

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

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana sastra
Indonesia.



oleh
Putri Cantika Ramadhani
1901476

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Putri Cantika Ramadhani

NIM 1901476

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

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Dra. Nunung Sitaresmi, M.Pd.

NIP 196201091987032002

Pembimbing 2



Dr. Mahmud Fasya, S.Pd., M.A.

NIP 19771209200511001

Diketahui

Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Tedi Permadi, M.Hum.

NIP 197006242006041001

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

LEMBAR HAK CIPTA

Konstruksi Perempuan Pengguna Karakter Angela dalam Tuturan Komunitas Mobile Legends: Bang- Bang di Media Sosial Tiktok: Analisis Wacana Kritis

Oleh

Putri Cantika Ramadhani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Sastra pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

© Putri Cantika Ramadhani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari 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

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh stigma komunitas Mobile Legends: Bang Bang terhadap *player* perempuan yang bermain Mobile Legends. Terdapat suatu stigma di media sosial TikTok yang menyebutkan bahwa perempuan yang bermain Mobile Legends dan memakai *hero* Angela di dalam Mobile Legends: Bang Bang akan dicap sebagai *player* “desah”, “lonte”, dan hal lainnya yang berhubungan dengan sesuatu yang merendahkan martabat perempuan. Selain itu, *player* perempuan juga sering dianggap kurang memiliki kemahiran setara dengan laki-laki dan dianggap "menjual diri" untuk mencapai peringkat tinggi dalam *game*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuka pikiran masyarakat akan *respect* mereka terhadap sesama, mengurangi ujaran kebencian, dan menghargai kesetaraan gender. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data dikumpulkan dengan teknik analisis wacana pada enam kategori video yang bersangkutan dengan diskriminasi *user* Angela di media sosial TikTok. Selain itu, teknik studi literatur juga digunakan untuk pengolahan data tersebut. Topik penelitian ini memungkinkan dikaji menggunakan analisis wacana kritis Sara Mills. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komentar-komentar dalam fenomena Angela Desah TikTok dapat menampilkan diskriminasi terhadap perempuan ditinjau dari posisi subjek – objek dan pembaca berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu membuka pikiran masyarakat untuk lebih menghargai perempuan di dalam *game online* karena perempuan memiliki hak, keterampilan, dan porsi yang sama dengan laki-laki dalam aspek apa pun.

Kunci: diskriminasi, angela desah, *game online*

ABSTRACT

This research is motivated by the stigma of the Mobile Legends community: Bang Bang community stigma against female players who play Mobile Legends. There is a stigma on TikTok social media which states that women who play Mobile Legends and use Angela's hero in Mobile Legends: Bang Bang will be labeled as "sigh" players, "prostitutes", and other things related to something that dehumanizes women. In addition, female players are also often considered to lack the same skills as men and are considered to "sell themselves" to achieve high rankings in the game. Therefore, the purpose of this research is to open people's minds to their respect for others, reduce hate speech, and appreciate gender equality. This research utilizes a qualitative method. Data was collected using discourse analysis techniques on six categories of videos related to user Angela's discrimination on TikTok social media. In addition, literature study techniques were also used to process the data. This research topic allows it to be studied using Sara Mills' critical discourse analysis. The findings in this study show that the comments in the Angela Desah TikTok phenomenon can display discrimination against women in terms of subject - object and reader positions based on Sara Mills' critical discourse analysis perspective. The results of this study are expected to help open people's minds to appreciate women more in online games because women have the same rights, skills, and portions as men in any aspect.

Keywords: discrimination, angela desah, online games

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Batasan Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoretis.....	9
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
1.6 Struktur Organisasi Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Wacana	11
2.1.1 Analisis Wacana	12
2.1.2 Analisis Wacana Kritis (AWK).....	13
2.2 Representasi	18
2.3 Media Daring.....	18
2.4 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Pengumpulan Data	24
3.2.1 Data dan Sumber Data.....	24

3.2.2 Instrumen Penelitian	29
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.3 Teknik Analisis Data	33
3.4 Definisi Operasional.....	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Temuan Penelitian.....	37
4.1.1 Analisis Data.....	37
4.1.2 Hasil Analisis Data	38
4.2 Pembahasan.....	100
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.....	101
4.2.2 Pengonstruksian perempuan pengguna <i>hero</i> Angela dalam fenomena Angela Desah TikTok ditinjau dari posisi pembaca berdasarkan analisis wacana kritis perspektif Sara Mills.....	104
4.2.3 Pengonstruksian perempuan pengguna hero Angela oleh komunitas Mobile Legends: Bang-Bang di media sosial TikTok.....	108
BAB V SIMPULAN.....	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Implikasi.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN 1 KARTU DATA	118
LAMPIRAN 1 SURAT KETERANGAN DOSEN PEMBIMBING	119
LAMPIRAN 2 RIWAYAT HIDUP.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Caption Video Kategori 1	38
Gambar 4. 2 Komentar Video Kategori 1	39
Gambar 4. 3 Komentar Video Kategori 1	39
Gambar 4. 4 Komentar Video Kategori 1	40
Gambar 4. 5 Komentar Video Kategori 1	40
Gambar 4. 6 Caption Video Kategori 2	48
Gambar 4. 7 Komentar Video Kategori 2	49
Gambar 4. 8 Komentar Video Kategori 2	49
Gambar 4. 9 Komentar Video Kategori 2	50
Gambar 4. 10 Komentar Video Kategori 2	50
Gambar 4. 11 Caption Video Kategori 3	59
Gambar 4. 12 Komentar Video Kategori 3	60
Gambar 4. 13 Komentar Video Kategori 3	60
Gambar 4. 14 Komentar Video Kategori 3	61
Gambar 4. 15 Komentar Video Kategori 3	61
Gambar 4. 16 Komentar Video Kategori 3	61
Gambar 4. 17 KDA (KILL-DEATH-ASSIST) User Angela pada Video Kategori 3.....	63
Gambar 4. 18 Caption Video Kategori 4	71
Gambar 4. 19 Komentar Video Kategori 4.....	72
Gambar 4. 20 Komentar Video Kategori 4.....	72
Gambar 4. 21 Komentar Video Kategori 4.....	73
Gambar 4. 22 Komentar Video Kategori 4.....	73
Gambar 4. 23 Caption Video Kategori 5	81
Gambar 4. 24 Teks dalam Video Kategori 5	81
Gambar 4. 25 Komentar Video Kategori 5.....	82
Gambar 4. 26 Komentar Video Kategori 5.....	82
Gambar 4. 27 Komentar Video Kategori 5.....	83
Gambar 4. 28 Komentar Video Kategori 5.....	83
Gambar 4. 29 Komentar Video Kategori 5.....	83
Gambar 4. 30 Teks dalam Video Kategori 6	91
Gambar 4. 31 Foto dalam Video Kategori 6.....	91
Gambar 4. 32 Komentar Video Kategori 6.....	92
Gambar 4. 33 Komentar Video Kategori 6.....	92
Gambar 4. 34 Komentar Video Kategori 6.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 KARTU DATA.....	30
Tabel 3. 2 CONTOH ANALISIS.....	30
Tabel 4. 1 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 1	40
Tabel 4. 2 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 2	50
Tabel 4. 3 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 3	62
Tabel 4. 4 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 4.....	73
Tabel 4. 5 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 5	84
Tabel 4. 6 Posisi Subjek-Objek dan Posisi Penulis Pembaca dalam Data 6.....	93

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Alur Penelitian	34
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KARTU DATA.....	118
LAMPIRAN 1 SURAT KETERANGAN DOSEN PEMBIMBING	119
LAMPIRAN 2 RIWAYAT HIDUP.....	121

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. N. A. (2019). Analisis Wacana Sara Mills Tentang Kekerasan Perempuan dalam Rumah Tangga Studi Terhadap Pemberitaan Media Kumparan. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 4(2), 101.
<https://doi.org/10.29240/jdk.v4i2.1236>
- Ahsin, M. N., & Widiyanto, E. (2020). Representasi Ketidakadilan Gender Dalam Kumpulan Cerpen Janji Sri (Analisis Wacana Kritis Sara Mills). *Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (Semantiks)*, 2, 432–440.
<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks>
- Arifin, E. Z. (2017). Perkembangan Teori Dan Teknik Analisis Wacana: Dari Teori Konvensional Ke Teori Modern. *Pujangga*, 3(1), 1.
<https://doi.org/10.47313/pujangga.v3i1.325>
- Ayu, A., Yudah, P., & Indonesia, U. (1960). *Representasi Ras Gender dan Transeksual dalam Pemberitaan di Media Massa: Sebuah Tinjauan Analisis Wacana Kritis*. 37–49.
- Bakhtin, M. M., Bourdieu, P., Foucault, M., & Habermas, J. (2003). *What is meant by " discourse analysis " ?*
- Balqis, K. R. (2022). *Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT Disusun oleh : Kayla Raisya Balqis. June : Program Studi Sosiologi FISIP UNPAD*
- Batoebara, M. U. (2020). Aplikasi Tik-Tok Seru-Seruan Atau Kebodohan. *Network Media*, 3(2), 59–65. <https://doi.org/10.46576/jnm.v3i2.849>
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1975). *Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach to the Social Sciences*. Wiley.
<https://books.google.co.id/books?id=1fS1AAAAIAAJ>
- Chaudron, C. (1988). HANDBOOK OF DISCOURSE ANALYSIS, VOLUME 1: DISCIPLINES OF DISCOURSE. Teun A. van Dijk (Ed.). Orlando, FL: Academic, 1985. Pp. xviii 302. \$65.50. - HANDBOOK OF DISCOURSE ANALYSIS, VOLUME 2: DIMENSIONS OF DISCOURSE. Teun A. van Dijk (Ed.). Orlando, FL: Acade. *Studies in Second Language Acquisition*,

- 10(1), 93–100. <https://doi.org/10.1017/S0272263100007099>
- Chen, T. T. (2014). Online Games: Research Perspective and Framework. *Comput. Entertain.*, 12, 3:1-3:26.
- Corbin, J., & Strauss, A. (2015). *Basics of Qualitative Research* (Nomor v. 14). SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=Dc45DQAAQBAJ>
- Crystal, D. (1980). *A First Dictionary of Linguistics and Phonetics*. Westview Press. <https://books.google.co.id/books?id=81liAAAAMAAJ>
- Darma, Y. A. (2009). *Analisis wacana kritis*. Yrama Widya bekerja sama dengan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (FPBS UPI). <https://books.google.co.id/books?id=S63dSAAACAAJ>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=ORC2AAAAIAAJ>
- Diyana Permata Yanda, D. R. (n.d.). *Perkembangan Kajian Linguistik: Bidang Tata Bahasa*. GUEPEDIA. <https://books.google.co.id/books?id=R8MXEAAAQBAJ>
- Djajasudarma, T. F. (1994). *Wacana: pemahaman dan hubungan antarunsur*. Eresco. <https://books.google.co.id/books?id=4AuIAAAACAAJ>
- Engineer, A. A., & Ihsan, A. A. M. (n.d.). *Tafsir Perempuan: Antara Doktrin dan Dinamika Kontemporer*. KAKTUS. <https://books.google.co.id/books?id=DVatDwAAQBAJ>
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana ; Pengantar Analisis Teks Media: Komunikasi*. LKiS Yogyakarta. <https://books.google.co.id/books?id=68dVDwAAQBAJ>
- Fairclough, N. (1995). *Critical Discourse Analysis: Papers in the Critical Study of Language*. New York. <https://books.google.co.id/books?id=wWXatQEACAAJ>
- Fakhri, R. Z., & Prasetyo, A. (2022). Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Genshin Impact. *Jurnal Management*, 9(4), 2548–2558. Bandung : Ilmu Komunikasi, FKB Telkom
- Georgakopoulou, A. (2002). Methods of Text and Discourse Analysis. *Journal of Pragmatics - J PRAGMATICS*, 34, 1305–1308. [https://doi.org/10.1016/S0378-2166\(02\)00039-5](https://doi.org/10.1016/S0378-2166(02)00039-5)
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan

- Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari dan Manajemen*, 4(2), 154–160.
<https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i2.8853>
- Harris, Z. S. (1952). *Discourse Analysis*.
<https://books.google.co.id/books?id=OvcUDQEACAAJ>
- Jorgensen, P., NP, E., BL, S., Rupes, I., Tyers, M., & Futcher, B. (2007). The size of the nucleus increases as yeast cells grow. *Molecular biology of the cell*, 18(9), 3523–3532.
- Kemparaj, U., & Chavan, S. (2013). Qualitative research: a brief description. *Indian journal of medical sciences*, 67 3-4, 89–98.
- Liebenberg, S. (2021). Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women (CEDAW). *Encyclopedia of the UN Sustainable Development Goals*.
- Madiun, R., Maret, E., Musyafa'ah, N., Pengabdian, D. A. N., Masyarakat, K., Widiatmoko, W., &)2015. (فلخاني منوچهر, حيراني علي, ت. و). Universitas sanata dharma - - .. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 2(1), 203–211.
<http://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/141>
- Mahsun. (2005). *Metode penelitian bahasa: tahap strategi, metode, dan tekniknya*. RajaGrafindo Persada.
<https://books.google.co.id/books?id=UwC4NwAACAAJ>
- Makki, S. (2020). *Pengguna Gim Online Meningkatkan 75 Persen Kala Corona*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.
- Mills, S. (1997). *Discourse*. Routledge.
<https://books.google.co.id/books?id=ARFKkGy5drIC>
- Munfarida, E. (2014). Analisis Wacana Kritis Norman Fairlough. *Komunika : Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 8(1), 1–19.
<http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/komunika/article/view/746>
- Naufanita, H., Maisa Yudono, R., & Soetjipto, A. (2018). Analisis Wacana Diaspora Indonesia: Tinjauan Konseptual Dalam Hubungan Internasional. | *Jurnal Kajian Wilayah*, 9(2), 90–108. <https://doi.org/10.14203/jkw.v9i2.796>

- Paassen, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2017). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles*, 76, 421–435.
- Pawito. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS). <https://books.google.co.id/books?id=zN5iDwAAQBAJ>
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Rahmawati, D., & Anindhita, W. (2016). Potensi Media Daring Menciptakan Komunitas Informasi Transnasional Asean. *Prosiding Seminar Nasional INDOCOMPAC*, 0(0), 730–736.
<http://journal.bakrie.ac.id/index.php/INDOCOMPAC/article/view/1639>
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*.
- Sankoff, D. (1978). *Linguistic Variation: Models and Methods*. Academic Press.
<https://books.google.co.id/books?id=NneuAAAIAAJ>
- Santucci, A. A., Porta, L. L., Hobsbawm, E. J., & Buttigieg, J. A. (2017). *Antonio Gramsci: 1891-1937*. Sellerio Editore.
<https://books.google.co.id/books?id=FRzjDQAAQBAJ>
- Shastri, A. (2014). Gender Inequality and Women Discrimination. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(11), 27–30.
<https://doi.org/10.9790/0837-191172730>
- Silaswati, D. (2019). Analisis Wacana Kritis dalam Pengkajian Wacana. *Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 12(1), 1–10.
<https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis/article/view/124>
- Sobari, T., & Faridah, L. (2012). Model Sara Mills dalam Analisis Wacana Peran dan Relasi Gender. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 88–99. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/semantik/article/view/464>
- Stubbs, M. (1983). *Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language*. University of Chicago Press.
<https://books.google.co.id/books?id=mfyGkGREWKQC>
- Sugiarto, S. R. (2023). *Sak Mene Bolo Artinya dalam Bahasa Gaul Adalah* _

Ternyata ini Arti Sakmene Lo Bolo yang Viral di TikTok - Fokus Muria - Halaman 3 (hal. 1). www.fokusmuria.co.id.

<https://www.fokusmuria.co.id/lifestyle/3108707014/sak-mene-bolo-artinya-dalam-bahasa-gaul-adalah-ternyata-ini-arti-sakmene-lo-bolo-yang-viral-di-tiktok?page=3>

Syamsuddin. (2011). *Studi Wacana: Teori Analisis Pengajaran* (Cetakan Ke).

Van Van Dijk, P. T. A., & van Dijk, T. A. (1997). *Discourse as Social Interaction*. Sage Publications (CA).

<https://books.google.co.id/books?id=QsAhSa3ZyIkC>

Wardani, S. W., Purnomo, D., & Lahade, J. R. (2016). Analisis wacana feminisme Sara Mills program Tupperware She Can! On Radio: Studi kasus pada Radio Female Semarang. *Cakrawala Jurnal Penelitian Sosial*, 2(1), 185–210.

<https://ejournal.uksw.edu/cakrawala/article/view/37/33>

Wibowo, T., & Djohansyah, R. (2021). *Female Gaming And Role Of Woman*

Within Gaming Culture : A Study Of Indonesia Keywords : 1(1), 719–727.

Batam : Ilmu Komputer, FIK UIB

Wodak, R. (2009). *Discursive Construction of National Identity*. Edinburgh

University Press. <https://books.google.co.id/books?id=tA2rBgAAQBAJ>