

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Wacana

Kata wacana (*discourse*) berasal dari bahasa Latin “discurrere” yang artinya “lari kian kemari”. Discursive menyiratkan hal-hal seperti penalaran intelektual, mengenali melalui konsep, dan berpikir melalui konsep (Georgakopoulou, 2002). Wacana merupakan rangkaian kalimat yang saling terkait, membentuk makna yang harmonis di antara kalimat-kalimat tersebut (Syamsuddin, 2011). Djajasudarma (1994) menyatakan bahwa:

Wacana termasuk unit bahasa yang paling komprehensif dan terbesar di atas kalimat atau klausa, memiliki tingkat koherensi dan kohesi yang tinggi, serta memiliki awal dan akhir yang jelas serta terhubung secara berkesinambungan. Wacana juga dianggap sebagai salah satu istilah umum dalam contoh penggunaan bahasa, yaitu bahasa yang dihasilkan oleh tindakan komunikasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa wacana ialah unit bahasa yang memiliki unsur terlengkap. Wacana berbentuk rangkaian ujar atau rangkaian tindak tutur yang di dalamnya mengungkapkan makna dari sebuah objek yang disajikan secara teratur dan jelas.

Perkembangan wacana dalam kajian linguistik modern melibatkan pergeseran cara pandang tentang bahasa dan pemahaman tentang bagaimana bahasa digunakan dalam konteks sosial dan budaya. Awalnya, penelitian linguistik tradisional lebih fokus pada analisis struktural bahasa, seperti tata bahasa, fonologi, dan semantik. Namun, dalam perkembangannya, para peneliti mulai menyadari bahwa bahasa bukan hanya sistem formal, tetapi juga alat komunikasi yang ikut serta dalam interaksi sosial dan pembentukan makna (Diyan Permata Yanda, n.d.).

Wacana, sebagai unit bahasa yang lebih besar, menunjukkan kompleksitas dan kekayaan penggunaan bahasa dalam konteks sosial. Studi wacana berusaha memahami bagaimana bahasa digunakan untuk menyampaikan makna, menciptakan identitas sosial, membentuk relasi kekuasaan dan mempengaruhi tindakan sosial (Naufanita dkk., 2018). Pada tahap awal perkembangannya, kajian

wacana cenderung lebih bersifat deskriptif dan menganalisis teks secara keseluruhan. Namun, seiring waktu, fokus studi wacana telah bergeser ke yang lebih analitis dan kritis. Perkembangan ini dipengaruhi oleh pandangan para ahli seperti Michel Foucault dan Pierre Bourdieu yang menekankan pentingnya konteks sosial dan kekuasaan dalam memahami bahasa (Arifin, 2017).

Seiring berkembangnya studi wacana, disiplin linguistik modern mulai melibatkan konsep-konsep seperti ideologi, hegemoni, identitas, dan konflik dalam analisis bahasa. Teori-teori seperti linguistik kritis dan analisis wacana kritis, yang dipelopori oleh para peneliti seperti Norman Fairclough dan Teun van Dijk, memberikan kerangka untuk menganalisis dan memahami peran bahasa dalam konteks sosial dan politik (Munfarida, 2014). Dengan demikian, melalui pergeseran perhatian dan pemahaman terhadap bahasa sebagai alat komunikasi dalam konteks sosial dan budaya, wacana berkembang menjadi kajian linguistik modern yang mengintegrasikan aspek sosial, politik, dan kekuasaan ke dalam analisis bahasa dan komunikasi. Perkembangan tersebut memperbarui kajian wacana menjadi kajian yang lebih modern yang disebut kajian linguistik kritis atau kajian wacana kritis. Linguistik kritis sendiri ialah kajian linguistik yang berusaha untuk mengungkap relasi-relasi antara kuasa tersembunyi dan proses ideologi yang muncul dalam teks lisan atau tulisan (Crystal, 1980).

2.1.1 Analisis Wacana

Dalam ilmu linguistik, pelopor analisis wacana dikenal dengan nama Zellig S. Harris (1952), yang artikelnya berjudul "*Discourse Analysis*" (Harris, 1952). Pengkajian wacana adalah sebuah bidang studi yang mempelajari penggunaan bahasa dan sering disebut sebagai analisis wacana (Darma, 2009). Analisis wacana juga berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam konteks sosial, dan khususnya dengan interaksi atau dialog antar pembicara (Bakhtin dkk., 2003). Analisis wacana merupakan reaksi terhadap linguistik murni, yang tidak mampu mengungkapkan hakikat bahasa secara sempurna. Para ahli analisis wacana berusaha memberikan alternatif untuk memahami hakikat bahasa. Analisis wacana mengkaji bahasa secara terpadu, dalam arti tidak terputus-putus seperti linguistik, yaitu semua unsur bahasa terkait dengan konteks di mana ia digunakan, sehingga analisis wacana

sangat penting untuk memahami esensi bahasa dan perilaku bahasa, termasuk pembelajaran bahasa (Silaswati, 2019). Teori wacana digunakan untuk memahami fenomena sosial sebagai konstruksi kewacanaan, karena pada prinsipnya semua fenomena sosial dapat dianalisis dengan menggunakan alat analisis wacana. Penggunaan bahasa adalah fenomena sosial yang muncul melalui kesepakatan, negosiasi, dan konflik dalam konteks sosial untuk mencapai kondisi fiksasi dan tantangan struktur makna (Jorgensen dkk., 2007).

Para ahli mulai secara luas melakukan analisis wacana pada tahun 1960-an (Silaswati, 2019). Ada berbagai jenis analisis wacana yang digunakan untuk mempelajari wacana dalam konteks yang berbeda. Beberapa jenis analisis wacana meliputi pendekatan formal, analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*), pendekatan fungsional, analisis isi, pendekatan pragmatik, pendekatan semiotik, pendekatan sosiolinguistik, pendekatan etnografi, dan pendekatan hermeneutik. Setiap jenis analisis wacana menekankan aspek-aspek tertentu dan memiliki tujuan tertentu. Selain itu, wacana dipelajari dalam berbagai bidang keilmuan seperti komunikasi, ilmu politik, antropologi, sejarah, ideologi, arkeologi, sastra, dan agama (Madiun dkk., 2015). Pada penelitian kali ini, penulis memilih teknik analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) sebagai pisau analisis dalam mengupas fenomena yang telah dipaparkan pada bab 1. Pemilihan teknik ini berdasarkan kepada tujuan penelitian, yaitu untuk mengamati penggunaan bahasa tertulis dalam lingkup sosial, khususnya lingkup *social media* atau media daring.

2.1.2 Analisis Wacana Kritis (AWK)

Chaudron (1988) menyatakan bahwa Analisis Wacana Kritis (AWK) atau *Critical Discourse Analysis* (CDA) ialah sebagai berikut:

Sebuah metode yang digunakan untuk mengamati penggunaan bahasa lisan dan tertulis sebagai tindakan sosial. Analisis Wacana Kritis (AWK) membahas tentang bagaimana teks dan wacana dalam konteks sosial dan politik merumuskan, mewakili dan melawan cara-cara di mana masyarakat menyalahgunakan kekuasaan, dominasi dan ketidaksetaraan. Melalui kajian perbedaan pendapat seperti ini, para analis wacana kritis mengambil posisi eksplisit dengan harapan dapat memahami, mengungkap, dan akhirnya menyangkal ketidaksetaraan sosial.

Dengan demikian, Analisis Wacana Kritis (AWK) mengambil sikap nonkonformis atau menentang arus dominan dalam kerangka yang luas memerangi ketidakadilan sosial.

Analisis Wacana Kritis merupakan pendekatan yang terbagi menjadi beberapa jenis yang dikembangkan dalam rentang waktu tertentu. Salah satu jenis awal yang ditemukan adalah Analisis Wacana Kritis Hegemoni, yang berasal dari pemikiran Antonio Gramsci pada tahun 1930-an. Pendekatan ini membahas dominasi budaya dan pengaruh ideologi dalam teks atau wacana (Santucci dkk., 2017). Kemudian, pada tahun 1989, muncul Analisis Wacana Kritis Kelas Sosial yang dikembangkan oleh Norman Fairclough, Teun van Dijk, dan Ruth Wodak. Pendekatan ini difokuskan pada analisis teks atau wacana yang berkaitan dengan kelas sosial dan perbedaan sosial dalam masyarakat (Van Van Dijk & van Dijk, 1997).

Pada waktu yang sama, pada tahun 1989 juga, muncul Analisis Wacana Kritis Politik yang juga dikembangkan oleh Norman Fairclough, Teun van Dijk, dan Ruth Wodak. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis teks atau wacana politik terkait kekuasaan dan dominasi yang terdapat dalam konteks sosial dan politis (Fairclough, 1995). Selanjutnya, Analisis Wacana Kritis Ras muncul dengan kontribusi Teun van Dijk, Ruth Wodak, dan Sara Mills pada tahun 1990-an. Pendekatan ini membahas analisis teks atau wacana tentang ras atau etnis dan bagaimana hal tersebut berdampak pada ketidaksetaraan dan diskriminasi (Wodak, 2009).

Terakhir, Analisis Wacana Kritis Gender menjadi perhatian utama dengan kontribusi Judith Butler, Sara Mills, dan Teun van Dijk pada tahun 1990-an. Pendekatan ini meneliti teks atau wacana terkait gender, termasuk stereotip gender, diskriminasi gender, dan peran gender dalam masyarakat (Mills, 1997). Tujuannya adalah untuk mengungkap bagaimana teks atau wacana tersebut mereproduksi atau melawan ketidaksetaraan gender dan diskriminasi. Dengan demikian, Analisis Wacana Kritis (AWK) telah berkembang menjadi berbagai *genre* yang berkontribusi pada pemahaman tentang hubungan kompleks antara bahasa, kekuasaan, dan struktur sosial dalam konteks politik, sosial, dan budaya.

Dari berbagai jenis model Analisis Wacana Kritis (AWK) tersebut, penulis secara spesifik memilih menggunakan model Analisis Wacana Kritis (AWK) model Sara Mills. Hal ini terjadi karena penulis memiliki tujuan khusus untuk menganalisis fenomena yang terkait dengan kesetaraan gender perempuan dan laki-laki dalam bidang *gaming* di media sosial TikTok. Dengan menggunakan model Analisis Wacana Kritis (AWK) karya Sara Mills, akan diungkap bagaimana posisi perempuan ditampilkan melalui berbagai teks komentar di komunitas gaming di media sosial TikTok.

Sara Mills banyak menulis teori wacana, tetapi titik perhatiannya lebih mengarah ke analisis feminisme. Analisis feminisme Mills sendiri menjelaskan mengenai bagaimana wanita ditampilkan dalam teks: baik dalam gambar, novel, foto, ataupun berita. Oleh karena itu, kritik Sara Mills lebih dikenal dengan sebutan kritik feminisme (Eriyanto, 2001). Sara Mills menulis tentang teori wacana, khususnya tentang wacana Feminisme yang kemudian disebut oleh Sara Mills sebagai perspektif feminis. Wacana feminis berfokus pada bagaimana teks bias dalam penyajiannya tentang perempuan (Sobari & Faridah, 2012). Mills mengatakan bahwasanya perempuan cenderung ditampilkan sebagai pihak yang salah. Dalam beberapa kasus di pemberitaan media, perempuan selalu dimarginalkan dan dijadikan sebagai objek pemberitaan. Kasus-kasus seperti pelecehan dan pemerkosaan akan menyudutkan pihak perempuan, sehingga peran perempuan di dalam berita tersebut akan terlihat buruk (Mills, 1997).

Analisis Sara Mills agak berbeda dengan modal analisis *critical linguistic* terdahulu. Dibanding model *critical linguistic* yang memusatkan perhatian struktur kebahasaan ke dalam makna khalayak, Mills lebih memusatkan perhatiannya dengan melihat bagaimana posisi subjek-objek aktor ditampilkan dalam teks. Posisi-posisi ini berarti tentang siapa yang menjadi subjek penceritaan dan siapa yang menjadi objek penceritaan. Hal tersebut akan dapat menentukan bagaimana struktur teks dan bagaimana makna diperlakukan dalam teks secara keseluruhan (Eriyanto, 2001).

Sara Mills lebih memperhatikan bagaimana karakter aktor disajikan dalam teks serta peran pembaca dan penulis tercermin dalam teks (Eriyanto, 2001). Pada akhirnya, penyajian teks ini dan pengaturan serta tampilan karakter akan

membentuk pihak legal dan ilegal, yaitu mereka yang berkuasa dan yang akan menjadi minoritas yang dikendalikan (Sobari & Faridah, 2012).

4.1.2.1 Posisi Subjek-Objek

Wacana media bukan merupakan sarana yang netral, tetapi cenderung menonjolkan aktor tertentu sebagai pengendali peristiwa. Pihak yang memiliki posisi tinggi biasanya akan diposisikan sebagai subjek, yang kemudian akan menentukan semua bangunan unsur teks. Pihak tersebutlah yang akan mendefinisikan realitas peristiwa yang akan disampaikan ke khalayak (Eriyanto, 2001). Posisi subjek-objek berusaha untuk menggambarkan bagaimana peristiwa dilihat dari sudut pandang narator dan bagaimana aktor atau objek dalam cerita tersebut ditampilkan. Pertanyaannya adalah apakah pemain dan kelompok sosial memiliki kesempatan untuk menyampaikan gagasan mereka sendiri, atau apakah gagasan dan kehadiran mereka diatur oleh orang lain (Abdullah, 2019).

Setiap orang seharusnya memiliki kesempatan yang sama untuk menggambarkan dirinya, tindakannya, dan memandang dunia. Dengan kata lain, setiap orang seharusnya memiliki kesempatan untuk menjadi subjek atas dirinya sendiri, menceritakan dirinya sendiri, dan menceritakan bagaimana dunia dari sudut pandangnya sendiri (Pawito, 2007). Namun, pada kenyataannya tidak seperti itu. Setiap orang nyatanya tidak memiliki kesempatan yang sama, dikarenakan berbagai sebab. Jika dalam wacana ada pihak yang berposisi sebagai subjek, maka tentunya akan ada pihak yang diobjekkan oleh pihak subjek tersebut. Pihak yang berposisi sebagai objek tidak bisa menampilkan dirinya sendiri di dalam wacana, kemudian representasi dan kehadiran pihak objek tersebut akan diceritakan oleh aktor lain, yaitu pihak subjek (Eriyanto, 2001).

Umumnya dalam wacana feminis, perempuan akan menyandang posisi objek dalam wacana. Dalam banyak kasus pemerkosaan, perempuan akan sulit menceritakan realitas karena media akan cenderung menjadikan laki-laki sebagai subjek dalam wacana. Hal ini tentunya akan merugikan pihak perempuan, karena otoritas pengabsahan peristiwa kepada khalayak hanyalah suara tunggal laki-laki. Pendefinisian secara sepihak sangat mungkin terjadi, karena pada dasarnya seseorang yang diposisikan sebagai subjek tidak hanya menceritakan dan

mendefinisikan dirinya sendiri tetapi juga menceritakan dan mendefinisikan pihak lain (Mills, 1997).

4.1.2.2 Posisi Pembaca

Mills (1997) mengatakan bahwa teks merupakan hasil negosiasi penulis dan pembaca. Mills (1997) menolak pendapat para ahli yang menyebutkan bahwa pembaca hanya berposisi sebagai konsumen yang tidak mempengaruhi pembuatan teks. Mills berpendapat sebaliknya, bahwa pembaca ialah pihak yang ikut bertransaksi sebagaimana akan terlihat di dalam teks (Eriyanto, 2001).

Teks sendiri menurut Mills (1997) ialah sebuah media yang secara langsung atau tidak “berkomunikasi” dengan khalayak. Oleh karena itu, teks sebenarnya bukan hanya berhubungan dengan faktor produksi saja, melainkan dengan faktor resepsi. Pembaca tidak semata-mata hanya dipandang “ada”, tetapi pembaca menjadi pondasi dalam menulis wacana. Saat menulis, tentunya penulis akan mempertimbangkan keberadaan pembaca, dimulai dari memikirkan bagaimana cara memproduksi teks yang meyakinkan pembaca, menarik perhatian pembaca, menarik simpati pembaca, ataupun menekan pembaca (Eriyanto, 2001).

Sara Mills (1997) berpandangan dalam suatu teks posisi pembaca sangatlah penting dan harus diperhitungkan dalam teks, dalam penelitian ini yaitu bagaimana pendengar diposisikan dalam program. Bagaimana media melalui teks yang dibuat menempatkan dan memposisikan pendengar dalam subjek tertentu dalam seluruh jalinan teks. Wardani (2016) menyatakan bahwa:

Penempatan posisi pendengar ini umumnya berhubungan dengan bagaimana penyapaan/penyebutan dilakukan dalam program yang menurut Sara Mills dilakukan secara tidak langsung (*indirect address*) melalui dua cara. Pertama, mediasi yaitu penempatan posisi kebenaran pada pihak/karakter tertentu sehingga pendengar akan mensejajarkan dirinya sendiri dengan karakter yang tersaji dalam teks. Kedua, melalui kode budaya atau nilai budaya yang berupa nilai-nilai yang disetujui bersama, yang dipakai pembaca ketika menafsirkan suatu teks.

Posisi pembaca akan menggambarkan peran dan kehadiran posisi pembaca dalam teks, serta bagaimana pembaca mengekspresikan diri mereka dalam teks

yang ditampilkan (Ahsin & Widiyanto, 2020). Selanjutnya, penulis akan mencoba memahami kelompok mana yang pembaca tempatkan diri mereka.

2.2 Representasi

Dalam analisis wacana, individu atau kelompok tertentu memiliki kemampuan untuk mempromosikan diri mereka sendiri atau mengabaikan kelompok lain. Pada titik ini, penting untuk memperhatikan representasi. Representasi mengacu pada cara seseorang, kelompok tertentu, gagasan, atau pendapat ditampilkan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2001). Teori representasi merupakan sebuah konsep dalam bidang ilmu sosial yang menggambarkan bagaimana realitas atau objek tertentu direpresentasikan atau digambarkan dalam media atau budaya populer. Teori ini meyakini bahwa representasi tidak hanya mencerminkan realitas, tetapi juga berperan dalam membentuk dan mempengaruhi cara kita memahami dan merespons realitas tersebut. Representasi memiliki potensi untuk memperkuat atau merusak stereotipe dan prasangka sosial, serta dapat mempengaruhi pandangan kita terhadap diri sendiri dan orang lain. Teori representasi sering digunakan dalam analisis media dan budaya populer, serta dalam studi mengenai identitas dan kekuasaan (Ayu dkk., 1960).

Representasi memiliki dua aspek penting. Pertama, apakah individu, kelompok, atau gagasan tersebut diwakili dengan baik sesuai dengan keadaan sebenarnya. Sebuah penggambaran yang buruk, misalnya, cenderung mengabaikan individu atau kelompok tertentu serta menghilangkan citra yang positif. Kedua, bagaimana representasi tersebut dipresentasikan. Hal ini dapat dilihat melalui penggunaan kata-kata, kalimat, penekanan suara, dan elemen visual yang digunakan dalam teks atau pemberitaan untuk menyampaikan individu, kelompok, atau gagasan kepada audiens (Wardani dkk., 2016).

2.3 Media Daring

Media daring atau media *online* adalah media atau sarana komunikasi dan informasi yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Media *online* dapat berupa situs web, aplikasi atau platform online untuk komunikasi online, berbagi informasi dan aktivitas lainnya. Contoh media online termasuk email,

media sosial, konferensi video, dan platform pembelajaran online. Dalam dunia pendidikan, media online sering digunakan sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh atau *online learning* (Hakim & Mulyapradana, 2020).

Media daring atau media *online* memiliki berbagai fungsi yang meliputi sumber informasi, sarana komunikasi, bentuk hiburan, sarana pendidikan, dan sarana publisitas. Sebagai sumber informasi, media daring atau media *online* menyediakan berbagai informasi yang dapat diakses oleh pengguna internet kapan pun dan di mana pun. Sebagai sarana komunikasi, media daring atau media *online* memungkinkan pengguna internet untuk berkomunikasi satu sama lain melalui berbagai platform seperti email, pesan instan, dan jejaring sosial. Sebagai bentuk hiburan, daring atau media *online* menyediakan berbagai jenis hiburan seperti video, musik, dan *game* yang dapat diakses oleh pengguna internet. Sebagai sarana pendidikan, media daring atau media *online* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, menyediakan akses ke berbagai sumber belajar seperti e-book, video tutorial, dan platform pembelajaran online. Terakhir, media daring atau media *online* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan suatu produk atau jasa melalui iklan online, media sosial, dan website perusahaan sebagai sarana publisitas (Rahmawati & Anindhita, 2016).

Secara umum, media daring dapat dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya situs web, blog, jejaring sosial, aplikasi *mobile*, dan forum. Situs web merupakan media daring berupa halaman web yang dapat diakses melalui internet. Blog adalah media daring berupa situs web yang berisi tulisan-tulisan atau artikel-artikel yang diupdate secara berkala. Jejaring sosial adalah media daring yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi informasi dengan orang lain, contohnya Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, dan lain-lain. Aplikasi *mobile* merupakan media daring yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti smartphone atau tablet, seperti aplikasi berita, aplikasi jejaring sosial, dan sebagainya. Terakhir, forum merupakan media daring yang memungkinkan pengguna untuk berdiskusi dan berbagi informasi dengan orang lain dalam suatu topik tertentu (Rahmawati & Anindhita, 2016).

Pada penelitian kali ini, penulis akan memfokuskan kajian pada jenis media daring jejaring sosial, khususnya jejaring sosial TikTok. Aplikasi TikTok adalah

aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan video pendek berdurasi kurang lebih 15 detik. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai efek dan musik untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat video. TikTok sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, dan dewasa di seluruh dunia. Meski begitu, menggunakan aplikasi ini dapat memberikan efek positif dan negatif bagi penggunanya (Batoebara, 2020).

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian analisis wacana kritis menggunakan teori Sara Mills. Penulis meninjau beberapa artikel sebagai referensi untuk penelitian sebelumnya dan gap untuk penelitian saat ini. Di bawah ini adalah empat penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai referensi.

Pertama, penelitian oleh Balqis (2022) mengenai *Perilaku Seksisme terhadap Player Perempuan dalam Game Online VALORANT* menggunakan metode fenomenologi. Balqis (2022) melakukan penelitian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui perilaku negatif yang kerap dihadapi oleh *player* perempuan saat memainkan *game* VALORANT dan bagaimana reaksi dari para perempuan yang mengalami perilaku negatif tersebut. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain perempuan yang bermain VALORANT seringkali menjadi korban stereotip sosial, terutama pria yang mengatakan bahwa pemain perempuan hanya menjadi beban tim, bermain *game* dengan buruk, dan menjadi kambing hitam. Para pemain perempuan di *game* online VALORANT juga sering mendapat komentar berbau seksual. Selain itu, masih ada yang belum mencerna banyaknya pemain perempuan di VALORANT. Bahkan, pemain perempuan juga memiliki kemampuan yang tidak kalah dengan pemain pria. Terkadang, pemain pria berada di peringkat yang lebih rendah dalam tim, karena sebenarnya jenis kelamin bukanlah ukuran kemampuan seseorang untuk bermain *game*. Saat mengalami perlakuan seperti ini, pemain perempuan VALORANT memilih untuk mengabaikan atau diam saja karena sudah terbiasa, dan juga karena takut jika dilawan, masalah akan semakin besar.

Kedua, penelitian oleh Fakhri & Prasetyo (2022) mengenai *Representasi Sensualitas Karakter Perempuan dalam Game Genshin Impact* menggunakan

semiologi Roland Barthes untuk mengetahui representasi tanda sensualitas sekaligus mengetahui makna sensualitas pada *game online* Genshin Impact. Hasil penelitian tersebut menunjukkan dari level denotasi, karakter perempuan seringkali mengenakan pakaian minimalis dan ketat, memperlihatkan paha, dada, dan bagian lainnya. Dari tingkat konotasi, maksud dari kemunculan ketiga karakter tertentu bertujuan untuk menarik perhatian pemain. Kemudian pada level mitologis, pengembang *game* bermaksud ingin menghadirkan karakter perempuan yang membuat ketagihan, agar pemain merasa nyaman bermain *game* dalam jangka waktu yang lama. Selain itu, penelitian Fakhri & Prasetyo (2022) membahas simbolisme budaya Tionghoa yang terkait dengan simpul pinggang dan kaki, serta penggunaan korset dan korset perempuan. Ketiga hal tersebut membuktikan bahwa *game online* Genshin Impact merupakan *game* yang dengan sengaja memunculkan sensualitas pada tiap-tiap karakternya untuk menarik perhatian pemain.

Ketiga, penelitian oleh Wibowo & Djohansyah (2021) mengenai *Female Gaming And Role Of Woman Within Gaming Culture* menggunakan MDLC atau disebut juga dengan *Multimedia Development Life Cycle* untuk memberikan motivasi dan mendukung bahwa *gamer* perempuan tidak ada bedanya dengan *gamer* laki-laki saat bermain *game*. Hasil penelitian tersebut merupakan sebuah video dokumenter yang berisi pengakuan-pengakuan dari beberapa narasumber perempuan yang bermain *game*. Mereka mengungkapkan pengalaman-pengalaman diskriminasi yang mereka alami dalam bentuk kekerasan verbal oleh para pemain laki-laki. Para perempuan *gamer* ini sering kali dianggap remeh dan dituduh sebagai penyebab kekalahan dalam permainan, meskipun pada kenyataannya kemampuan dalam bermain *game* tidak dipengaruhi oleh gender.

Keempat, penelitian oleh Pramesty (2021) mengenai *Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian ini berupaya memahami diskriminasi yang dialami *gamer* perempuan saat bermain Mobile Legends: Bang Bang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD) online menggunakan Zoom dan Google Meet. Hasil penelitian tersebut ialah diskriminasi terhadap pemain perempuan dalam *game* online Mobile Legends: Bang Bang kerap terjadi baik secara verbal maupun non verbal. Pemain perempuan

sering didiskriminasi oleh pemain pria, dan kata-kata serta kalimat mereka secara tidak langsung menghina martabat dan harga diri pemain perempuan. Diskriminasi gender tidak hanya ada dalam dunia pekerjaan, tetapi juga dalam dunia hiburan, seperti *game online*. Penelitian ini menunjukkan pentingnya mengatasi diskriminasi dalam komunitas *game online* dan memperluas pemahaman tentang kesetaraan gender di luar tempat kerja dan budaya.