonstruksikan oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) pengonstruksian perempuan pengguna *hero* Angela dalam fenomena Angela Desah TikTok ditinjau dari posisi subjek - objek berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills;
- 2) pengonstruksian perempuan pengguna *hero* Angela dalam fenomena Angela Desah TikTok ditinjau dari posisi pembaca berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills;
- 3) pengonstruksian perempuan pengguna *hero* Angela oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaatnya sebagai berikut.



### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) sebagai sumbangan keilmuan dalam menambah khazanah hasil penelitian tentang variasi bahasa yang digunakan dalam *game online* Mobile Legends, khususnya variasi bahasa yang merujuk kepada diskriminasi perempuan;
- 2) sebagai ikhtisar fakta tentang keberpihakan/pandangan masyarakat terhadap *female gamer* di *game online* Mobile Legends.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak berikut.

- 1) Bagi komunitas *game online* khususnya Mobile Legends, hasil penelitian ini memberikan informasi tentang variasi bahasa dalam *game online* MLBB yang berpotensi besar untuk mendiskriminasikan perempuan.
- 2) Bagi netizen Tiktok (kategori *gaming*) dan seluruh pengguna *game online*, hasil penelitian ini memberikan edukasi agar lebih bijak dalam berkomunikasi di dalam *game* sehingga tidak menjadi korban ataupun pelaku yang sama seperti yang terjadi dalam fenomena Angela Desah Tiktok atau sejenisnya (yang serupa).
- 3) Bagi tiap individu di dalam komunitas Mobile Legends, hasil penelitian ini menjadi sebuah bahan pertimbangan agar lebih berhati-hati dalam berkomunikasi di dalam *game* karena kalimat-kalimat penghinaan atau diskriminasi yang berlebihan dapat menyinggung seseorang dan pelakunya akan sangat mungkin untuk terjerat UU ITE.

## 1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Penelitian ini berisikan 5 bab. Bab I dijelaskan mengenai hal atau sebab yang menjadi latar belakang penelitian, dilanjutkan dengan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Pada bab II dipaparkan kajian teoretis yang berkaitan dengan topik, disertai dengan ulasan penelitian sebelumnya dan landasan teori yang akan digunakan dalam penelitian. Bab III menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan, desain penelitian yang

Putri Cantika Ramadhani, 2023

**KONSTRUKSI PEREMPUAN PENGGUNA KARAKTER ANGELA DALAM TUTURAN KOMUNITAS MOBILE LEGENDS: BANG-BANG DI MEDIA SOSIAL TIKTOK: ANALISIS WACANA KRITIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipilih, sumber dan jenis data yang akan digunakan, instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta teknik pengolahan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini. Bab IV menjelaskan temuan penelitian yang diperoleh beserta pembahasan dari temuan tersebut. Terakhir untuk bab V berisi kesimpulan, saran, dan penutup.