

## **BAB IV**

### **TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Temuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana posisi *gamer* perempuan dalam komunitas MLBB di media sosial TikTok dan bagaimana komunitas MLBB menempatkan perempuan di dalam *game* MLBB. Temuan diperoleh berdasarkan hasil analisis terhadap beberapa video di media sosial TikTok yang sesuai dengan parameter yang telah dijelaskan pada bab 3. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui: (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; dan (3) bagaimana perempuan pengguna *hero* Angela dikonstruksikan oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok. Adapun hasil penelitian yang ditemukan ialah (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 dan (3) pengonstruksian perempuan pengguna *hero* Angela oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok.

##### **4.1.1 Analisis Data**

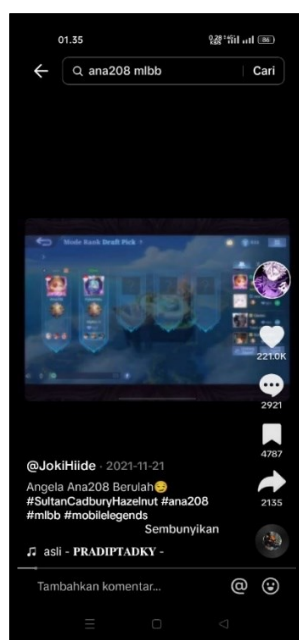
Terdapat 6 kategori komentar dari video yang akan dianalisis di dalam fenomena Angela Desah TikTok. Kategori komentar dari video yang akan dianalisis ialah meliputi (1) komentar dari video yang di dalamnya terdapat *hero* Angela, (2) komentar dari video mengenai kemampuan/kemahiran *female gamer* yang dihubungkan dengan *hero* Angela, (3) komentar dari video mengenai *female*

*gamer* yang memiliki pasangan di dalam *game* dan menggunakan *hero* Angela, (4) komentar dari video saat *hero* Angela saat digunakan oleh laki-laki vs *hero* Angela saat digunakan perempuan, (5) komentar dari video yang membahas *skill* dan *skin* dari *hero* Angela, dan (6) *hero* Angela vs penampilan penggunanya di dunia nyata.

#### 4.1.2 Hasil Analisis Data

Data berupa video yang telah dikumpulkan akan dianalisis konsep dan maksud wacana yang terdapat di dalamnya, kemudian 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis menggunakan teori Sara Mills berikut dengan representasinya. Kumpulan analisis tersebut kemudian akan dibuat sebuah kesimpulan berupa pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap fenomena yang terjadi. Berikut dilampirkan hasil dari analisis data mulai dari kategori 1 sampai kategori 6.

##### 4.1.2.1 Hasil Analisis Data 1 – Video dari akun @ana208 yang menjadi awal mula terjadinya Fenomena Angela Desah TikTok – kategori 1 (komentar dari video yang di dalamnya terdapat *hero* Angela)



Gambar 4. 1 Caption Video Kategori 1

#### Konsep video beserta transkrip video:

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

Video tersebut diunggah dalam #ana208 pada 21 November 2021 dengan jumlah penayangan menembus 3,5 juta, memiliki 221 ribu *likes* dan 2921 komentar. Terdapat dua orang dalam video tersebut, yaitu @Ana208 (perempuan) dan @JokiHiide (laki-laki). Ana dan Hiide bermain bersama dalam satu *room* atau yang bisa disebut bermain *duo*. Setelah masuk ke dalam permainan, Ana membuka fitur *mic* atau fitur yang memungkinkan *player* bermain sambil berbicara dengan rekan satu tim. Disini hanya Ana yang membuka fitur *mic*, Hiide hanya diam mendengarkan (fitur *speaker*). Sepanjang permainan yang terekam dalam durasi 51 detik itu terdengar suara Ana mendesah lebih dari 3 kali. Ana mendesah sembari berbicara “ihhh ihhh ituu... mati gak sih? mati gak sih? mati dong...” “ihh ihhh mundur ihhh tolongin tolongin...” “ihhh kan dibilangin jangan pake itu.. susah.” hingga mereka menyelesaikan pertandingan tersebut.

Hiide kemudian merekam peristiwa tersebut dan mengunggah videonya dengan *caption* “Angela Ana berulah”. Tak lupa ia tambahkan beberapa *hashtag* seperti #Ana208 dan #mlbb dan #mobilelegendsindonesia.

### Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:



Gambar 4. 2 Komentar Video Kategori 1



Gambar 4. 3 Komentar Video Kategori 1



Gambar 4. 4 Komentar Video Kategori 1



Gambar 4. 5 Komentar Video Kategori 1

Tabel 4. 1 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 1

| Tingkat                | Hal yang Terlihat  |
|------------------------|--|
| Posisi Subjek-Objek    | <b>Posisi subjek:</b> @Hiide (pengunggah video)<br><b>Posisi objek:</b> @Ana208 (pihak yang diceritakan dalam video) |
| Posisi Penulis-Pembaca | <b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai subjek.   |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, *caption* dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna *hero* Angela.

### a. Posisi Subjek-Objek

Posisi subjek adalah deskripsi tentang kondisi dimana seorang aktor ditempatkan dalam teks. Posisi subjek ini dapat dilihat dari bagaimana konsep sebuah video dibuat, dimulai dari penulisan *caption* oleh pengunggah video dan juga beberapa elemen lainnya seperti penggunaan musik, pengambilan gambar, penulisan tagar, dan sebagainya. Namun, fokus analisis kali ini hanya dalam hal-hal terkait verbal saja. Bagaimana *caption* dan tagar dari sang penulis – pengunggah video dapat memunculkan ragam komentar. *Caption* dan komentar-komentar yang terdapat dalam video tersebut menunjukkan bagaimana makna yang terkandung di dalam sebuah teks. Dalam video yang diunggah pada akun @JokiHiide, Hiide selaku pemilik akun sekaligus penulis menempatkan dirinya pada posisi subjek atau pencerita yang menjelaskan bahwa @Ana208 merupakan seolah perempuan yang mengajaknya bermain dan berbuat ulah. @Ana208 menjadi objek dalam video karena dia yang muncul dan melakukan tindakan tertentu (bermain *game* dan mendesah kepada Hiide). Hal ini terlihat dalam penggalan *caption* berikut.

(1) Angela Ana208 berulah 😏

*Caption* diatas merupakan argumen penulis (pengunggah video) yang menunjukkan bahwa penulis memiliki maksud terselubung kepada pembaca (netizen). Hal ini disebabkan oleh penggunaan kata “berulah” dan emot *smirk* yang digunakan pada *caption* yang kemudian diupload bersamaan dengan audio yang isinya terdapat suara desahan perempuan – Ana. Penulis secara tidak langsung menggiring opini publik (khususnya komunitas *game* MLBB) untuk berkomentar negatif. Hal ini dibuktikan dengan 10 komentar yang muncul selanjutnya yang akan dijelaskan pada posisi pembaca.

### b. Posisi Pembaca

Pembaca dalam konteks fenomena ini ialah orang yang menonton video TikTok yang diunggah oleh Hiide dan meninggalkan komentar. Mereka adalah orang-orang yang mengonsumsi konten dan memiliki peran untuk menerima pesan. Posisi pembaca dapat mengungkapkan pendapat, reaksi emosional, dan penilaian berdasarkan norma sosial atau moral terhadap isi video dan tindakan yang ditampilkan.

(1) @Dipsyy Kontil:ntar lama<sup>2</sup> jadi doi lu paling bang

Komentar pertama merupakan komentar yang berbeda dengan mayoritas komentar lainnya. Sembilan komentar selanjutnya lebih berfokus pada Ana dan suaranya, tetapi @Dipsyy mempertanyakan langkah Hiide selanjutnya. Dipsyy menyadari bahwa Hiide secara tidak langsung menghina Ana karena suaranya. Tetapi Dipsyy juga mempertanyakan – atau lebih tepatnya memperkirakan bahwa tak lama kemudian Ana akan menjadi *doi* atau pacar Hiide. Tentunya disini Hiide langsung memberikan reaksi berupa komentar @JokiHiide:G atau “tidak”. Namun uniknya, per-Juni 2023 Hiide dan Ana masih menjadi sepasang kekasih. Tujuan Hiide tentunya harus dipertanyakan, mengapa ia mengupload video dengan *caption* dan *audio* dari Ana, jika akhirnya ia jatuh cinta kepada Ana. Hal yang dilakukan Hiide justru akan membuat Ana memiliki jejak digital yang negatif, sebagai *player* yang mendesah. Hiide (sebagai subjek) membuat Ana menjadi objek penghinaan, dan kerugian ini tentunya tidak hanya berdampak terhadap Ana, tetapi juga terhadap perempuan lain yang kebetulan bermain MLBB dengan menggunakan Angela.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (mendukung perempuan).

(2) @TUANMUDAA:Angela modal ih ih ih

Komentar kedua datang dari akun tiktok @TUANMUDAA yang memosisikan diri sejajar dengan Hiide — posisi subjek. Hal ini dibuktikan dengan isi komentar yang membahas desahan yang dikeluarkan oleh Ana. Kata “modal ih

ih” dalam komentar tersebut berkonotasi negatif, karena seharusnya bermain *game* itu bermodalkan *skill*, bukan *desah* (ih ih) atau semacamnya. Memang benar pada kenyataannya Angela yang dimaksud ialah Angelanya Ana, tetapi Ana pun tetap memiliki peran di dalam *game* tersebut. Ia juga membantu Hiide yang menggunakan *hero* Fanny agar lebih unggul di banding *hero* lainnya (*hero* apapun yang bermain bersama Angela akan mendapatkan *heal* terus-menerus yang juga meningkatkan kecepatan pergerakan dalam *game*).

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

(3) @sisin.bf:sejak ada angela desah,sy player tank serasa gaberguna

Komentar ketiga datang dari akun tiktok @sisin.bf yang memosisikan diri sebagai subjek. Ia menuliskan kata “saya sebagai player tank serasa gaberguna” yang berarti posisinya berlawanan dengan *user* Angela (objek), karena Angela merupakan *hero* dengan kategori *support* bukan *tank*. Selain itu, terdapat kata-kata ambigu pula pada awal kalimat, yaitu “sejak ada angela desah”. Hal ini tentunya tidak valid, karena pada saat video tersebut diupload, *user* Angela yang diketahui dan terbukti mendesah baru Ana saja. Perempuan lain yang menggunakan *hero* Angela belum tentu semuanya mendesah. Lalu, tidak mungkin *role tank* dapat tergantikan atau tergeserkan oleh *support*, pemilihan *hero* di dalam *game* tergantung kepada kondisi tim musuh dan tim lawan, tidak semata-mata dipilih sesuai keinginan hati saja. Masing-masing *role* di dalam MLBB posisinya setara dan memiliki peran masing-masing.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

(4) @tangbin7:siapa yg war dia yg panik anj, btw ihhh aahhhh

Komentar keempat datang dari akun tiktok @tangbin7 yang memosisikan diri sebagai subjek — yang mengomentari objek (Ana). Penggalan kalimat “siapa yg war dia yang panik anj” menandakan bahwa Ana (sebagai orang yang disebut panik) seharusnya tidak ikut panik, karena dia tidak ikut *war* secara langsung. Memang benar Angela merupakan *hero support* yang tidak bersentuhan dengan

musuh secara langsung (badan ke badan), tetapi ia tetap memiliki *skill* yang bisa menyentuh musuh secara langsung saat sedang merasuki teman timnya. Dalam konsep video tersebut, Fanny (*hero* yang dipakai oleh Hiide) memiliki 3 *skill*, lalu saat Angela merasuki Fanny dengan *ultimate*-nya, *skill* Fanny menjadi bertambah 2. *Skill* tambahan tersebut sebenarnya merupakan *skill* Angela yang ditempelkan kepada tubuh Fanny, dan tentunya Angela tetap dihitung *war* secara langsung, karena 2 *skill* Angela membuat musuh melambat secara berkala. Perasaan panik tentunya sangat normal dirasakan oleh Ana saat ia memainkan Angela. Selanjutnya wacana “btw ihhh aahhhh” dalam komentar tersebut menunjukkan bahwa @tangbin7 mengolok-olok Ana atas desahan yang ia keluarkan kepada Hiide.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

(5) @yaniajah:gue sebagai user Angela toxic plonga plongo 🤔

Komentar kelima datang dari akun tiktok @yaniajah yang memosisikan diri sejajar dengan Ana, namun tidak mendukung Ana. Penggunaan kalimat “gue sebagai user Angela toxic” menunjukkan bahwa @yaniajah merupakan *user* Angela juga, tetapi ia tidak bermain sembari mendesah, justru kebalikannya yaitu bermain “toxic” atau bisa disebut bermain dengan kasar (mengeluarkan kata-kata kasar kepada teman satu tim jika ada yang salah dalam strategi). Hal ini menunjukkan bahwa “perempuan yang bermain Angela” tidak semuanya mendesah seperti Ana, @yaniajah sebagai sesama *user* Angela pun terkejut — “plonga plonga” dan tertawa “🤔” ketika melihat Ana yang bermain seperti itu.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (menertawakan perempuan).

(6) @Wahyu.:demi glory desah sana sini 🤔

Komentar keenam datang dari akun tiktok @Wahyu yang memosisikan diri sejajar dengan Hiide — sebagai subjek. @Wahyu berpendapat bahwa Ana mendesah — “desah sana sini” demi menaikkan rank atau tingkatannya di dalam *game*, kata “glory” merupakan sebutan untuk tingkatan tertinggi di dalam *game* MLBB. Hal ini tentunya tidak valid karena untuk mencapai glory, dibutuhkan



minimal 60-70 pertandingan jika di *start* dari tingkatan *mythic*, sedangkan bukti bahwa Ana mendesah baru diketahui lewat 1 video saja. Opini ini merupakan salah satu tuduhan kepada pihak perempuan (Ana).

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (menuduh perempuan).

(7) @b:Untung dah pindah jadi user kagura walaupun wr mines

Komentar ketujuh datang dari akun tiktok @b yang memposisikan diri sejajar dengan Ana, namun ia tidak mendukung Ana. @b menjelaskan bahwa “Untung dah pindah jadi user kagura” yang artinya sebelum menjadi *user hero* Kagura, ia terlebih dahulu menjadi *user* Angela seperti Ana, namun ia bersyukur sudah tidak menjadi *user* Angela lagi, karena jika ia masih menjadi *user* Angela, kemungkinan besar ia akan mengalami diskriminasi seperti yang dialami oleh Ana.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai objek.

(8) @notmon:kalau ketemu angela musuh incer aja, alergi angela soalnya

Komentar kedelapan datang dari akun tiktok @notmon yang memposisikan diri sebagai subjek yang sangat membenci objek. @notmon mengajak publik untuk ‘mengincar’ siapapun yang memakai *hero* Angela dalam permainan (mengincar disini berarti orang yang bermain *hero* Angela akan sengaja dibunuh lebih banyak, meskipun MLBB bermain 5 vs 5 tetapi dalam posisi ‘diincar’ artinya yang dibunuh hanya target tertentu saja). Hal ini tentunya sangat mendiskriminasi pemain (khususnya *user* Angela yang berjenis kelamin perempuan) karena pengincaran 1 orang di dalam *game* sebenarnya sangat tidak menguntungkan, pengincaran seperti ini biasa dilakukan hanya kepada target yang dibenci secara pribadi saja. Selanjutnya, kata “alergi angela” merujuk pada dirinya yang sangat tidak menyukai perempuan pengguna *hero* Angela. “Alergi” merupakan sebuah keadaan dimana tubuh manusia “anti” atau “bereaksi negatif” atas hal yang dialergikan. Hal ini berarti tingkat kebencian @notmon pada objek sudah sangat tinggi.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

(9) @salsa: yuuu bisa yuu ganti hero yuu malu guaa anjir

Komentar kesembilan datang dari akun tiktok @salsa yang memposisikan diri sebagai objek, namun tidak mendukung objek. Hal ini berdasar kepada argumennya @salsa yang berkata “ganti hero yuu malu guaa anjir”. Penggunaan kata ‘ganti hero’ dan ‘malu’ menunjukkan bahwa penulis komentar sama-sama menggunakan *hero* Angela di dalam MLBB, tetapi ia ingin mengganti *hero* dan *role* nya karena ia tidak ingin disamakan atau mendapat diskriminasi yang sama dengan Ana.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

(10) @ItsmeYuhuu: gara" player kek gini, ketika gw nyoba pake angela, dikira gendongan modal desah sampe di maki sama tim sendiri+musuh

Komentar kesepuluh datang dari akun tiktok @ItsmeYuhuu yang memposisikan diri sebagai objek dan protes terhadap Ana, karena ia mendapatkan diskriminasi dan tuduhan dari publik atau *player* MLBB ketika bermain. @ItsmeYuhuu membagikan pengalamannya ketika bermain MLBB dan memakai *hero* Angela, tiba-tiba publik mencaci dan menuduhnya sebagai *user* ‘modal desah’, padahal @ItsmeYuhuu sendiri bukan *user* Angela, “ketika gw nyoba pake angela”, ia hanya mencoba, tetapi publik menggeneralisir semua orang yang memakai Angela sifatnya akan sama seperti Ana (mendesah ketika bermain).

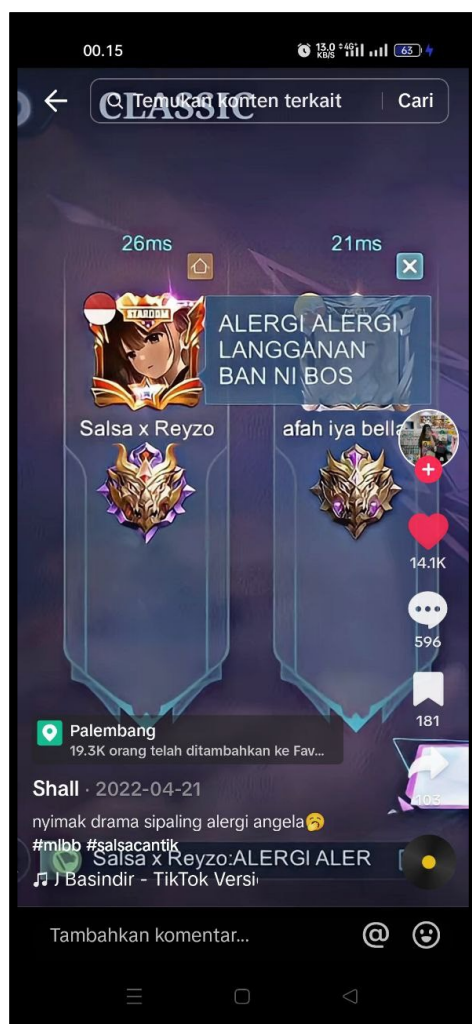
**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (mendiskriminasi perempuan).

### Kesimpulan Analisis Data 1

Pembuatan video yang dilakukan oleh Hiide diceritakan dalam sudut pandang laki-laki (Hiide sendiri) sehingga citra yang ditampilkan menjadi tidak baik dan tidak berpihak kepada perempuan. Pembaca atau penulis komentar di dalam video tersebut tentunya memiliki peran yang sangat besar dalam terjadinya fenomena ini. TikTok memposisikan pembaca secara langsung dengan teks, sehingga pembaca dapat terlibat ke dalam teks secara langsung (Mills, 1997). Pembaca atau penulis komentar dalam video tersebut dominan memposisikan diri

sebagai subjek atau sejajar dengan Hiide, meski ada beberapa pembaca yang posisinya sama dengan Ana, mereka tidak mendukung Ana sama sekali sebagai perempuan. Perempuan pengguna *hero* Angela dalam video kategori 1 dikonstruksikan sebagai pihak atau individu yang tidak memiliki *skill*, dianggap aib, dihina, dituduh, dan diperlakukan tidak baik di dalam *game* (diincar). Hal ini menunjukkan bahwa komunitas MLBB merepresentasikan perempuan pengguna Angela sebagai sesuatu yang negatif. Pandangan komunitas MLBB tersebut menunjukkan bahwa perempuan dominan mendapatkan perilaku yang tidak baik dan didiskriminasi oleh banyak pihak, baik dari laki-laki maupun perempuan.

#### 4.1.2.2 Hasil Analisis Data 2 – Video dari akun @babyysalsa – kategori 2 (komentar dari video mengenai kemampuan/kemahiran *female gamer* yang dihubungkan dengan hero Angela)



Gambar 4. 6 Caption Video Kategori 2

#### Konsep video beserta transkrip video:

Video tersebut diunggah dalam #mlbb pada 21 April 2022 dengan jumlah penayangan menembus 179 ribu, memiliki 14 ribu likes dan 596 komentar. Video tersebut tayang setelah 1 tahun berlalu semenjak video pertama mengenai Angela desah dirilis oleh Hiide. Hal ini membuktikan bahwa meskipun sudah 1 tahun, diskriminasi yang terjadi kepada user Angela masih berlanjut. Terdapat dua orang dalam video tersebut, yaitu Salsa X Reyzo dan juga afah iya bella. Salsa menuliskan Putri Cantika Ramadhani, 2023

sebuah teks yang berbunyi “ALERGI ALERGI, LANGGANAN BAN INI BOS”. Maksud dari kata “alergi” ditunjukkan kepada para laki-laki di dalam komunitas MLBB yang tidak ingin bermain dengan orang yang memakai Angela sampai-sampai menjadi *trend* “alergi Angela”. Hal ini dikarenakan citra buruk yang dibuat oleh Hiide sebelumnya yang menjadikan semua *user* Angela disamakan dengan Ana — bermain sembari mendesah. Padahal, tidak semua *user* Angela itu mendesah dan hanya “numpang menang” saja. Terbukti dari video @babyysalsa yang tidak membuka fitur *on mic* untuk mengeluarkan suara, yang artinya @babyysalsa tidak bermain sembari mendesah. Ia juga sudah mencapai tingkat tertinggi dari ranking di MLBB yaitu Mythical Glory dan ia menggunakan border “Stardom” (border yang hanya dimiliki oleh *creator* MLBB di TikTok). Hal ini membuktikan bahwa tanpa mendesah pun, @babyysalsa sebagai perempuan dapat mencapai ranking tertinggi dan diakui sebagai *player* kreatif oleh tim resmi MLBB. Namun, setelah kolom komentar dibuka, rupanya banyak orang yang tidak terima dengan pernyataan yang dibuat oleh @babyysalsa.

### Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:



Gambar 4. 7 Komentar Video Kategori 2



Gambar 4. 8 Komentar Video Kategori 2

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



Gambar 4. 9 Komentar Video Kategori 2



Gambar 4. 10 Komentar Video Kategori 2

Tabel 4. 2 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 2

| Tingkat                | Hal yang Terlihat  |
|------------------------|--|
| Posisi Subjek-Objek    | <b>Posisi subjek:</b> @babyysalsa (pengunggah video).<br><b>Posisi objek:</b> <i>hero</i> Angela dan orang yang menggunakan <i>hero</i> tersebut (pihak yang diceritakan dalam video). |
| Posisi Penulis-Pembaca | <b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai objek.  |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, *caption* dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna *hero* Angela.

### a. Posisi Subjek-Objek

Dalam video yang diunggah pada akun @babyysalsa, Salsa selaku pemilik akun sekaligus penulis menempatkan dirinya pada posisi subjek atau pencerita yang menjelaskan bahwa *hero* Angela yang sudah mulai banyak dibenci oleh *player* MLBB sampai-sampai ada *trend* “alergi Angela” ini sebenarnya merupakan *hero* yang banyak digunakan di tingkat tinggi (Mythical Glory). Oleh karena itu @babyysalsa berusaha menyampaikan opini bahwa Angela tidak “seburuk” itu, justru seharusnya publik/netizen komunitas MLBB mengetahui bahwa *hero* Angela merupakan *hero* yang sangat berguna di dalam pertandingan, bukan semata-mata *hero* yang “numpang menang” saja. Di lain sisi, posisi objek juga ditempati oleh @babyysalsa dikarenakan ia adalah *user* Angela yang berjenis kelamin perempuan. Tentunya perempuan lain yang memiliki posisi yang sama dengan @babyysalsa juga dapat dikategorikan sebagai objek/hal yang diceritakan. Analisis ini didasarkan pada *caption* yang ditulis @babyysalsa sebagai berikut.

(1) nyimak drama si paling alergi angela 🤔

@babyysalsa menulis *caption* tersebut disertai dengan #mlbb dan #salsacantik. Melalui *caption* tersebut @babyysalsa berpendapat bahwa komunitas MLBB sebenarnya berlebihan, menganggap Angela sebagai alergi, padahal pada kenyataannya *hero* Angela juga memiliki posisi yang sama seperti *hero* lainnya, bahkan menjadi rebutan pada masa itu “@Shall:pdahal angela di glory jadi rebutann wkwk”—ucap penulis mengomentari videonya sendiri. Terbukti @babyysalsa dapat memenangkan pertandingan di tingkat Mythical Glory *point* 900+. Tingkat ini merupakan tingkat teratas dalam MLBB, tidak ada istilah “numpang menang” dan sebagainya, karena setelah masuk ke tingkatan Glory, setiap *hero* memiliki posisi dan porsi bermain masing-masing, begitu pula setiap posisi memiliki peran yang penting untuk memenangkan pertandingan.

## b. Posisi Pembaca

Reaksi pembaca atau penulis komentar beragam, jika ditinjau pada 10 komentar teratas, sebagian pembaca masih menentang fakta yang diberikan oleh @babyysalsa. Hal tersebut dapat diketahui melalui rincian sebagai berikut.

(1) @vallene | MLBB:angela kan emg lagi bagus jd roamer ><

Komentar pertama datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @vallene yang merupakan seorang *content creator* MLBB dengan total pengikut menembus 1,8jt orang. @vallene merupakan seorang *palyer* MLBB juga yang sering membuat tutorial-tutorial bermain dan juga tips serta trik dalam pertandingan. @vallene menempatkan posisinya kepada @babyysalsa, atau dapat disebut bahwa ia mendukung pihak perempuan dan menyetujui argumen @babyysalsa mengenai *hero* Angela. Sebagai *content creator* MLBB tentunya @vallene mengetahui seluk-beluk dalam bermain *game* tersebut karena seorang *content creator* harus mengikuti *meta* atau perkembangan strategi MLBB secara terus menerus. Oleh karena itu, pernyataan yang dibuat olehnya dapat dikategorikan sebagai pernyataan yang valid. *Hero* Angela merupakan *hero* yang memang “bagus” untuk disertakan ke dalam pertandingan. Terlebih, pada saat itu, *meta* permainan sedang bergantung kepada *hero-hero* tebal yang jika dikombinasikan dengan Angela sebagai penyembuh, darah atau nyawa dari *hero* tebal ini akan semakin lama bertahan. Hal ini tentunya menguntungkan untuk tim, karena dengan begitu, kesempatan menang akan meningkat lebih besar.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (mendukung perempuan).

(2) @FANS EMYU:Angela Lagi Bagus Skrg Di Jadiin Roamer Soal Nya Skil 2 Nyusahin Skil 1 Bisa Bikin Slow

Komentar kedua datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @FANS EMYU yang memposisikan diri kepada pihak perempuan. @FANS EMYU juga mengkonfirmasi bahwa memang sebenarnya Angela “sedang bagus” saat itu. Argumen @FANS EMYU hampir mirip dengan argumen @vallene sebelumnya,



yang jadi pembeda ialah penjelasan dari @FANS EMYU sedikit lebih lengkap. Ia menjelaskan bahwa Angela memiliki *skill* yang bagus untuk memenangkan pertandingan “Skil 2 Nyusahin Skil 1 Bisa Bikin Slow”.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mendukung perempuan).

(3) @D I Z Z Y:t-tapi aku main diglory roam yang direbutin tuh Franco bukan Angela ka 😏

Komentar ketiga datang dari akun tiktok @D I Z Z Y yang memosisikan diri sebagai pihak yang tidak mendukung perempuan. @D I Z Z Y terlihat memiliki argumen yang bertentangan dengan hal yang disampaikan oleh penulis, @babyysalsa. Ia berkata bahwa Angela tidak menjadi *hero* yang diperebutkan oleh *player* MLBB, jutsru *hero* Franco-lah yang menjadi rebutan — “roam yang direbutin tuh Franco bukan Angela ka”. Hal ini tentunya tidak valid karena @D I Z Z Y tidak memiliki bukti apapun mengenai hal tersebut (entah dalam bentuk video atau apapun). Kemudian jika ditinjau berdasarkan *meta* atau strategi populat saat itu, memang *support healer* lebih populer dibandingkan *tank*. Hal ini disebabkan karena *hero jungler* pada saat itu dominan menggunakan *hero* darah tebal (*hero tank* juga), maka posisi seorang *tank* kurang efektif jika digabungkan dengan *jungler* darah tebal. *Hero* dengan ketahanan badan yang *tebal* cenderung digunakan bersamaan dengan *jungler assasin*, karena *assasin* memiliki *darah* atau ketahanan diri yang tipis, maka dari itu *assasin* membutuhkan seorang *tank* sebagai pelindung. Jika posisi *jungler* sendiri sudah diisi oleh *hero* darah tebal (*hyper tank*), maka kombinasi bersama *hero tank* lagi akan kurang bagus. Oleh karena itu, *hero* dengan kekuatan penyembuhan lebih baik digunakan saat itu, untuk dikombinasikan dengan *jungler tank*. Para perempuan seperti @babyysalsa ini tidak semata-mata menggunakan *hero* Angela karena suka saja, melainkan melihat kondisi *meta* dan kemungkinan menang. Perempuan pun bermain *game* dengan serius, mengandalkan *skill* yang sama seperti laki-laki.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (menentang fakta yang dibawakan oleh perempuan).

- (4) @I GEDE DISHH:heran user angela bisa glory lah gw all role stuck romawi, besok gw pakek angela lah

Komentar keempat datang dari pengguna tiktok bernama @I GEDE DISHH yang memberikan argumen berupa *satire* atau sindiran. @I GEDE DISHH bertanya-tanya bagaimana bisa seseorang yang bermain Angela bisa mencapai tingkat tertinggi di dalam *game* — “heran user angela bisa glory”, padahal Angela merupakan *hero* dengan kategori penggunaan paling mudah. @I GEDE DISHH berfikir bahwa kemenangan seseorang tergantung pada *hero* apa yang digunakan, padahal kenyataannya tidak seperti itu. Meskipun @I GEDE DISHH berencana memakai Angela juga, jika *skill* @I GEDE DISHH tidak cocok dengan tim, maka kemenangan tetap sulit diraih. Penggunaan kata “gw all role stuck romawi” mencerminkan sebuah perbandingan yang ia lakukan terhadap *user* Angela dan dirinya sendiri. @I GEDE DISHH berfikir jika ia menguasai banyak *hero* (*all role*) membuatnya lebih pantas untuk mencapai tingkat Mythical Glory, padahal penggunaan banyak *hero* tidak berpengaruh pada tingkat kemenangan di MLBB karena MLBB merupakan *game* strategi dimana kecocokkan tim berada di atas *skill* individu. MLBB menuntut pemain agar sadar lingkungan sekitar, memperhatikan teman satu tim dan memiliki *hero-hero* yang dapat saling mendukung/memberikan kekuatan kepada teman satu tim. Maka dari itu, *player* yang memakai Angela seperti @babyysalsa ini tetap bisa mencapai tingkat Mythical Glory meskipun dengan menggunakan *hero* mudah, karena @babyysalsa berfokus kepada strategi, memilih bermain Angela untuk mengikuti *meta* atau strategi populer dimana *hero* support seperti Angela akan sangat mendukung *jungler tank* yang sedang populer pada saat itu.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (melalukan *satire* kepada perempuan)

- (5) @afnann:emg angela di high tier jadi rebutan, soalnya enak dicombo sama jungler sekarang yang kebanyakan hero hero tebal kek Karina Baxia

Komentar kelima datang dari pengguna tiktok bernama @afnann yang memposisikan diri atau menyetujui argumen dari @babyysalsa dan secara tidak langsung mendukung posisi subjek/objek (perempuan *user* Angela). @afnann menyetujui fakta bahwa *hero* Angela memang sebenarnya bagus untuk digunakan pada saat itu dan para perempuan yang memilih Angela pun memikirkan bagaimana cara untuk memenangkan *game*, bukan sekadar “numpang menang” saja. Dapat disimpulkan bahwa perempuan yang bermain *game* memiliki *skill* yang setara dengan laki-laki. Perempuan pun ikut andil dalam pertandingan tersebut dengan memikirkan strategi yang baik bagi timnya sendiri — “emg angela di high tier jadi rebutan, soalnya enak dicombo sama jungler sekarang”.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (mendukung perempuan).

- (6) @Riftn:langganan ban apaan kocak

Komentar keenam datang dari pengguna tiktok dengan nama @Riftn. Argumen yang diberikan oleh @Riftn mencerminkan ketidaksetujuan pendapat atau posisi yang bertolak belakang dengan pemilik akun, @babyysalsa. @Riftn menolak fakta bahwa Angela merupakan langganan ban, dari kalimat yang ia gunakan yaitu “langganan ban apaan kocak”. Kata “apaan kocak” memiliki arti bahwa ia tidak setuju dan tidak percaya jika Angela menjadi *hero* rebutan di Mythical Glory. Padahal pemilik akun @babyysalsa sudah menyajikan fakta beserta bukti bahwa dia memenangkan pertandingan dua kali berturut-turut di *tier* Mythical Glory menggunakan *hero* Angela. Namun, meskipun sudah ada bukti di depan mata, @Riftn tetap menolak fakta tersebut tanpa memberikan penjelasan logis ataupun bukti lain dari argumen yang ia berikan. Pada posisi ini, sudah jelas posisi @babyysalsa dipojokkan secara tidak jelas. Seringkali perempuan diremehkan dalam kondisi seperti ini, bahkan orang yang meremehkan tersebut tidak memiliki argumen yang jelas mengenai apa yang ia sampaikan.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai objek (menentang fakta yang dibawakan oleh perempuan).

(7) @Punya bella:alergi hilda

Komentar ketujuh datang dari pengguna tiktok dengan nama @Punya bella. Posisi @Punya bella disini sedikit tidak jelas, karena dia tidak memihak siapapun. Topik yang dibahas ialah “alergi Angela”, namun @Punya bella menulis “hilda” pada kolom komentar, dimana Hilda merupakan *hero* lain di MLBB. Posisi @Punya bella dapat dibilang di luar konteks, karena ia tidak menyinggung isu perempuan yang sedang dibawakan oleh pembawa konten.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(8) @Maamz.:ml otw epep

Komentar kedelapan datang dari pengguna tiktok dengan nama @Maamz yang juga berkomentar di luar konteks. Ia berargumen “ml otw ff” yang artinya dalam dunia *game* ialah “komunitas MLBB semakin kekanak-kanakan seperti komunitas FF (Free Fire), karena FF biasanya dimainkan oleh anak-anak dibawah usia 15 tahun atau bocil (anak kecil)”. @Maamz tidak memihak subjek ataupun objek, melainkan ia mengomentari keseluruhan komunitas MLBB yang semakin lama semakin kekanak-kanakan. @Maamz tidak peduli pada posisi perempuan atau apapun, ia hanya tidak suka pada komunitas MLBB pada saat itu.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(9) @WHY:langganan ban apa joki?

Komentar kesembilan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @WHY yang memposisikan diri sebagai pihak yang tidak mendukung perempuan (baik subjek atau objek). @WHY tidak mempercayai jika *hero* Angela merupakan langganan *ban*. Justru ia menuduh @babyysalsa sebagai orang yang menjoki (akunnya dimainkan oleh orang lain) dengan menulis “langganan ban apa joki?”.

Memang tidak ada bukti bahwa @babyysalsa tidak menjoki, tetapi tidak ada bukti juga yang menunjukkan @babyysalsa menjoki. Hal ini termasuk bentuk diskriminasi terhadap perempuan karena kemampuan seorang perempuan di dalam *game* tidak dipercayai dan dicurigai sebagai kemampuan palsu (dijoki oleh orang lain). Padahal @babyysalsa sendiri memiliki *title* Sumatera Selatan no.6 Kagura dimana *hero* Kagura merupakan *hero* dengan tingkat kesulitan yang tinggi.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (menuduh perempuan).

(10) @Yourhenfa ❄️ :nyimak aj ml beda dgn dlu skrng full drama hehe

Komentar kesepuluh berasal dari akun tiktok dengan nama pengguna @Yourhenfa ❄️. Ia sama seperti @Maamz pada komentar kedelapan yang tidak memosisikan diri pada siapapun baik itu perempuan atau laki-laki. @Yourhenfa ❄️ menggunakan kata “nyimak” yang berarti hanya “menonton” perdebatan yang sedang terjadi. @Yourhenfa ❄️ juga menyampaikan kekecewaannya sama seperti @Maamz pada komunitas MLBB pada saat itu karena sudah menjadi komunitas yang “full drama”. Memang benar, semenjak pandemi dan maraknya media sosial TikTok, komunitas MLBB semakin banyak membuat masalah, isu *gender* pun mulai terjadi di media sosial TikTok. Jauh sebelum itu, di tahun awal perilis MLBB, tidak ada yang peduli mengenai “siapa” yang bermain dibalik layar. Asalkan orang tersebut memiliki *skill* yang cukup (baik perempuan ataupun laki-laki), maka pertandingan akan tetap berjalan sebagaimana mestinya.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

## Kesimpulan Analisis Data 2

Pembuatan video yang dilakukan oleh @babyysalsa diceritakan dalam sudut pandang perempuan (@babyysalsa sendiri) sehingga citra yang ditampilkan oleh penulis ialah berusaha membela kaum perempuan. @babyysalsa ingin *user* Angela tidak dipandang sebelah mata lagi sampai diberi label "alergi", karena sebenarnya Angela merupakan *hero* yang cukup bagus digunakan dalam pertandingan, terlepas dari siapapun yang memakainya. Pembaca atau penulis

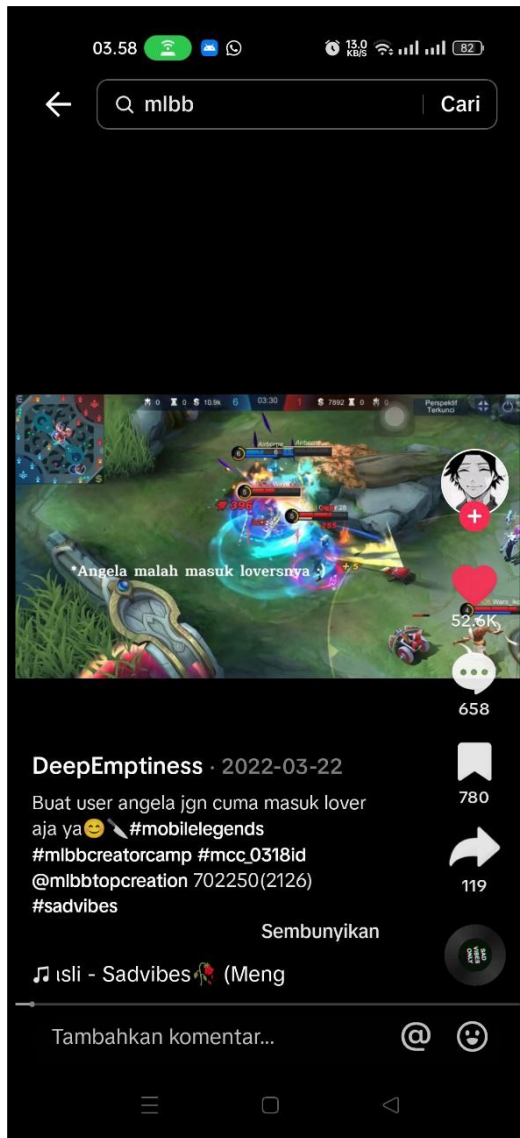
Putri Cantika Ramadhani, 2023

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

komentar dalam video tersebut kemudian menampilkan beberapa reaksi yang beragam, yaitu sebanyak 4 komentar memposisikan diri bertolak belakang dengan perempuan, 3 komentar memposisikan diri untuk mendukung perempuan, dan 3 komentar terakhir merupakan komentar di luar konteks (tidak ada sangkut pautnya dengan teks isu perempuan pengguna Angela). Dari angka tersebut dapat disimpulkan bahwa netizen MLBB masih dominan untuk tidak memihak kepada perempuan, khususnya *user* Angela. Meskipun sudah ada banyak bukti di depan mata dan banyak juga pembaca lain yang mengkonfirmasi kegunaan dari hero Angela, tetap saja kemahiran seorang perempuan yang bermain Angela tidak akan dipercaya. Mengacu pada komentar-komentar yang ada dalam kategori 2, perempuan pengguna *hero* Angela dikonstruksikan sebagai *player* yang numpang menang, *player* yang dijoki atau bermain curang, diremehkan, dan dianggap rendah. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan pengguna *hero* Angela mendapatkan perlakuan yang buruk dan tidak adil. Perempuan selalu direpresentasikan sebagai individu yang lemah dan tidak mumpuni mengerjakan sesuatu — dalam penelitian kali ini, konsep mengacu pada permainan video *game*.

#### 4.1.2.3 Hasil Analisis Data 3 – Video dari akun @extooy.1 – kategori 3 (komentar dari video mengenai *female gamer* yang memiliki pasangan di dalam *game* dan menggunakan hero Angela)



Gambar 4. 11 Caption Video Kategori 3

#### **Konsep video beserta transkrip video:**

Video tersebut diunggah oleh pemilik akun @extooy.1 dalam #mobilelegends pada 22 Maret 2022 dengan jumlah penayangan menembus 637 ribu, memiliki 52 ribu likes dan 658 komentar. Dalam video tersebut, disajikan video perekaman *gameplay* pengunggah, @extooy.1 yang sedang bermain hero

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

Lancelot, ia kebetulan satu tim dengan *hero* Angela yang membawa pasangan atau *lovers*. Angela berpasangan dengan *hero* Alpha di video tersebut. @extooy.1 menulis beberapa kalimat di dalam video perekaman tersebut, yaitu (1) “Angela malah masuk loversnya”, (2) “Padahal *skill* 1 tinggal 1 detik lagi kalo dapet *absorb* dari Angela kan ga mati 😊”, (3) “Angelanya main kejar-kejaran sama Ling”, (4) “Sebagai core punya rasa tim yang tinggi aku bantu deh”, (4) “Liat niat buat masuk aja gamau”, dan (5) “Si ajg ga masuk-masuk”. Video ditutup dengan menggunakan tulisan “*triggered*”. Inti dari video tersebut ialah bahwa @extooy.1 kecewa dan kesal terhadap *hero* Angela ditimnya yang tidak memberikan *skill* penyembuhan secara adil, melainkan hanya memberikan *skill* penyembuhan ke *loversnya* saja. Hal ini berdasar pada *caption* yang ditulis oleh @extooy.1 di dalam videonya yaitu “Buat *user* Angela jgn cuman masuk ke *loversnya* doang ya 😊 [pisau]”.

#### **Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:**



Gambar 4. 12 Komentar Video Kategori 3



Gambar 4. 13 Komentar Video Kategori 3

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





Gambar 4. 14 Komentar Video Kategori 3



Gambar 4. 15 Komentar Video Kategori 3



Gambar 4. 16 Komentar Video Kategori 3

**Tabel 4. 3 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 3**

| Tingkat                | Hal yang Terlihat  |
|------------------------|--|
| Posisi Subjek-Objek    | <b>Posisi subjek:</b> @extooy.1 (pengunggah video).<br><b>Posisi objek:</b> Leogirl05 dan perempuan-perempuan lain yang menggunakan <i>hero</i> Angela (pihak yang diceritakan dalam video). |
| Posisi Penulis-Pembaca | <b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai subjek.   |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, *caption* dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengontruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna *hero* Angela.

#### a. Posisi Subjek-Objek

Dalam video yang diunggah pada akun @extooy.1, Deepempetiness selaku pemilik akun sekaligus penulis menempatkan dirinya pada posisi subjek atau pencerita yang menjelaskan bahwa *user* Angela (objek) yang ia temui merupakan *user* Angela yang tidak adil. Dalam konsep video tersebut, diperlihatkan @extooy.1 yang menggunakan *hero* Lancelot sebagai *core* atau *jungler* di tim, dipertemukan dengan Angela yang membawa pasangannya, yaitu *hero* Alpha. Di sepanjang pertandingan, Angela tidak membantu @extooy.1 ataupun rekan tim lainnya, melainkan ia hanya membagikan kemampuan penyembuhannya kepada Alpha, selaku pasangannya atau *loversnya*. Hal ini menjadi sesuatu yang dikeluhkan oleh @extooy.1, ia merasa kecewa dan sebal atas apa yang dilakukan oleh Angela di sepanjang pertandingan hingga pada akhirnya tim mereka memenangkan pertandingan tersebut. @extooy.1 kemudian menulis *caption* “Buat *user* Angela jgn cuman masuk ke *loversnya* doang ya 😏[pisau]” sebagai bentuk saran atau nasehat kepada *user* Angela. Hal ini tentunya menjadi sebuah bentuk pengingat atau saran kepada *user* Angela di dalam video tersebut. Namun, setelah dilihat dengan

lebih teliti, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu nilai akhir dari sistem, atau *point* akhir yang didapatkan oleh Angela di akhir pertandingan. Hasil akhirnya ialah sebagai berikut.



Gambar 4. 17 KDA (*KILL-DEATH-ASSIST*) User Angela pada Video Kategori 3

Angela mendapatkan skor KDA (*kill, death, assist*) sebanyak 7-1-19, Lancelot mendapatkan KDA 22-2-8, sedangkan Alpha (*lovers* dari Angela) mendapatkan KDA 1-3-12. Hal ini tentunya perlu dipertanyakan. Bagaimana mungkin Angela mendapatkan *assist* begitu banyak jika ia “tidak adil” dalam memberikan bantuan kepada teman satu tim? *Assist* hanya dapat diperoleh jika seorang *player* “membantu” teman satu timnya untuk membunuh musuh. Jika dilihat dari KDA yang diperoleh antara Lancelot dan Angela, dapat disimpulkan 22 *kill* yang diperoleh Lancelot memiliki kemungkinan dibantu oleh Angela, karena *assist* Angela sendiri mencapai 19 buah, hampir 90% dari total *kill* yang diperoleh oleh Lancelot. Alpha sebagai pasangan atau *lovers* dari Angela bahkan hanya memiliki *kill* sebanyak 1 buah. Artinya, 19 *assist* Angela tidak mungkin diberikan kepada Alpha.

Hal ini tentunya perlu dipertanyakan, apakah Angela memang benar bermain seperti apa yang dijelaskan oleh Lancelot atau tidak. Nilai akhir dari pertandingan pun menunjukkan bahwa Angela memiliki nilai 11.1 disusul oleh Lancelot di peringkat pertama dengan nilai 13.6. Angela dan Lancelot pun memiliki *label* yang sama, yaitu emas. Emas artinya *player* telah “bermain dengan baik”,

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

penilaian tersebut terbuat otomatis oleh sistem. Maka dari itu, posisi perempuan atau *user* Angela dalam video kali ini dapat dikategorikan dengan “tuduhan cerita palsu”, karena keterangan dari Lancelot tidak sejalan dengan hasil atau bukti akhir yang diberikan oleh sistem MLBB.

### b. Posisi Pembaca



Reaksi pembaca atau penulis komentar yang muncul beragam, jika ditinjau pada 10 komentar teratas, pembaca dominan menyetujui tentang hal yang dituliskan oleh @extooy.1. Hal tersebut dapat diketahui melalui rincian sebagai berikut.

- (1) @.:biasanya aku pake angela sampek lupa masukin lovers keasikan masukin core 😬

Komentar pertama datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @. yang memberikan pernyataan bahwa ia tidak sama dengan *user* Angela yang ada di dalam video @extooy.1. Hal yang disampaikan oleh @. pada kolom komentar ialah sebuah “informasi” bahwa jika ia bermain Angela, maka ia tidak akan masuk kepada *loversnya*, melainkan justru akan “masuk terus” atau “menggunakan *skill*” terus hanya kepada *core* atau *jungler* di tim. Secara tidak langsung, @. memposisikan diri sebagai objek – sebagai *user* Angela juga. Namun, @. justru melakukan hal yang berkebalikan dengan *user* Angela tersebut. Hal ini menjadi bukti bahwa perilaku dan cara bermain *user* Angela tidak semuanya sama, tetapi tergantung kepada “siapa” yang memainkannya. Kemudian, perlu di ingat bahwa “masuk” atau “menggunakan *skill*” hanya kepada satu *hero* saja merupakan cara bermain yang salah. Jika yang dibahas adalah “keadilan” maka tidak dibenarkan untuk memanjakan atau mengistimewakan satu *hero* saja, meskipun *hero* tersebut termasuk kategori *jungler* seperti yang digunakan oleh @extooy.1 di dalam videonya. Masih banyak *player* MLBB yang berfikir bahwa *jungler* atau *core* di dalam tim merupakan *role* atau peran yang lebih penting dibandingkan yang lainnya, padahal semua *role* memiliki peran yang setara dan sama pentingnya di dalam *game* MLBB ini. Oleh karena itu, kekuatan *healer* atau penyembuhan seperti Angela baiknya digunakan kepada siapa saja yang sedang terluka atau yang sedang

membutuhkan, dan memprioritaskan *player* dengan kondisi paling parah. *Healer* berperan untuk menyembuhkan semua anggota tim dengan adil, tanpa terkecuali. Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa @. menempatkan diri pada posisi objek sebagai sesama *user* Angela.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (mendukung perempuan pengguna *hero* Angela).

(2) @Cannin.:Itu Harus di tutor in angela ku kah maniezzz?  

Komentar kedua datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Cannin. yang memosisikan dirinya sejajar dengan subjek atau pencerita. Ia menyetujui argumen @extooy.1 dengan menggunakan kata “tutorin”. “Tutor” yang dimaksud disini sama dengan “perlu aku ajarkan cara bermain Angela dengan benar?”. Hal tersebut mendeskripsikan bahwa @Cannin memiliki kepercayaan bahwa ia bisa bermain *hero* Angela dengan lebih baik, yang artinya ia juga menyetujui argumen @extooy.1 bahwa *user* Angela yang ada dalam video TikTok tersebut tidak bermain dengan benar. Namun, perlu dipertanyakan mengapa @Cannin tidak memperhatikan hasil akhir dari pertandingan tersebut yang memperlihatkan bahwa Angela mendapatkan *score* yang tinggi dari MLBB. Jika @Cannin memang benar dapat menggunakan *hero* Angela dengan lebih baik, seharusnya ia sadar atas kejanggalan yang ada dalam video @extooy.1.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mengejek perempuan pengguna *hero* Angela).

(3) @Dhev:alasan gw sering ban angela

Komentar ketiga datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Dhev yang memosisikan diri sejajar dengan subjek atau penulis wacana dalam video tersebut, @extooy.1. Argumen @Dhev yang di dalamnya terdapat kata “*ban* Angela” memiliki arti bahwa sebelum pertandingan seharusnya *hero* Angela di “nonaktifkan”, sehingga tidak ada tim ataupun musuh yang dapat menggunakannya. Fitur *ban* biasanya digunakan untuk menonaktifkan sebuah *hero*

yang dinilai terlalu *over power* sehingga menyulitkan jalannya strategi tim. Tetapi, dengan melakukan *ban* pada *hero* Angela sebenarnya merupakan keputusan yang buruk, karena *hero* Angela merupakan *hero* netral yang tidak biasanya masuk pada kategori *ban*. Jika ada *player* yang melakukan *ban* pada *hero* Angela, maka timnya akan menyalakan *slot ban* tersebut, sehingga nantinya *hero-hero* yang memang sedang *over power* dan biasanya masuk *list ban* akan lepas dan kemungkinan musuh akan mengambilnya, sehingga kesempatan menang pada tim sendiri akan berkurang atau menurun. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tindakan melakukan *ban* pada *hero* Angela merupakan tindakan yang terjadi karena kebencian atau ketidaksukaan pribadi kepada *hero* tersebut. *Player* yang melakukan *ban* pada *hero* Angela tentunya memiliki anggapan buruk tersendiri bahwa jika ada *hero* Angela di tim, maka *user* Angela tersebut tidak akan bermain dengan baik dan menyebabkan kekalahan pada tim. Padahal, pemikiran tersebut muncul karena stereotip diri sendiri yang menganggap bahwa *hero* Angela akan selalu tidak berguna dan tidak adil, penilaian ini tentunya tidak valid dan tidak mendasar, karena pada kenyataan di lapangan masih banyak *user* Angela yang bermain dengan baik.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (menolak keberadaan perempuan pengguna *hero* Angela).

(4) @SYXX.ME\_OFFICIAL: biasalah idol bucinnya berasa milik berdua

Komentar keempat datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @SYXX.ME\_OFFICIAL yang memosisikan diri sejajar dengan subjek. Hal ini dapat dilihat dari argumennya yang mengomentari sepasang *lovers* dalam video tersebut. Ia mengatakan “biasalah idol bucinnya berasa milik berdua” yang berarti mengandung kritik kepada Angela yang membawa pasangannya, Alpha. @SYXX.ME\_OFFICIAL menyetujui argumen @extoyy.1 yang menganggap Angela bermain dengan tidak adil. Hal ini didukung dengan kata “bucin” dan “milik berdua” yang mengartikan bahwa Angela dan Alpha bermain seolah-olah tim terdiri dari dua orang saja, padahal sejatinya tim di MLBB itu berjumlah lima orang. Namun, argumen seperti ini tidak menjadi suatu fakta, karena Angela pada akhirnya berhasil memenangkan pertandingan dengan skor tertinggi kedua setelah Lancelot,

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

*hero* yang digunakan oleh penulis atau pembuat video. @SYXX.ME\_OFFICIAL dalam komentarnya menilai bahwa semua “pasangan” yang bermain di MLBB tidak akan adil pada teman satu tim, hal ini tentu termasuk ke dalam diskriminasi berupa anggapan buruk dan generalisir kepada semua perempuan yang memiliki pasangan di MLBB.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (mengejek perempuan pengguna *hero* Angela).

(5) @ให้ห้ไอ้:Sisi gelap 🤔

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @ให้ห้ไอ้ yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak mengomentari Angela sebagai perempuan dan tidak memihak penulis sebagai laki-laki. Ia hanya memberikan komentarnya terhadap hal konyol yang dilakukan oleh penulis pada video (penulis sempat memasukkan adegan mengejar *hero* Nana, *hero* dengan design anak kecil menyebalkan yang biasanya membuat banyak *player* MLBB kesal). Oleh karena itu, komentar dari @ให้ห้ไอ้ merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(6) @raflii ganteng:angela mah gitu bang, makanya kalo random suruh sup rafa aja

Komentar keenam datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @raflii ganteng yang memosisikan dirinya sebagai subjek juga, sejajar dengan penulis. @raflii ganteng membenarkan argumen penulis dengan kalimat “angela mah emang gitu bang” yang berarti ia pun menyetujui bahwa Angela memang salah dan juga menyamaratakan semua *user* Angela akan salah atau tidak bagus dalam bermain. Hal ini tentunya termasuk ke dalam bentuk diskriminasi kepada perempuan yang menggunakan *hero* Angela, karena @raflii ganteng memiliki anggapan yang buruk kepada *user* Angela, bahwa mereka semua akan berperilaku tidak adil kepada tim.

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

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (beranggapan negatif terhadap perempuan pengguna *hero* Angela).

(7) @chyrà morgan:ngakakk pas lagunya berenti<sup>2</sup>

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @chyrà morgan yang tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak mengomentari Angela sebagai perempuan dan tidak memihak penulis sebagai laki-laki. @chyrà morgan hanya berfokus pada audio yang tiba-tiba berhenti dan hal tersebut membuatnya tertawa. Oleh karena itu, komentar dari @chyrà morgan merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(8) @MusuhKangSatire:bang kenapa gak toxic?

Komentar kedelapan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @MusuhKangSatire yang memposisikan diri sebagai subjek. Hal ini didasarkan pada komentarnya yang berbunyi “bang kenapa ga toxic” yang mengartikan bahwa *user* Angela yang dianggapnya tidak adil di dalam video penulis seharusnya diberikan kata-kata *toxic* atau kasar. @MusuhKangSatire terheran-heran mengapa Lancelot sebagai pemain yang satu tim dengan Angela tidak mengatakan apa-apa di dalam *game*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan jika @MusuhKangSatire berada diposisi Lancelot, ia akan mengeluarkan kata-kata kasar kepada Angela beserta pasangannya. Hal ini tentunya menjadi sebuah ajakan atau saran dari @MusuhKangSatire kepada penulis untuk mengatakan ujaran kebencian kepada perempuan *user* Angela yang ada di dalam video. @MusuhKangSatire beranggapan perempuan tersebut layak mendapatkan kata-kata *toxic* atas cara bermainnya yang dianggap tidak bagus atau tidak adil.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (menilai perempuan pengguna *hero* Angela harus disikapi dengan toxic).



(9) @y.:Wehhh ultah nya sama. 🤪🤪🤪🤪🤪🤪

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @y morgan tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak mengomentari Angela sebagai perempuan dan tidak memihak penulis sebagai laki-laki. @y memfokuskan perhatiannya pada *nick name* yang digunakan oleh penulis, yaitu “24 Feb”. Entah mengapa *nick* tersebut ditafsirkan sebagai “tanggal ulang tahun” padahal penulis pun tidak menjelaskannya di dalam video. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komentar dari @y merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(10) @sddm:wkwk sisi gelap, "anak kecil pulang saja" 🤪

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @sddm morgan tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak mengomentari Angela sebagai perempuan dan tidak memihak penulis sebagai laki-laki. @sddm berfokus kepada hal yang sama seperti penulis komentar kelima, @เห็นใจ. Ia juga berfokus kepada hal konyol yang dilakukan oleh Lancelot saat mengejar *hero* Nana dan memberikan wacana “anak kecil pulang saja” di dalam video. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komentar dari @sddm merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

### Kesimpulan Analisis Data 3

Pembuatan video yang dilakukan oleh @extoyy.1 diceritakan dalam sudut pandang laki-laki sebagai subjek sehingga citra yang berusaha ditampilkan oleh penulis ialah menjatuhkan posisi perempuan, khususnya perempuan yang membawa pasangannya (*lovers*) saat bermain MLBB. Pembaca atau penulis komentar dalam video tersebut kemudian menampilkan beberapa reaksi yang beragam, yaitu sebanyak 5 komentar memposisikan diri bertolak belakang dengan

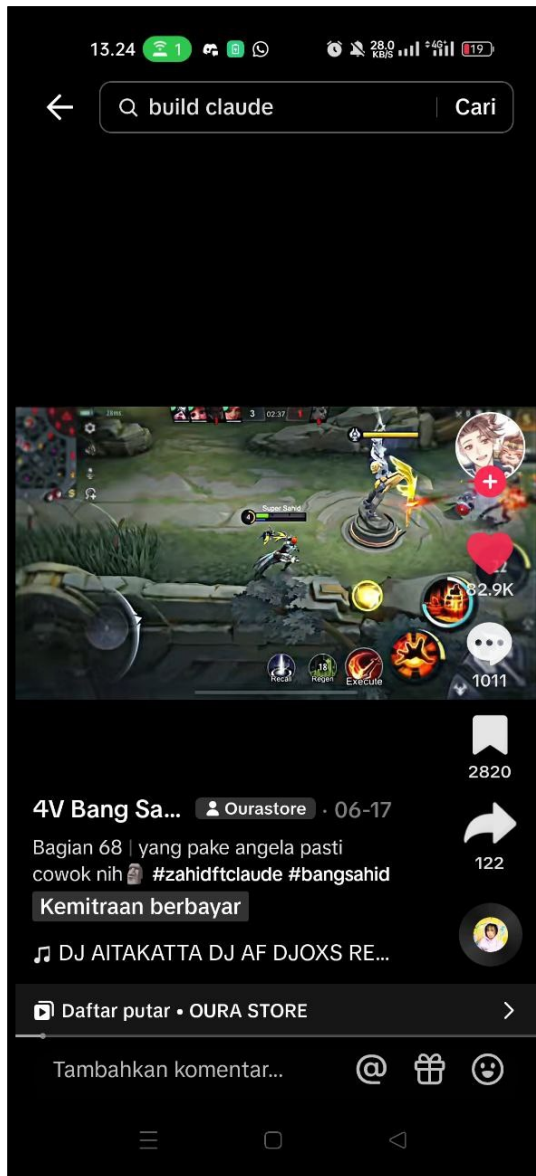
Putri Cantika Ramadhani, 2023

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

perempuan, 1 komentar memposisikan diri untuk mendukung perempuan, dan 4 komentar terakhir merupakan komentar di luar konteks (tidak ada sangkut pautnya dengan isu atau fenomena yang sedang terjadi). Berdasarkan angka 5:1 posisi subjek-objek, dapat disimpulkan bahwa masyarakat atau netizen MLBB lebih dominan memposisikan diri sebagai subjek. Perempuan pengguna *hero* Ange;a dalam video kategori 2 dikonstruksikan sebagai individu yang tidak adil, tidak mumpuni, tidak memiliki *skill*, bucin (budak cinta), dan menjadi penyebab kekalahan. Meskipun terdapat kejanggalan dalam video yang dibuat oleh penulis, tidak ada satupun netizen MLBB yang menyadarinya. Netizen MLBB atau yang biasa disebut “komunitas MLBB” lebih terfokus pada teks argumen yang ditulis oleh @extooy.1 tanpa memperhatikan hasil akhir perolehan nilai yang diberikan MLBB kepada Angela. Merujuk pada 10 komentar teratas pada video kategori 2, dapat disimpulkan bahwa perempuan pengguna *hero* Angela lebih dominan direpresentasikan sebagai suatu hal yang negatif oleh komunitas MLBB TikTok.

**4.1.2.4 Hasil Analisis Data 4 – Video dari akun @zahidftclaude – kategori 4 (komentar dari video saat hero Angela saat digunakan oleh laki-laki vs hero Angela saat digunakan perempuan)**



**Gambar 4. 18 Caption Video Kategori 4**

**Konsep video beserta transkrip video:**

Video tersebut diunggah pada 17 Juni 2023 dengan jumlah penayangan menembus 1,5 juta, memiliki 82 ribu *likes* dan 1011 komentar. Dalam video tersebut, terdapat @zahidftclaude sebagai pengunggah video yang sedang bermain

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

MLBB menggunakan *hero* Claude. Fenomena yang menjadi *highlight* dalam video tersebut ialah saat Claude disergap oleh tim lawan dan berada di ambang kematian, Angela dalam tim muncul pada saat yang tepat dan mencegah Claude mati. Tindakan penyelamatan yang dilakukan oleh Angela sangat tepat waktu, menunjukkan keterampilan bermain support yang luar biasa. Claude kemudian menuliskan *caption* yang menyimpulkan bahwa orang yang memainkan *hero* Angela tersebut berjenis kelamin laki-laki. Hal ini merupakan argumen Claude atas permainan Angela yang baik, padahal jenis kelamin dari Angela belum diketahui. Claude berspekulasi bahwa permainan yang baik akan selalu datang dari *player* laki-laki, bukan *player* perempuan.

### **Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:**



Gambar 4. 19 Komentar Video Kategori 4



Gambar 4. 20 Komentar Video Kategori 4



Gambar 4. 21 Komentar Video Kategori 4



Gambar 4. 22 Komentar Video Kategori 4

Tabel 4. 4 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 4

| Tingkat                | Hal yang Terlihat   |
|------------------------|---|
| Posisi Subjek-Objek    | <p><b>Posisi subjek:</b> @zahidftclaude (pengunggah video).</p> <p><b>Posisi objek:</b> pengguna <i>hero</i> Angela dalam video tersebut dan perempuan-perempuan lain yang menggunakan <i>hero</i> Angela (pihak yang diceritakan dalam video).</p> |
| Posisi Penulis-Pembaca | <p><b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai subjek.</p>   |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, *caption* dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna *hero* Angela.

#### a. Posisi Subjek-Objek

Dalam video yang diunggah oleh akun @zahidftclaude, posisi subjek atau pencerita ditempati oleh @zahidftclaude sendiri. Ia menceritakan sebuah fenomena dimana terdapat seorang *user* Angela yang bermain dengan sangat baik ditimnya. Angela tersebut menyelamatkan @zahidftclaude dari ambang kematian sebanyak dua kali. Hal tersebut membuat @zahidftclaude terkagum dan langsung berspekulasi bahwa pemain dibalik *hero* Angela tersebut merupakan seorang laki-laki. Padahal, jenis kelamin dari *player* tersebut tidak diketahui. Hal ini dianalisis berdasarkan *caption* yang ditulis oleh @zahidftclaude sebagai berikut.

(1) yang pake Angela pasti cowok nih [emot batu]

Melalui *caption* tersebut, posisi objek ditempati oleh “*user* Angela” yang berada satu tim dengan @zahidftclaude. Kemahiran bermain *game* seringkali dihubungkan dengan laki-laki, padahal tidak semua orang yang mahir bermain *game* pasti berjenis kelamin laki-laki.

## b. Posisi Pembaca

Reaksi pembaca atau penulis komentar yang muncul beragam, jika ditinjau pada 10 komentar teratas, pembaca dominan menyetujui tentang hal yang dituliskan oleh @zahidftclaude. Hal tersebut dapat diketahui melalui rincian sebagai berikut.

### (1) @SkyzoFtmarksman:cowok Angela GK pelit ulti dibanding cewe

Komentar pertama datang dari @SkyzoFtmarksman yang memposisikan diri sebagai subjek, memiliki keperpihakan yang sama dengan penulis. Melalui komentarnya, @SkyzoFtmarksman menyebutkan bahwa "cowok Angela GK pelit ulti dibanding cewe" (laki-laki pengguna hero Angela tidak pelit menggunakan ultimate dibandingkan dengan perempuan). Dalam konteks permainan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), "ulti" mengacu pada *skill ultimate* atau kemampuan paling kuat yang dimiliki oleh seorang *hero*. Komentar ini terlihat mencoba membandingkan *player* laki-laki dan perempuan dengan asumsi bahwa pemain laki-laki lebih cenderung menggunakan skill ultimate lebih sering dan lebih tepat daripada pemain perempuan. Argumen dan komentar ini mengandung stereotip gender yang tidak dapat dibenarkan. Stereotip seperti itu mempersempit persepsi berbasis gender tentang kemampuan dan keterampilan individu dan dapat menyebabkan ketidaksetaraan gender dalam berbagai konteks.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (meremehkan perempuan pengguna *hero* Angela).

### (2) @Feli ft mage:angela jago langsung dikira yang main pasti cowok, padahal banyak cewek yg main angela jago juga :)

Komentar kedua datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Feli ft mage yang memposisikan diri sebagai subjek, dengan penilaian dan keberpihakan terhadap objek. Komentar @Feli ft mage menanggapi argumen @zahidftclaude dengan mengatakan bahwa "Angela yang jago" tidak selalu dimainkan oleh pemain laki-laki. @Feli ft mage menunjukkan bahwa ada banyak pemain perempuan yang juga ahli dalam memainkan *hero* Angela. Komentar ini mendorong pemikiran

tentang variasi kemampuan individu di antara pemain berjenis kelamin perempuan dan laki-laki. Hal ini penting dalam menciptakan penghargaan terhadap keberagaman dan menghindari stereotipe gender. Melalui analisis dengan metode Sara Mills, dapat dilihat bahwa komentar ini berfungsi untuk melawan stereotipe gender yang terkandung dalam argumen @zahidftclaude. Komentar tersebut mencoba menyeimbangkan pandangan bahwa kemampuan dalam permainan tidak bergantung pada jenis kelamin, dan pemain perempuan juga bisa memiliki keterampilan yang sama luar biasanya dalam memainkan hero Angela.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (membela perempuan pengguna *hero* Angela).

(3) @Nixonnn.:sebegitunya kah bang nyampe make execute

Komentar ketiga datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Nixonnn yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Ia tidak menyinggung hal apapun yang diberikan dengan perempuan, ia hanya mempertanyakan cara bermain @zahidftclaude yang terlihat seperti orang panik. Oleh karena itu komentar dari @Nixonnn merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(4) @imerang.:di kambek mulu gw pke claude pen hapus ml rasanya

Komentar keempat datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @imerang yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Ia tidak menyinggung hal apapun yang diberikan dengan perempuan, ia hanya membicarakan soal dirinya yang mengalami *losestreak* dan hal tersebut membuatnya jadi malas bermain MLBB. Oleh karena itu @Nixonnn tidak memiliki keberpihakan atas pihak manapun.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.



(5) @suhantara0:hha idaman sih 🎮 🎮

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @suhantara0 yang memposisikan diri sama seperti penulis video, yaitu sebagai subjek. Melalui komentarnya "hha idaman sih 🎮 🎮" merujuk pada cara bermain yang dimiliki oleh pemain laki-laki sangat mahir dalam memainkan hero Angela, hingga disebut "*player* idaman". Hal tersebut menunjukkan preferensi atau keinginan tertentu terhadap jenis kelamin pemain dalam konteks permainan. Hal ini dapat mencerminkan adanya stereotip gender yang mengasumsikan bahwa kemampuan dalam permainan atau peran tertentu lebih baik dikuasai oleh satu jenis kelamin (laki-laki) daripada yang lain (perempuan).

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (menganggap perempuan pengguna *hero* Angela lebih payah daripada laki-laki pengguna *hero* Angela).

(6) @Bukan orang yang kamu kenal:lagunya tren banget

Komentar keenam datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Bukan orang yang tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Ia tidak menyinggung hal apapun yang beriklan dengan perempuan, ia hanya menyinggung atau mengomentari lagu yang dipakai oleh pengunggah video dalam kontennya yang dinilai "*trend* banget". Oleh karena itu @Bukan orang yang kamu kenal tidak memiliki keberpihakan atas pihak manapun.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(7) @hanzzzar:candu Ama Wiwi aah

Komentar keenam datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @hanzzzar yang juga tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Ia tidak menyinggung hal apapun yang beriklan dengan perempuan, komentarnya mirip dengan pengguna sebelumnya, yang hanya menyinggung atau mengomentari lagu yang dipakai oleh pengunggah video dalam kontennya yang dinilai "*candu*". Oleh karena itu @hanzzzar tidak memiliki keberpihakan atas pihak manapun.

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

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

- (8) @VΛ Błve **Vylaciá**.:gw juga sering di panggil abang abang yg lagi joki akun gw karna angelanya pake build bnr dan deres healnya ulti juga ke semua:)

Komentar kedelapan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @VΛ Błve **Vylaciá** yang memposisikan dirinya sebagai objek. Ia memberikan pengalaman pribadinya saat sedang memainkan hero Angela. @VΛ Błve **Vylaciá** menyatakan bahwa dia sering dipanggil "abang-abang" karena kemampuan permainan Angelanya yang baik, termasuk penggunaan *build* yang tepat dan *ultinya* yang memiliki kekuatan penyembuhan yang kuat. Meskipun komentar @VΛ Błve **Vylaciá** juga mengacu pada jenis kelamin pemain (sebagai "abang-abang"), namun komentarnya lebih memfokuskan pada keahlian dalam permainan yang ditunjukkan olehnya sebagai perempuan. @VΛ Błve **Vylaciá** bertujuan untuk menyatakan bahwa kemampuan permainan yang baik tidak hanya datang dari laki-laki, buktinya ia juga bisa bermain sama "hebatnya" sampai teman satu timnya mengira bahwa ia laki-laki, padahal @VΛ Błve **Vylaciá** merupakan seorang perempuan.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai objek (membela perempuan pengguna *hero* Angela).

- (9) @Hyuiki™:tapi cewek gua beda bre dia ndk pelit @V8 Meii XOTIC

Komentar kesembilan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Hyuiki™ yang memposisikan diri sebagai subjek yang membela perempuan. Ia membagikan pengalaman bermainnya dengan pemain perempuan yang tidak pelit menggunakan *ultimate* dalam permainan, yaitu @V8 Meii XOTIC. Hal ini menunjukkan bahwa @Hyuiki™ tidak sepakat dengan anggapan @zahidftclaude bahwa permainan yang baik hanya datang dari pemain laki-laki. Komentar @Hyuiki™ menyoroti kemampuan dan kebaikan seorang pemain perempuan yang telah ditemui olehnya. Oleh karena itu, komentar yang ditulis oleh @Hyuiki™ bertentangan dengan stereotipe gender yang diajukan oleh @zahidftclaude.

Komentar @Hyuiki™ menunjukkan adanya pengalaman yang menggambarkan bahwa pemain perempuan juga bisa memiliki keterampilan dan kemampuan bermain yang hebat. Kalimat “tapi cewek gua beda bre dia ndk pelit” menjelaskan bahwa perempuan lain pun (pasangannya) bisa bermain Angela dengan baik.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (membela perempuan pengguna *hero* Angela).

(10) @YUICHI 🎵:angela di tangan cewek : 😊 angela di tangan cowok : 😏

Komentar kesepuluh datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @YUICHI 🎵 yang memosisikan diri sama seperti @zahidftclaude dimana ia beranggapan bahwa emoji (😊) digunakan untuk menggambarkan Angela yang dimainkan oleh seorang perempuan dengan kelembutan atau kelemahlembutan. Sementara itu, emoji (😏) digunakan untuk menggambarkan Angela yang dimainkan oleh seorang laki-laki dengan kekuatan dan kecerdasan. Dalam konteks ini, emoji yang digunakan mungkin mencerminkan stereotipe gender tertentu, di mana perempuan sering dihubungkan dengan sifat-sifat lemah lembut, sedangkan laki-laki sering dihubungkan dengan kekuatan dan kecerdasan. Komentar dari @YUICHI 🎵 menunjukkan adanya stereotipe gender yang memperkuat perbedaan penilaian terhadap permainan berdasarkan jenis kelamin pemain.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (menganggap perempuan pengguna *hero* Angela lebih payah daripada laki-laki pengguna *hero* Angela).

#### Kesimpulan Analisis Data 4

Dalam video yang dibuat oleh @zahidftclaude, fenomena yang terjadi diceritakan dari sudut pandang laki-laki sebagai subjek yang menjadikan perempuan sebagai objek perbandingan untuk menciptakan stereotip bahwa permainan Angela yang baik pasti berasal dari laki-laki, bukan dari perempuan. Dengan demikian, penulis selaku subjek pencerita bertujuan untuk memperkuat spekulasi mengenai stereotip gender yang mereduksi kemampuan seseorang berdasarkan jenis kelaminnya. Hal ini dapat mengabaikan keberagaman kemampuan individu dan menciptakan ketidakadilan gender serta memperpanjang

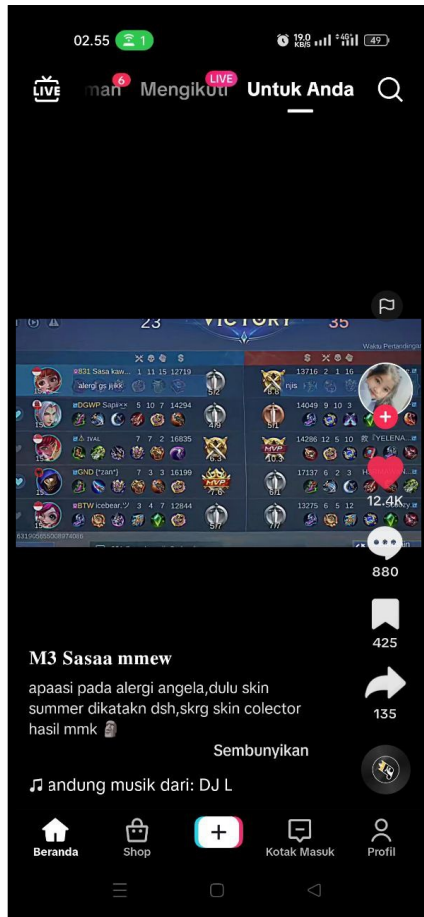
Putri Cantika Ramadhani, 2023

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

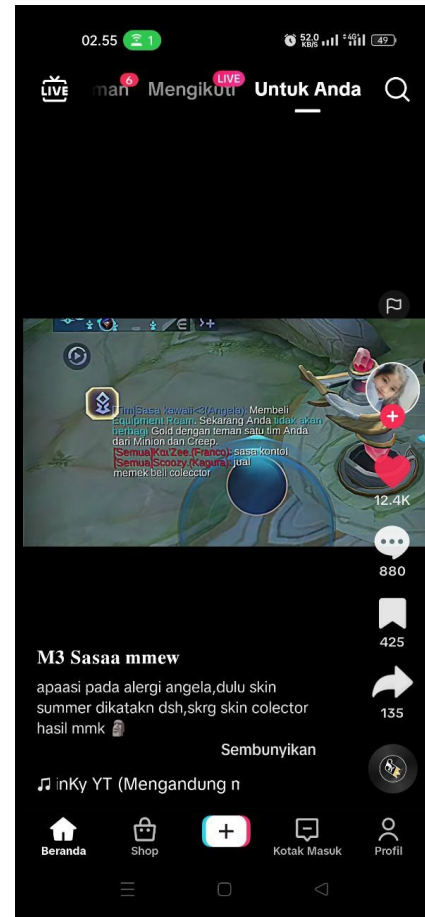
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

stigma yang menghambat perempuan untuk diakui dan dihargai dalam *game* MLBB. Atas hal tersebut, penulis komentar selaku posisi pembaca memberikan reaksi yang beragam. Beberapa diantaranya berkomentar untuk mendukung argumen @zahidftclaude dengan memberikan komentar yang serupa, memberikan redaksi bahwa cara bermain yang baik akan selalu datang dari laki-laki. Kemudian, beberapa pembaca lain berusaha membela perempuan dengan menepis argumen @zahidftclaude dengan membagikan pengalamannya sebagai user Angela yang juga bermain dengan baik, sama baiknya dengan pemain laki-laki. Jumlah komentar mendukung dan menyanggah berjumlah seri, yaitu 3 banding 3. Hal ini tentunya merupakan sebuah kemajuan tanggapan pembaca dalam video kategori 3, berbeda dengan 2 video sebelumnya yang lebih dominan untuk merendahkan perempuan pengguna *hero* Angela, dalam video kali ini beberapa orang mulai sadar dan bersaksi bahwa perempuan pengguna *hero* Angela pun dapat bermain dengan baik, sama seperti laki-laki. Namun, perempuan pengguna *hero* Angela masih tetap dikonstruksikan dengan elemen-elemen yang negatif, yaitu dianggap sebagai individu yang kurang mumpuni dan tidak memiliki kemampuan yang setara dengan laki-laki.

#### 4.1.2.5 Hasil Analisis Data 5 – Video dari akun @sasaa2\_ – kategori 5 (komentar dari video yang membahas skin dari hero Angela)



Gambar 4. 23 Caption Video Kategori 5



Gambar 4. 24 Teks dalam Video Kategori 5

#### Konsep video beserta transkrip video:

Video tersebut diunggah @sasaa2\_ pada 22 April 2022 dengan jumlah penayangan menembus 284 ribu, memiliki 12 ribu likes dan 880 komentar. Di dalam video tersebut, terdapat @sasaa2\_ yang sedang bermain menggunakan hero Angela yang kemudian mendapatkan cacian dari tim musuh berupa kalimat “sasa kontol” dan “jual memek beli collector”. Entah apa yang menjadi tujuan tim musuh dengan memerikan penghinaan tersebut, apakah atas dasar *trend* diskriminasi kepada hero Angela atau lainnya. Kata “collector” di dalam video tersebut merupakan sebuah penjelasan atas *skin* yang terpasang pada hero Angela yang digunakan oleh @sasaa2\_. *Skin collector* merupakan *skin* yang termasuk ke dalam

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

*skin* kategori eksklusiv, karena *skin* tersebut dibandrol seharga 1,5 juta rupiah. Oleh karena itu, maksud dari kata “jual memek beli collector” ialah argumen tim musuh yang menganggap bahwa perempuan— @sasaa2\_ tidak bisa membeli *skin* mahal, jikalau mereka memakainya, maka *skin* tersebut merupakan hasil “jual memek” kepada laki-laki.

**Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:**



Gambar 4. 25 Komentar Video Kategori 5



Gambar 4. 26 Komentar Video Kategori 5



Gambar 4. 27 Komentar Video Kategori 5



Gambar 4. 28 Komentar Video Kategori 5



Gambar 4. 29 Komentar Video Kategori 5

**Tabel 4. 5 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 5**

| Tingkat                | Hal yang Terlihat  |
|------------------------|--|
| Posisi Subjek-Objek    | <p><b>Posisi subjek:</b> @sasaa2_ (pengunggah video).</p> <p><b>Posisi objek:</b> tim lawan berjumlah 5 orang yang menghina @sasaa2_ (pihak yang diceritakan dalam video).</p> |
| Posisi Penulis-Pembaca | <p><b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai subjek.</p>  |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, caption dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna hero Angela.

#### a. Posisi Subjek-Objek

Dalam video yang diunggah pada akun @sasaa2\_, Sasa selaku pembuat konten atau bisa disebut “penulis” memosisikan dirinya sebagai subjek dari cerita atau fenomena yang sedang terjadi, yaitu fenomena "alergi Angela" yang semakin lama semakin parah. @sasaa2\_ kebingungan dengan publik atau komunitas MLBB yang membenci *hero* Angela secara berlebihan, ia tak mengerti dan merasa risih, mengapa kebencian publik semakin berkembang menjadi lebih buruk. Hal ini didasarkan pada caption yang ditulis oleh @sasaa2\_ sebagai berikut.

- (1) apasi pada alergi angela, dulu *skin* summer dibilang desah, sekarang *skin* collector dibilang hasil memek [emot batu]

Melalui caption tersebut, @sasaa2\_ digambarkan sebagai subjek cerita yang dinilai oleh tim musuh sebagai seorang perempuan pengguna *hero* Angela yang dianggap tidak mampu membeli skin seharga 1,5 juta rupiah. Tim musuh menuduh bahwa skin yang digunakan oleh @sasaa2\_ tersebut diperoleh melalui tindakan



yang merendahkan diri dengan menggunakan istilah "menjual memek". Hal ini tentunya sangat jelas termasuk ke dalam kategori “merendahkan perempuan”, menganggap perempuan tidak mampu secara finansial dalam membeli *skin* di dalam *game* MLBB. @sasaa2\_ merasa dirugikan oleh anggapan publik tersebut, karena hinaan “desah” mulai berkembang semakin parah hingga akhirnya mencapai ranah pribadi, menyamakan perempuan dengan PSK dengan menyinggung dan mengata-ngatai bagian vital perempuan.

### b. Posisi Pembaca

Reaksi pembaca atau penulis komentar beragam, ditinjau pada 10 komentar teratas, sebagian pembaca memihak kepada perempuan, dan sebagiannya lagi memihak kepada subjek (tim musuh). Hal tersebut dapat diketahui melalui rincian analisis komentar sebagai berikut.

(1) @assasin F1:cita" glory bisa nya angela 😂😂😂

Komentar pertama datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @assasin F1 yang memosisikan diri sebagai objek dan juga memberikan argumen berupa “sindiran” kepada pihak perempuan, khususnya yang bermain *hero* Angela. @assasin F1 menggunakan kalimat “cita-citanya glory, bisanya Angela [emot tertawa]” sebagai bentuk penjelasan secara tidak langsung bahwa *player* Angela tidak pantas untuk mencapai ranking Mythical Glory. Hal ini tentunya merupakan bentuk diskriminasi berupa “larangan” bermain *hero* Angela, padahal dalam aturan MLBB sendiri tidak ada yang menyebutkan jika mencapai *tier* Mythical Glory itu harus menggunakan banyak *hero*, Montoon selaku pencipta *game* MLBB membebaskan *playernya* untuk bermain menggunakan *hero* apapun yang disukai. Jadi, meskipun ada perempuan yang hanya mahir menggunakan *hero* Angela, seharusnya tidak akan jadi masalah. Naik atau tidaknya ranking di dalam *game* MLBB tergantung kepada pribadinya masing-masing. Tiap-tiap orang akan memiliki cara bermain yang berbeda, baik itu keahlian personal, mengumpulkan tim, penyusunan formasi saat *war*, dan sebagainya. *User* Angela tidak akan menghalangi atau merugikan orang lain hanya karena memilih *hero* Angela untuk

digunakan di dalam pertandingan. Jika ada *player* dengan keahlian pribadi yang sulit untuk dikombinasikan dengan *hero* Angela, maka seharusnya *player* tersebut mencari tim lain yang sesuai dengannya. Tidak sedikit pengguna Angela yang dapat mencapai *tier* Mythical Glory dapat membuktikan bahwa *hero* Angela bukanlah penghalang seseorang untuk menaikkan *rank* di MLBB.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (menganggap perempuan pengguna *hero* Angela tidak layak untuk sampai ke rank tertinggi).

(2) @ANOTHERNepz:guweh yang user gs bimlek :



Komentar kedua datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @ANOTHERNepz yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Ia tidak membahas atau memberikan argumen mengenai isu perempuan dalam video tersebut. @ANOTHERNepz hanya terpancing dengan wacana atau teks dari @sasaa2\_ berupa kalimat “alergi gs jijik”. Melalui komentar @ANOTHERNepz yang berisikan banyak sekali *emoticon*, dapat disimpulkan ia merasa campur aduk dengan wacana “jijik” yang ditulis oleh @sasaa2\_ karena @ANOTHERNepz pun merupakan salah satu *user* atau pengguna *hero* gs (Gusion). Hal ini tentunya sangat aneh, karena @sasaa2\_ mengatakan “gs jijik” sebagai bentuk pembalasan atas perbuatan gs (Gusion) yang ada dalam video tersebut sebelumnya. Jadi, wacana tersebut tidak ditunjukkan kepada @ANOTHERNepz, melainkan ditunjukkan kepada Gusion di tim musuh dipertandingan @sasaa2\_.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(3) @Piyàa —:pake enjela serba salah 😞

Komentar ketiga datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Piyàa — yang memosisikan diri sebagai subjek, dan merasakan hal yang sama yang dialami oleh objek. @Piyàa — mengakui memakai *hero* Angela itu “serba salah”, karena hanya dengan “memilih untuk menggunakannya” saja sudah dibilang “alergi”. Kemudian saat masuk ke dalam *game* pun akan disuguhkan oleh hinaan

dan cacian, baik yang berasal dari tim sendiri maupun tim musuh. Menggunakan *skin* summer dicap “modal desah”, ganti ke *skin* “collector” disebut “jual memek demi *skin*”. Kebencian publik yang berlebih ini membuat @Piyaa — pun kebingungan dan sedih saat menggunakan *hero* Angela. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa fenomena “alergi Angela” ini membuat perempuan kesulitan dan kehilangan kebebasannya dalam bermain *game*, khususnya *game* MLBB.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (merasakan hal yang sama dengan penulis).

(4) @Lennn: preset kak, auto follow 😊

Komentar keempat datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Lennn yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak membahas atau memberikan argumen mengenai isu perempuan yang sedang terjadi di dalam video tersebut. @Lennn hanya berkomentar untuk meminta preset (template edit video) dengan imbalan akan mem-follow akun penulis jika presetnya diberikan. Oleh karena itu, komentar dari @Lennn merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(5) @BabyShark:tutor cou coklat bang 😎

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @BabyShark yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. @BabyShark tiba-tiba membahas *hero* Chou yang keberadaannya tidak ada di dalam video, entah mengapa @BabyShark memberikan komentar seperti ini. Namun, ada kemungkinan bahwa @sasaa2\_ dan @BabyShark sebelumnya pernah bermain bersama. Hal ini disimpulkan melalui tanggapan dari @sasaa2\_ berupa kalimat “baru belajar chou 😊”. Percakapan ini seperti percakapan antar teman yang tentunya tidak diketahui konsepnya oleh publik.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(6) @xNaww:kalo saran aku sih sambil belajar jadi jungler kak biar bisa dua role gitu kan enak bisa ngesupport sama ngecore itu aja sih 🤔

Komentar keenam datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @xNaww yang mirip seperti dua komentar sebelumnya, yang tidak memihak siapapun. @xNaww datang untuk memberikan sebuah saran positif dengan bahasa yang baik.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(7) @a:Itu temen gue njir zero two

Komentar ketujuh datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @a yang juga tidak memosisikan diri pada pihak manapun, ia datang untuk memberikan informasi bahwa tim lawan yang berkata “sasa kontol” merupakan temannya. “Teman” yang dimaksud oleh @a masih memiliki arti yang ambigu, entah “teman” yang hanya *mutual* di *game* atau “teman” di dunia nyata. Pada intinya, @a tidak bereaksi apapun pada isu perempuan yang ada dalam video yang diunggah oleh @sasaa2\_.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(8) @Bagus Ndaru wlee<:Game rasis enak ML old 2017-2019 gw rindu 🤔

Komentar kedelapan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Bagus Ndaru wlee< yang memosisikan diri sebagai subjek. Ia menyetujui bahwa hal yang dialami oleh penulis merupakan hal yang tidak baik. Meskipun kata yang digunakan sedikit keliru, yaitu “rasis”, padahal seharusnya berhubungan dengan “gender”, tetapi @Bagus Ndaru wlee< tetap berpendapat bahwa hal yang dikatakan oleh tim lawan merupakan hal yang tidak baik, senilai dengan “rasis”. @Bagus Ndaru wlee< pun memberikan informasi bahwa komunitas MLBB mulai

“rasis” atau semacamnya semenjak 2019, karena pada awal 2017 bermain MLBB tidak serumit dan *setoxic* sekarang.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (merasakan hal yang sama dengan penulis).

(9) @Fatrurr 🌀 :lu itu cuma digendong sa

Komentar kesembilan datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Fatrurr 🌀 yang memosisikan diri sebagai objek dan tidak mendukung perempuan. Dalam kolom komentar, @Fatrurr 🌀 menggunakan kata "digendong" dalam argumennya untuk menilai @sasaa2\_ sebagai player tanpa *skill* yang memenangkan pertandingan dengan "mengandalkan" orang lain. Hal ini tentunya termasuk ke dalam diskriminasi berupa “merendahkan”, “meragukan”, dan “berprasangka buruk” terhadap kemahiran yang dimiliki oleh perempuan saat bermain *game*. Padahal kenyataannya, setelah semua hinaan yang diberikan oleh tim musuh, @sasaa2\_ tetap dapat memenangkan pertandingan dan berhasil sebagai *support* yang baik, memenangkan *point assist* sebanyak 15 buah. Bahkan dengan perbandingan *score* keseluruhan yang lebih rendah dari musuh (23 vs 35), tim @sasaa2\_ tetap kompak sampai akhir pertandingan. Tentunya tidak ada istilah “gendong” dalam keseluruhan tim, karena MLBB merupakan permainan perang 5 vs 5, dimana setiap *hero* yang dipilih memiliki peran dan kepentingan yang setara di dalam pertandingan. Peringkat *hero* tidak melulu didapatkan atas kemampuan individu, tetapi *skill* dan *move* dari teman satu tim dapat menambah point di akhir pertandingan.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (menganggap perempuan pengguna *hero* Angela tidak memiliki *skill* dan hanya numpang menang).

(10) @Martodzz.:besok<sup>2</sup> pick thamuz aja kack 🤔

Komentar terakhir datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Martodzz. yang juga tidak berpihak kepada siapapun, baik subjek maupun objek. @Martodzz. menuliskan komentar yang berisi solusi yang cukup menggelitik perut.

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

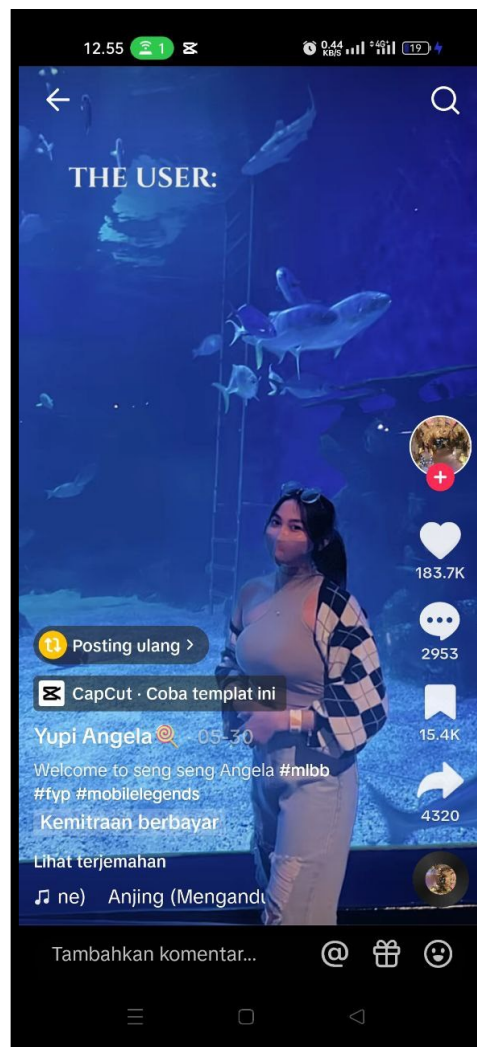
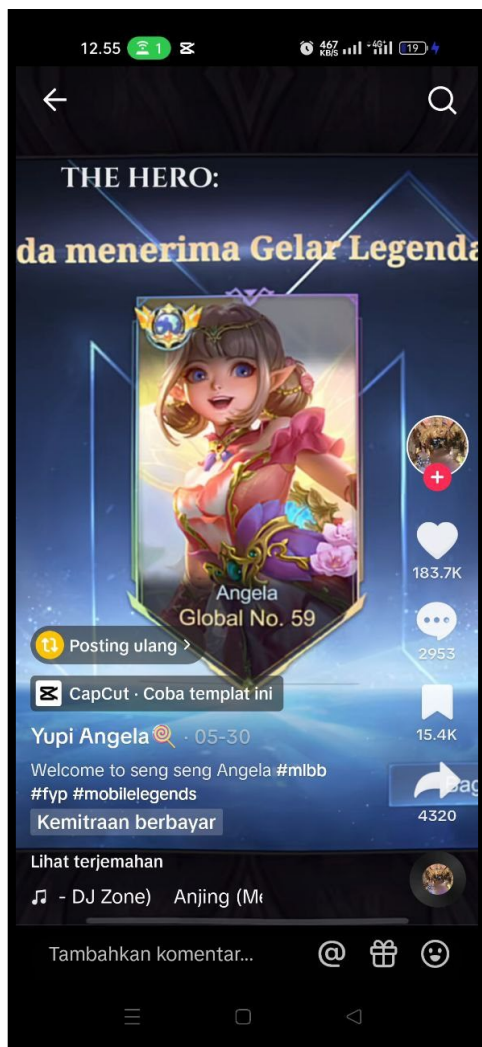
Ia menyarankan agar @sasaa2\_ menggunakan *hero* lain, yaitu Thamuz agar tidak mendapatkan cacian atau hinaan kebencian dari komunitas MLBB yang membenci *hero* Angela.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

### **Kesimpulan Analisis Data 5**

Dalam video yang dibuat oleh @sasaa2\_, fenomena yang terjadi diceritakan dari sudut pandang seorang perempuan sebagai subjek pencerita yang menjadi korban pelecehan seksual verbal di sepanjang permainan. Dengan demikian, penulis sebagai subjek pencerita bertujuan untuk menggambarkan bagaimana posisi perempuan sebagai korban diskriminasi diperlakukan oleh para pemain MLBB. Disisi lain, pembaca atau yang biasa disebut penulis komentar di dalam video tersebut kemudian menampilkan reaksi yang beragam, sebagian pembaca tetap berpihak kepada pelaku diskriminasi dan sebagian lagi memosisikan diri untuk membela perempuan. Dari total 10 komentar teratas, sebanyak 2 komentar mendukung argumen penulis (memihak perempuan pengguna *hero* Angela), 2 komentar lainnya menepis argumen penulis (mendiskriminasi perempuan pengguna *hero* Angela), dan sisa 6 komentar lagi tidak melakukan keberpihakan. Melalui angka ini, dapat disimpulkan bahwa konstruksi negatif terhadap perempuan pengguna *hero* Angela masih tetap ada, beberapa pihak masih tetap membenci *user* Angela secara pribadi dan banyak pihak lainnya yang tidak peduli atas fenomena ini meskipun bentuk pelecehan verbalnya sudah sangat kasar dan melewati batas (menghina harga diri dan menyebutkan alat vital). Pengonstruksian yang menonjol pada video kategori 5 ialah anggapan bahwa perempuan pengguna *hero* Angela tidak mampu secara finansial untuk membeli *skin* dengan harga yang mahal. Perlu dipertanyakan bagi komunitas MLBB yang simpati dan empatinya tidak tergerak untuk membela perempuan pengguna *hero* Angela yang mendapatkan pengonstruksian negatif berupa perlakuan diskriminasi di dalam *game* ini.

#### 4.1.2.6 Hasil Analisis Data 6 – Video dari akun @yupiangela – kategori 6 (hero Angela vs penampilan penggunanya di dunia nyata)



Gambar 4. 30 Teks dalam Video Kategori 6      Gambar 4. 31 Foto dalam Video Kategori 6

#### **Konsep video beserta transkrip video:**

Video tersebut diunggah dalam #mlbb dan #mobilelegends pada 30 Mei 2023 dengan jumlah penayangan menembus 2 juta, memiliki hampir 184 ribu likes dan 2953 komentar. Pada video tersebut, terlihat seorang perempuan sekaligus pembuat video tersebut, @yupiangela memamerkan gelarnya di MLBB. Ia meraih penghargaan sebagai pemain top hero Angela no.59 terbaik dari seluruh dunia. Setelah memamerkan *screenshot* gelar tersebut, ia menambahkan foto dirinya

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

yang sedang berdiri di depan akuarium. Hal ini biasa dikenal sebagai *trend* “*the hero vs the user*” oleh komunitas MLBB.

**Komentar yang muncul setelah video tersebut diunggah:**



Gambar 4. 32 Komentar Video Kategori 6



Gambar 4. 33 Komentar Video Kategori 6



Gambar 4. 34 Komentar Video Kategori 6



**Tabel 4. 6 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 6**

| Tingkat                | Hal yang Terlihat  |
|------------------------|--|
| Posisi Subjek-Objek    | <b>Posisi subjek:</b> @yupiangela (pengunggah video).<br><b>Posisi objek:</b> penghargaan <i>hero</i> Angela dan foto dirinya sendiri. |
| Posisi Penulis-Pembaca | <b>Pemosisian pembaca:</b> Pembaca diposisikan sebagai subjek.   |

Berdasarkan konsep video yang telah dipaparkan, caption dan 10 komentar teratas yang muncul akan dianalisis berdasarkan posisi subjek-objek dan pembaca yang mengacu pada teori Sara Mills sebagai berikut. Hasil pemosisian pembaca akan dianalisis kembali menggunakan teori representasi untuk mengetahui pengonstruksian dan keberpihakan publik terhadap perempuan pengguna *hero* Angela.

#### a. Posisi Subjek-Objek

Dalam video yang dibuat oleh @yupiangela, Yupi selaku pembuat video menempatkan dirinya sendiri sebagai pencerita dari sebuah konsep penerimaan gelar pemain top Angela no.59 terbaik dari seluruh dunia. @yupiangela tentunya merasa bangga akan hal tersebut, sehingga ia ingin publik mengetahui bahwa pemain terbaik no.59 di dunia ialah dirinya. Oleh karena itu, ia membuat *trend* “*the hero vs the user*”. Yupi memasukkan foto dirinya yang sedang berdiri di depan akuarium, dilengkapi dengan *caption* sebagai berikut.

(1) welcome to seng-seng Angela

*Caption* yang ditulis oleh @yupiangela tidak memiliki makna apapun karena setelah dianalisis, makna “seng-seng” tidak ada di dalam KBBI. Melalui hal tersebut dapat disimpulkan bahwa @yupiangela tidak menceritakan apapun sebagai objek selain gelar yang ia peroleh dan foto dirinya sendiri.

## b. Posisi Pembaca

Hal yang menonjol pada fenomena kategori 6 ialah kolom komentar atau posisi pembaca. Ditinjau dari 10 komentar teratas pada video @yupiangela, pembaca dominan memfokuskan diri pada foto pribadi @yupiangela. Padahal jika dilihat dari beberapa kategori sebelumnya, *user* Angela biasanya diberikan sebuah hinaan atau cacian jika melakukan sebuah kesalahan terlebih dahulu di dalam permainan. Namun dalam video kali ini, sebuah “gelar” pemain top Angela saja pun dapat dengan mudah menjadi pemicu objektifikasi pada perempuan hanya karena ada foto pribadi setelahnya. Hal tersebut dapat diketahui melalui rincian analisis komentar sebagai berikut.

(1) @**NEMO**:Upin Ipin pergi ke sawahh, Waahhhh

Komentar pertama berasal dari akun tiktok dengan nama pengguna @**NEMO** yang memberikan argumen yang ambigu. Kata “wahhh” dalam komentar yang ia tuliskan tidak dapat dipastikan untuk aspek yang mana, entah gelar yang diterima oleh @yupiangela atau malah foto diri @yupiangela saat di depan akuarium. Apapun aspek yang dimaksud, kata “wahhh” sendiri merupakan sebuah kata yang merepresentasikan kejutan atau kekaguman yang dirasakan oleh @**NEMO** sebagai pembaca atau penikmat video tersebut. Dengan demikian, pembaca dalam komentar tersebut memposisikan diri sebagai subjek yang memberikan tanggapan dan memberikan penilaian terhadap objek yang ada, yaitu gelar yang diperoleh @yupiangela ataupun foto @yupiangela yang sedang berdiri di depan akuarium. Ujaran “wahhh” dalam komentar yang dituliskan oleh @**NEMO** dapat diartikan sebagai kekaguman terhadap gelar dan foto diri dari penulis, yaitu @yupiangela.

**Pemosisian:** memposisikan diri sebagai subjek (merasa kagum terhadap penulis).

(2) @erdiiiansyhhh:idaman ling lung 😊

Komentar kedua datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @erdiiiansyhhh. Erdi selaku penulis komentar memfokuskan argumennya terhadap

objek, yaitu @yupiangela, dimana sama seperti komentar sebelumnya, aspek yang dimaksud “idaman” masihlah ambigu, entah gelarnya ataupun *user*nya, atau mungkin bisa jadi keduanya. Posisi @erdiiiansyhhh sebagai pembaca kali ini mencerminkan penilaian, pandangan, atau perasaannya terhadap konten yang ia konsumsi. Dalam hal ini, Erdi berpresepsi bahwa @yupiangela menjadi "idaman" atau objek kekaguman dari aspek yang disebut "linglung". “Ling lung” sendiri merupakan sebuah *slang* atau sebutan untuk *player* MLBB yang bermain *hero* Ling. Dikarenakan *hero* Ling memiliki *skill* yang sangat cocok dikombinasikan dengan *hero* Angela, maka netizen MLBB biasanya menjodohkan *user* Ling dengan *user* Angela.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai subjek (merasa kagum terhadap penulis).

(3) @andika:angela pemersatu bangsa

Komentar ketiga datang dari akun @andika yang memosisikan diri sebagai subjek yang memberikan penilaiannya kepada @yupiangela. Kalimat “pemersatu bangsa” merupakan sebuah kalimat yang menilai posisi @yupiangela sebagai “perempuan”. Hal ini terjadi karena gelar “top global Angela no.59” tidak ada kaitannya dengan kata “pemersatu bangsa”, jikalau pun kalimat tersebut ditujukan pada gelarnya, maka seharusnya “Angela pemersatu tim”. Oleh karena itu, “pemersatu bangsa” yang dimaksud tentunya merujuk kepada @yupiangela secara pribadi. “Pemersatu bangsa” jika dihubungkan dengan “perempuan” maka artinya akan berubah, yaitu sebagai julukan yang diberikan netizen di media sosial bagi perempuan yang memikat berkat keseksian tubuh dan kecantikan wajahnya. Maka dapat disimpulkan adanya sebuah pelecehan seksual secara implisit pada perempuan dari pembaca.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (melecehkan).

(4) @Atlas TikTok: Ayo mabar kak, nanti aku masukin

Komentar keempat datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Atlas TikTok yang memosisikan dirinya sebagai subjek atas komentarnya yang

menunjukkan minat dan keinginan @Atlas TikTok untuk bermain bersama @yupiangela dengan janji bahwa ia akan “masukin” @yupiangela selama pertandingan. Hal yang janggal dan perlu diperhatikan dalam komentar kali ini ialah adanya hal yang tidak selaras dalam konsep ajakan yang dilakukan oleh @Atlas TikTok. “Masukin” dalam konsep MLBB dan Angela ialah sebuah sebutan untuk *skill ultimate hero* Angela yang memberikan penyembuhan *instant* kepada satu *hero*, namun untuk melakukan itu, Angela haruslah “merasukin” *hero* yang menjadi target penyembuhannya. Kata “merasukin” biasanya dapat diganti dengan beberapa kata yang masih sama artinya, seperti “masukin” atau “tempelin” dan lain-lain. Jadi, seharusnya jika @Atlas TikTok ingin mengajak @yupiangela untuk bermain bersama, maka wacana yang ditulis seharusnya “masukin aku” bukan “aku masukin”. Berdasarkan teks yang ditulis oleh @Atlas TikTok, tidak terlihat ada bentuk diskriminasi terhadap perempuan. Namun, terdapat ketidakselarasan atau kesalahan dalam penggunaan bahasa yang mencerminkan kurangnya pemahaman terhadap konsep yang sedang dibahas, penting untuk memperhatikan penggunaan bahasa yang tepat dan memahami konsep yang sedang dibahas. Kesalahpahaman atau ketidakselarasan dalam penggunaan bahasa dapat mengganggu komunikasi dan interpretasi yang akurat dalam konteks tertentu. Hal ini terbukti atas *reply* atau balasan dari netizen MLBB berikutnya, atas komentar @Atlas TikTok, beberapa netizen salah paham dan memberikan komentar yang berkonotasi negatif, seperti @babineraka\_ “masukin yang mana 🤔” dan @Uhuy “reflek main atlas 1tgn 😏🤔”. Oleh karena itu, komentar yang diberikan oleh @Atlas TikTok mengundang pembaca lain untuk beranggapan negatif terhadap @yupiangela. Hal ini dikarenakan kata “masukin” memiliki arti lain dalam konsep vulgar.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (melecehkan).

(5) @Wannn25 :3:gw tau gimana cara dia global

Komentar kelima datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @Wannn25 yang memosisikan diri sebagai subjek dengan argumennya atas objek, yaitu @yupiangela. Ditinjau dari komentarnya, pembaca mencerminkan penilaian atau pengakuan pengetahuan mereka tentang kemampuan @yupiangela

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

dalam permainan MLBB. Komentar tersebut menunjukkan keyakinan atau *klaim* pembaca bahwa mereka memiliki pengetahuan atau pemahaman tentang strategi atau cara bermain yang membuat @yupiangela menjadi pemain global. Namun, @Wannn25 tidak membeberkan hal tersebut dan tentunya opsi satu-satunya yang tersisa adalah foto @yupiangela di depan akuarium. Jika dihubungkan dengan hal tersebut, kesimpulan @Wannn25 adalah @yupiangela dapat meraih gelar top global Angela no.59 dengan memanfaatkan wujudnya aslinya, sehingga banyak *player* yang tertarik membentuk tim bersamanya. Hal ini tentunya termasuk ke dalam bentuk diskriminasi, bahwa perempuan hanya dapat meraih atau memperoleh kesuksesan dan sesuatu yang besar dengan menggunakan tubuhnya sebagai alat.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (melecehkan).

(6) @2youl:subuh woi

Komentar keenam datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @2youl merupakan komentar yang tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak membahas atau memberikan argumen mengenai isu perempuan yang sedang terjadi di dalam video tersebut. @2youl hanya berkomentar untuk mengingatkan para penulis komentar untuk shalat subuh. Oleh karena itu, komentar dari @2youl merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(7) @aku sopo:mabar kk

Komentar ketujuh datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @aku sopo yang juga tidak memosisikan diri pada subjek ataupun objek, sama seperti @2youl. Hal ini terjadi karena ia tidak membahas atau memberikan argumen mengenai isu perempuan yang sedang terjadi di dalam video tersebut. @aku sopo hanya berkomentar untuk mengajak @yupiangela untuk bermain bersama. Oleh

karena itu, komentar dari @aku sopo juga komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

(8) @keong lumpat:Sak mene bolo 🙌

Komentar kedelapan datang dari akun tiktok dengan nama @keong lumpat yang memosisikan diri sebagai subjek melalui komentarnya yaitu “Sak mene bolo 🙌”. Komentar tersebut berasal dari bahasa Slovak yang jika diterjemahkan secara harfiah berarti 'apa yang terjadi padaku'. Namun, perlu diperhatikan bahwa dalam bahasa gaul, kalimat tersebut juga dapat memiliki arti yang merujuk pada bagian tubuh perempuan yang tidak pantas. Kata “sak mene bolo” digunakan untuk menyatakan besaran ukuran dada dari wanita yang ada dalam konten video di TikTok (Sugiarto, 2023). Hal ini tentunya termasuk ke dalam bentuk diskriminasi berupa pelecehan seksual atas bentuk tubuh @yupiangela.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (melecehkan).

(9) @R:duh user nya 😏

Komentar kesembilan berasal dari akun tiktok dengan nama pengguna @R yang memosisikan diri sebagai subjek. Hal ini terlihat dari komentar yang ia tuliskan yaitu “duh user nya 😏”, kalimat tersebut menunjukkan ketertarikan @R sebagai pembaca terhadap objek, yaitu @yupiangela. @R memfokuskan ketertarikannya kepada Yupi, bukan kepada “keahlian” Yupi. Melalui hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembaca tidak peduli terhadap kemampuan yang dimiliki oleh perempuan.

**Pemosisian:** memosisikan diri sebagai objek (tidak mengakui kemampuan @yupiangela).

- (10) @mr, **3henx33\_** :wkwkw kita tetangga ya gw angela top global  
58 🤔

Komentar terakhir datang dari akun tiktok dengan nama pengguna @mr, **3henx33\_** yang tidak memposisikan diri pada subjek ataupun objek. Hal ini terjadi karena ia tidak membahas atau memberikan argumen yang berkaitan dengan perempuan. @mr, **3henx33\_** justru menunjukkan perasaan senang dan keakraban dengan pembuat video. @mr, **3henx33\_** mengungkapkan bahwa ia memegang gelar yang sama dengan @yupiangela, sebagai pemain top global Angela dengan peringkat di urutan ke-58, satu tingkat di bawah @yupiangela. Oleh karena itu, komentar dari @mr, **3henx33\_** juga merupakan komentar di luar konteks yang tidak membahas isu atau fenomena yang sedang terjadi.

**Pemosisian:** tidak memihak subjek maupun objek.

### Kesimpulan Analisis Data 6

Dalam video yang dibuat oleh @yupiangela, diceritakan sebuah *trend* tiktok *the hero vs the user* dengan @yupiangela sendiri sebagai subjek atau pencerita. Yupi bertujuan untuk memamerkan pencapaiannya atas gelar top global Angela no.59 yang telah ia raih. Ia juga bertujuan untuk menunjukkan sosok dirinya sebagai pemain dibalik *hero* Angela yang ia gunakan. Di sisi lain, penulis komentar sebagai pihak pembaca menampilkan beberapa reaksi dan keberpihakan yang beragam, yaitu sebanyak 4 komentar berisi pelecehan kepada perempuan pengguna *hero* Angela, 1 komentar meremehkan *skill* perempuan pengguna *hero* Angela, 2 komentar di luar konteks, dan 2 komentar lagi mendukung perempuan pengguna *hero* Angela atau bereaksi positif pada video yang diunggah oleh @yupiangela. Melalui angka tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembaca lebih dominan untuk memposisikan “wujud” @yupiangela sebagai objek perempuan untuk dilecehkan, hal ini tentunya termasuk ke dalam bentuk kontruksi negatif berupa diskriminasi dimana jika ada perempuan yang meraih sesuatu yang besar, hal yang akan dilihat tetap hanya “tubuhnya” saja.

## 4.2 Pembahasan

Penelitian mengenai diskriminasi terhadap perempuan di dalam *game* online telah banyak dilakukan sebelumnya. Analisis mengenai diskriminasi perempuan di dalam *game* online sebelumnya dilakukan oleh (Fakhri & Prasetyo, 2022) yang 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 stereotipe 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*.

Berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian kali ini membahas topik “Konstruksi Perempuan Pengguna Karakter Angela Dalam Tuturan Komunitas Mobile Legends: Bang-Bang Di Media Sosial Tiktok: Analisis Wacana Kritis” dengan menggunakan pisau analisis wacana kritis Sara Mills. Penggunaan teori Sara Mills bertujuan untuk menampilkan diskriminasi terhadap perempuan yang terjadi di dalam *game* online Mobile Legends: Bang Bang. Data yang dianalisis ditentukan berdasarkan penyaringan kriteria khusus yang sudah ditentukan sebelumnya.

Mobile Legends: Bang Bang sebagai sebuah platform *online gaming* membuka kesempatan bagi siapapun untuk menunjukkan kemahirannya dalam bermain *video game*. Melalui *game* Mobile Legends: Bang Bang, siapapun dapat bersaing untuk mendapatkan ranking atau tingkatan tertinggi di dalam *game* yang pada akhirnya akan menghasilkan banyak hal bermanfaat seperti menjadi atlet olahraga *gaming* yaitu *e-sports* ataupun menjadi *worker* dari perusahaan joki seperti Takapedia atau Aoshimarket. Namun, bagaimana posisi perempuan dalam lingkup



Mobile Legends: Bang Bang ini? Apakah perempuan juga memiliki kesempatan yang sama dalam bersaing dan menikmati *game* Mobile Legends: Bang Bang? Berdasarkan temuan pada analisis pemosisian aktor dan pembaca di dalam komentar video TikTok lingkup komunitas Mobile Legends: Bang Bang, peneliti menemukan adanya sebuah ketidakadilan dan pelabelan negatif bagi perempuan yang dianalisis berdasarkan: (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; dan (3) pengonstruksian perempuan pengguna hero Angela oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok.

#### **4.2.1 Pengonstruksian perempuan pengguna hero Angela dalam fenomena Angela Desah TikTok ditinjau dari posisi subjek - objek berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills**

Umumnya dalam wacana feminis, perempuan akan menyanggah 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).

Peneliti mengambil enam video tiktok beserta komentarnya dengan menggunakan kriteria: (1) komentar dari video yang di dalamnya terdapat hero Angela, (2) komentar dari video mengenai kemampuan/kemahiran female *gamer* yang dihubungkan dengan hero Angela, (3) komentar dari video mengenai female *gamer* yang memiliki pasangan di dalam *game* dan menggunakan hero Angela, (4) komentar dari video saat hero Angela saat digunakan oleh laki-laki vs hero Angela

saat digunakan perempuan, (5) komentar dari video yang membahas skill dan skin dari hero Angela, dan (6) hero Angela vs penampilan penggunaanya di dunia nyata.

Berdasarkan hasil analisis dari keenam video beserta komentarnya tersebut, terdapat pola pemosisian yang beragam di dalam cerita. Namun, pola pemosisian lebih dominan memosisikan perempuan sebagai objek dari cerita. Komunitas MLBB di media sosial TikTok berusaha menghadirkan perempuan pada dua posisi, yaitu posisi subjek dan posisi objek, dengan dominasi perempuan ditempatkan pada posisi objek.

Pada analisis video pertama, perempuan diposisikan menjadi objek. Adapun perempuan yang menempati posisi objek tersebut ialah perempuan bernama Ana208. Pemosisian ini terjadi karena pembuatan video tersebut dilakukan oleh Hiide dan diceritakan dalam sudut pandang laki-laki (Hiide sendiri) sehingga citra yang ditampilkan menjadi tidak baik dan tidak berpihak kepada perempuan. Hiide menggambarkan Ana208 sebagai perempuan yang berbuat ulah dalam konotasi negatif karena Ana sendiri mengeluarkan suara desahan ketika bermain *game*.

Pada analisis video kedua, perempuan diposisikan menjadi subjek. Adapun perempuan yang menjadi subjek ialah @babyysalsa. Pemosisian ini terjadi karena pembuatan video yang dilakukan oleh @babyysalsa diceritakan dalam sudut pandang perempuan sehingga citra yang berusaha ditampilkan oleh penulis ialah untuk membela kaum perempuan. @babyysalsa ingin perempuan user Angela tidak dipandang sebelah mata lagi sampai diberi label "alergi", karena sebenarnya Angela merupakan *hero* yang cukup bagus digunakan dalam pertandingan, terlepas dari siapapun yang memakainya.

Pada analisis video ketiga, perempuan diposisikan menjadi objek. Adapun perempuan yang menjadi objek ialah *hero* Angela yang berada satu tim dengan penulis, @extooy.1. Pemosisian ini terjadi karena pembuatan video yang dilakukan oleh @extooy.1 diceritakan dalam sudut pandang laki-laki sebagai subjek sehingga citra yang berusaha ditampilkan oleh penulis ialah menjatuhkan posisi perempuan, khususnya perempuan yang membawa pasangannya (*lovers*) saat bermain MLBB. @extooy.1. menilai perempuan *user* Angela yang membawa *lovers* akan bermain dengan tidak adil atau hanya menempel kepada pasangannya saja.

Pada analisis video keempat, perempuan diposisikan menjadi objek. Adapun perempuan yang menjadi objek ialah perempuan user Angela. Dalam video yang dibuat oleh @zahidftclaude, fenomena yang terjadi diceritakan dari sudut pandang laki-laki sebagai subjek yang menjadikan perempuan sebagai objek perbandingan untuk menciptakan stereotif bahwa permainan Angela yang baik pasti berasal dari laki-laki, bukan dari perempuan. Dengan demikian, penulis selaku subjek pencerita bertujuan untuk memperkuat spekulasi mengenai stereotype gender yang mereduksi kemampuan seseorang berdasarkan jenis kelaminnya. Hal ini dapat mengabaikan keberagaman kemampuan individu dan menciptakan ketidakadilan gender serta memperpanjang stigma yang menghambat perempuan untuk diakui dan dihargai dalam *game* MLBB.

Pada analisis video kelima, perempuan diposisikan menjadi subjek dan juga objek. Adapun yang menempati posisi subjek dan objek ialah @sasaa2. Dalam video yang dibuat oleh @sasaa2\_, fenomena yang terjadi diceritakan dari sudut pandang seorang perempuan yang menjadi objek dan korban pelecehan seksual verbal di sepanjang permainan. Dengan demikian, penulis sebagai subjek pencerita bertujuan untuk menggambarkan bagaimana posisi perempuan sebagai korban diskriminasi diperlakukan oleh para pemain MLBB. Komentar "sasa kontol" dan "jual memek beli collector" mengandung kata-kata yang vulgar dan merendahkan martabat @sasaa2\_ sebagai seorang perempuan. Komentar tersebut dapat diinterpretasikan sebagai usaha untuk merendahkan perempuan dengan cara meremehkan kemampuan mereka dalam membeli dan menggunakan skin mahal.

Pada analisis video keenam, perempuan diposisikan menjadi subjek dan juga objek. Adapun yang menempati posisi objek ialah gelar yang diperoleh oleh penulis dan juga foto diri yang dicantumkan oleh penulis, beserta perempuan-perempuan lainnya yang memiliki posisi yang sama dengan penulis – *user* Angela di dalam MLBB. Dalam video yang dibuat oleh @yupiangela, Yupi selaku pembuat video menempatkan dirinya sendiri sebagai pencerita dari sebuah konsep penerimaan gelar pemain top Angela no.59 terbaik dari seluruh dunia. @yupiangela tentunya merasa bangga akan hal tersebut, sehingga ia bertujuan agar publik mengetahui bahwa pemain terbaik no.59 di dunia ialah dirinya.

Pemosisian perempuan yang dominan sebagai objek dalam komunitas MLBB di media sosial TikTok menunjukkan adanya praktik seksisme dan objektifikasi gender. Hal ini terlihat dari komentar yang merendahkan, menghina, atau tidak menghormati perempuan dalam konteks permainan. Praktik tersebut memiliki dampak negatif, seperti mereduksi kemampuan dan kontribusi perempuan, menciptakan ketidaksetaraan dan ketidakadilan gender, serta menumbuhkan persepsi negatif dan stereotip gender. Stereotip dan bias gender dalam komunitas MLBB dapat menghalangi perempuan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan, sehingga sulit untuk bersaing secara setara dan maju dalam permainan. Hal ini bisa mengakibatkan penghambatan dalam akses terhadap sumber daya, peluang, dan pengakuan yang seharusnya diperoleh oleh semua *player*. Oleh karena itu, penting untuk mengenali, mengatasi, dan mencegah terjadinya objektifikasi gender dalam komunitas MLBB, mengakui keberadaan dan keberagaman, kesetaraan, dan penghargaan yang adil terhadap semua pemain, tanpa memandang jenis kelamin mereka. Dengan menciptakan komunitas yang beragam dan inklusif, kita dapat mengembangkan pengalaman bermain dan menciptakan lingkungan yang lebih positif dan menyenangkan bagi semua pemain.

#### **4.2.2 Pengonstruksian perempuan pengguna *hero* Angela dalam fenomena Angela Desah TikTok ditinjau dari posisi pembaca berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills**

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).

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada 6 kategori video tiktok dalam fenomena angela desah meliputi: (1) komentar dari video yang di dalamnya terdapat hero Angela, (2) komentar dari video mengenai kemampuan/kemahiran female *gamer* yang dihubungkan dengan hero Angela, (3) komentar dari video mengenai female *gamer* yang memiliki pasangan di dalam *game* dan menggunakan hero Angela, (4) komentar dari video saat hero Angela saat digunakan oleh laki-

laki vs hero Angela saat digunakan perempuan, (5) komentar dari video yang membahas skill dan skin dari hero Angela, dan (6) hero Angela vs penampilan penggunanya di dunia nyata, ditemukan adanya pemosisian penulis-pembaca pada keenam video tersebut menggunakan sapaan langsung berupa *Angela ana208* dan *si paling alergi angela*. Penulis memanfaatkan sapaan langsung tersebut untuk melibatkan pembaca secara tidak langsung dengan konteks video yang dibuat. Hal ini sejalan dengan teori Mills yang mengatakan bahwa pembaca ialah pihak yang ikut bertransaksi sebagaimana akan terlihat di dalam teks (Eriyanto, 2001).

Selain sapaan langsung, penulis pun menggunakan sapaan tidak langsung dalam captionnya dengan menggunakan mediasi dan kode budaya. Pada enam wacana dalam video tiktok yang telah dianalisis, terdapat penggunaan mediasi berdasarkan kode budaya yang terdapat di lingkungan MLBB. Mediasi yang dilakukan oleh penulis bertujuan agar pembaca tersugesti untuk memposisikan diri sama dengan penulis (Mills, 1997). Mediasi berdasarkan kode budaya yang dilakukan oleh penulis pun beragam, mulai dari konsep video pertama dimana penulis menggunakan kata “berulah” yang mencerminkan perilaku atau tindakan seseorang yang dianggap tidak pantas, mengganggu, atau melanggar norma atau aturan tertentu. Istilah ini menunjukkan bahwa objek dalam video tersebut melakukan tindakan yang dianggap tidak pantas, bermasalah, atau menyebabkan kekacauan atau keributan dalam suatu situasi atau lingkungan tertentu. Melalui mediasi tersebut, penulis komentar sebagai posisi pembaca bereaksi langsung dengan menyetujui hal tersebut. Melalui 10 komentar yang dianalisis dari video tersebut, pembaca dominan memposisikan diri sebagai subjek atau sejajar dengan Hiide (8:1). Meski ada beberapa pembaca yang posisinya sama dengan Ana, mereka tidak mendukung Ana sama sekali sebagai perempuan.

Pada konsep video kedua, penulis menggunakan teknik penceritaan yang bertujuan untuk mengubah stereotipe dan ekspektasi komunitas MLBB terkait dengan perempuan dalam permainan. Penulis berusaha meyakinkan pembaca bahwa perempuan juga memiliki kemampuan strategis dan kecerdasan yang diperlukan untuk bermain dengan baik di MLBB. Melalui teknik penceritaan ini, penulis memberikan contoh bahwa kemampuan dalam permainan tidak tergantung pada jenis kelamin, melainkan ditentukan oleh keterampilan dan pengetahuan yang

dimiliki individu, terlepas dari identitas gender mereka. Melalui mediasi tersebut, penulis komentar sebagai posisi pembaca bereaksi langsung dengan berbagai pandangan yang berbeda, sebanyak 3 komentar menyetujui hal yang disampaikan penulis. Namun, 4 komentar lain tetap tidak setuju dengan apa yang disampaikan oleh penulis.

Pada konsep video ketiga, penulis menggunakan teknik penceritaan yang menempatkan perempuan sebagai objek yang “tidak adil” dalam bermain. Hal ini merujuk pada *caption* penulis yang di dalamnya terdapat teguran “jangan masuk ke loversnya aja” yang memiliki arti bahwa perempuan di dalam video tersebut merupakan perempuan yang “tidak adil” dalam bermain *game*. Melalui mediasi tersebut, penulis komentar sebagai posisi pembaca bereaksi langsung dengan menyetujui argumen penulis. Melalui 10 komentar yang dianalisis dari video tersebut, pembaca dominan memosisikan diri sebagai subjek yang menganggap bahwa perempuan *user* Angela akan bermain dengan buruk atau tidak adil (5:1).

Pada konsep video keempat, penulis menghadirkan ekspektasi sosial yang menyebutkan bahwa *user* Angela yang bermain dengan benar pastilah laki-laki. Hal tersebut dituliskannya dengan jelas dalam *captionnya* yang berbunyi “yang main Angela pasti cowok nih”. Penulis memosisikan perempuan sebagai individu yang terkait erat dengan persepsi “payah dalam bermain” dan segala aspek yang berkaitan dengan kelemahan dan kurang kompeten. Penulis bertujuan untuk memperkuat spekulasi mengenai stereotipe gender yang mereduksi kemampuan seseorang berdasarkan jenis kelaminnya. Melalui hal tersebut, penulis komentar selaku pembaca langsung bereaksi dengan menyetujui spekulasi dari penulis. Melalui 10 komentar yang dianalisis dari video tersebut, masih ada pembaca yang membenarkan spekulasi yang dikatakan oleh penulis (50:50). Hal ini sama dengan hasil penelitian dari (Wibowo & Djohansyah, 2021) yang mengatakan bahwa 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.

Pada konsep video kelima, penulis menggunakan teknik penceritaan dengan menempatkan posisi perempuan sebagai subjek yang menceritakan dirinya sendiri sebagai perempuan yang menjadi objek dan korban pelecehan seksual verbal di

sepanjang permainan. Penggunaan kata “apasi pada alergi angela, dulu skin summer dibilang desah, sekarang skin collector dibilang hasil memek [emot batu]” dalam *caption* yang disajikan oleh penulis bertujuan untuk menggambarkan bagaimana posisi perempuan sebagai korban diskriminasi diperlakukan oleh para pemain MLBB. Melalui hal tersebut, penulis komentar selaku pembaca langsung bereaksi, namun kali ini reaksi terbagi dua dalam jumlah yang seri, 50% pembaca berpihak kepada penulis, dan 50% lagi tetap menghina atau memojokkan perempuan dengan ikut melecehkan ataupun meremehkan kemampuan yang dimiliki oleh perempuan.

Pada konsep video terakhir, penulis menggunakan kebenaran pada konsep “kemahiran” yang dimiliki perempuan di dalam permainan. Penulis membagikan pencapaiannya atas gelar top global Angela no.59 sebagai bentuk pembuktian bahwa perempuan juga mahir dan memiliki kemampuan yang bahkan melebihi rata-rata pemain dengan berhasil meraih penghargaan pemain terbaik no.59 dalam kategori *hero* Angela di seluruh dunia. Melalui hal tersebut, penulis komentar selaku pembaca langsung bereaksi, namun reaksinya dominan negatif, dimana kemampuan dari penulis tidak diakui atau bahkan menyebut bahwa pencapaian yang diraih oleh penulis merupakan hasil penulis “memanfaatkan tubuhnya” (5:2). Hal ini sama hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pramesty, 2021) yang menemukan bahwa pemain perempuan sering didiskriminasi oleh pemain laki-laki, dan kata-kata serta kalimat mereka secara tidak langsung menghina martabat dan harga diri pemain perempuan.

Keenam teks tersebut dibuat oleh laki-laki dan juga perempuan. Terjadi pendefinisian negatif yang dilakukan oleh penulis laki-laki terhadap perempuan. Di sisi lain, penulis perempuan berusaha menepis atau membuktikan bahwa pendefinisian negatif tersebut tidak benar. Namun, reaksi pembaca tetaplah dominan untuk memposisikan perempuan sebagai objek yang dianggap lemah, tidak mahir bermain *game*, beban, dan merendahkan martabat perempuan dengan menyangkut-pautkan alat-alat vital perempuan atas keberhasilan yang diraih oleh perempuan. Oleh karena itu, kerja sama penulis dan pembaca berhasil jika konsep videonya mengandung sesuatu yang merendahkan perempuan. Namun, kerja sama

penulis dan pembaca cenderung tidak berhasil jika konsep videonya mengandung sesuatu yang membela perempuan.

Penempatan penulis dan pembaca di dalam fenomena angela desah TikTok memperlihatkan bahwa komunitas MLBB di lingkungan tersebut berusaha menempatkan pembaca untuk tidak berpihak kepada perempuan. Posisi pembaca sebagai penulis komentar pun berpengaruh besar terhadap konten atau video yang selanjutnya akan dibuat oleh penulis. Oleh karena itu, komunitas MLBB TikTok merupakan komunitas yang tidak mendukung posisi perempuan sebagai *gamer* yang berusaha berjuang dan bersaing dengan adil. Hal ini dibuktikan dengan keberpihakan sebagian penulis dan juga pembaca yang lebih dominan untuk menempatkan perempuan pada segala sesuatu yang berkonotasi negatif.

#### **4.2.3 Pengonstruksian perempuan pengguna hero Angela oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok.**

Melalui berbagai analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sikap dari komunitas MLBB di media sosial TikTok cenderung negatif dan dominan melakukan diskriminasi terhadap perempuan, khususnya *user* Angela. Point diskriminasi yang dilakukan oleh komunitas MLBB TikTok dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perempuan dianggap tidak memiliki *skill* atau kemampuan *gaming* yang setara dengan laki-laki. Hal ini terbukti dari respon publik saat menilai seorang *gamer* perempuan sebagai entitas yang hanya “numpang *win*” saja dalam pertandingan.
2. Perempuan seringkali disalahkan atau dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam game, meskipun statistik permainan mereka menunjukkan sebaliknya. Sebagai contoh, jika seorang perempuan memiliki peringkat KDA yang tinggi, mereka tetap dituduh sebagai penyebab kekalahan jika timnya kalah.
3. Perempuan yang bermain dengan pasangannya akan dianggap sebagai *player* yang tidak adil. Perempuan tersebut akan dituduh hanya memberikan kerjasama kepada pasangannya saja, tidak memberikan kerjasama kepada anggota tim lain. Padahal pada kenyataannya, MLBB merupakan *game* 5 vs 5. Bekerjasama hanya dengan 1 orang saja akan sulit dilakukan.



4. Perempuan akan selamanya dianggap tidak dapat melampaui laki-laki dalam kecerdasan strategi atau kecerdasan penggunaan *hero*. Hal ini dibuktikan dengan stereotip dalam komunitas MLBB pada saat seseorang menggunakan *hero* Angela dengan baik (*hero* yang biasa digunakan oleh perempuan) pastilah pengguna *hero* Angela tersebut akan disebut “pasti Angelanya cowo nih”.
5. Perempuan yang membeli *skin* mahal akan disebut sebagai perempuan yang open BO atau perempuan yang menjual dirinya kepada laki-laki. Hal ini tentunya menunjukkan bahwa perempuan bukan lagi direndahkan secara *skill*, tetapi diragukan juga finansialnya.
6. Perempuan yang mencapai peringkat tinggi dalam permainan seringkali dicurigai memanfaatkan laki-laki dan memasukkan unsur dewasa dalam interaksi mereka untuk mendapatkan dukungan hingga tingkat tertinggi.

Diskriminasi ini menunjukkan adanya masalah serius dalam komunitas MLBB di TikTok yang merendahkan perempuan, mereduksi kemampuan mereka, dan memperpetuasi stereotip gender yang merugikan.