

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan hal – hal yang melatarbelakangi topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian hingga struktur organisasi skripsi. Adapun berbagai hal yang berkenaan dengan pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dewasa ini terlihat dari adanya perkembangan teknologi yang canggih berupa internet. Individu satu dengan individu lainnya dapat terhubung dengan syarat terkoneksi atau terhubung melalui jaringan internet (Krisanto, 2014). Kemajuan yang serba digital menuntut manusia untuk melakukan aktivitasnya seperti bekerja, berbelanja, dan berkomunikasi melalui internet. Kemajuan internet mendorong terbentuknya sistem bermain secara *online* melalui tren *video game online*. Berdasarkan data yang dihimpun (Dihni, 2022) dalam situs *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Tercatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16 – 64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.

Internet menjadi media baru bagi berkembangnya berbagai komunikasi berupa relasi sosial budaya yang baru. Dengan kata lain, internet telah memberikan media baru bagi terjalinnya relasi baru melalui suatu jaringan (Karunia, 2021). Kemungkinan terjalinnya interaksi sosial dan komunikasi secara mendalam dan luas dapat terjadi dalam proses bermain seperti dalam dunia nyata. Hal tersebut terwujud dalam terjalinnya hubungan antara individu satu dengan lainnya melalui dunia virtual *game online*. *Game* bisa dijadikan sarana yang lebih baik sebagai kampanye melalui media digital daripada melalui media klasik (Maiolini dkk, 2012).

Budaya dan waktu disaat suatu *game* diciptakan seringkali mempengaruhi bagaimana produksi dan desain *game* tersebut (Chess, 2017). International Game Developers Association menyebutkan bahwa 88,5% dari

developer game adalah laki – laki serta 92% dari seluruh developer game merupakan heteroseksual (Hanh, 2017). Sedangkan developer game perempuan berpendapat bahwa terdapat kekurangan dalam keberagaman industri *game* dan juga menyatakan bahwa keberagaman mempengaruhi *game* yang diproduksi. Akibat dari hal tersebut, representasi gender dan seksualitas dalam desain *game* merupakan suatu gambaran melalui perspektif laki – laki heteroseksual.

Dalam pengembangannya, industri *video game* juga didominasi oleh laki-laki – terlihat dalam banyaknya desain karakter perempuan yang cenderung menampilkan *sexual appeal* dengan standar kecantikan yang tidak realistis, jelas sekali bahwa desain tersebut dibuat dengan *male gaze* karena target pasar utama industri ini adalah laki-laki. Rahmadani & Tandyonomanu (2020) dalam penelitiannya menyatakan terdapat banyak penelitian mengenai perempuan dan game yang diikuti gagasan kritis terhadap representasi perempuan dalam game yang dianggap menseksualisasi perempuan secara berlebihan. Hal tersebut ditunjukkan dalam bentuk dada yang besar, perut yang ramping, dan pakaian yang minim.

Menurut hasil penelitian terdahulu oleh Kayla, B (2017) tentang Perilaku Seksisme Terhadap *Player* Perempuan Pada *Game Online VALORANT* menyatakan bahwa stereotip yang melekat pada pemain *game* adalah laki-laki. Stereotip ini muncul karena anggapan bahwa laki-laki lebih menyukai kompetisi, lebih unggul dalam menyusun strategi yang efektif pada saat bermain, serta lebih mengerti akan teknologi. *Game* menjadi ranah yang tidak aman bagi perempuan terlihat dari adanya diskriminasi terhadap perempuan yang ditandai dengan munculnya komentar mengarah kepada hal – hal berbau seksual, seksis, bahkan *body shaming* terhadap perempuan baik di dalam jalannya permainan maupun pada forum komunitas *game* di berbagai *platform* media sosial seperti facebook, instagram, tiktok, atau discord. Pemain perempuan juga seringkali diremehkan dalam permainan karena dianggap menyusahkan atau tidak dapat bermain.

Game yang dikaji pada penelitian ini adalah Grand Theft Auto seri ke V, yang dikembangkan oleh Rockstar North dan diterbitkan oleh Rockstar Games. *Game* yang dirilis pada tahun 2013 ini merupakan sebuah game yang berjenis aksi petualangan. *Game* ini dapat dimainkan secara *single player* dan *multiplayer*, adapun perbedaan cara memainkan dari keduanya. Jika memainkan *game* secara *single player*, maka pemain hanya dapat memainkannya secara *offline* dengan mengikuti jalan cerita yang sudah ditentukan. Sedangkan ketika bermain secara *multiplayer*, maka pemain dapat bertemu dengan pemain lain di dalam *game* tersebut dan dapat menentukan jalan cerita sendiri atau yang biasa disebut dengan *roleplay*.

Game GTA V *roleplay* menjadi suatu objek kajian yang menarik untuk diteliti karena game ini dimainkan oleh berbagai kalangan usia mulai dari remaja berusia 13 tahun hingga dewasa berusia 35 tahun. Game ini mewajibkan pemainnya berinteraksi satu dengan pemain lainnya selama memainkan secara *online* melalui *microphone* yang aktif. *Game* ini menuntut pemainnya untuk menjalankan peran serta kehidupan sedemikian rupa agar seperti di dunia nyata yang diatur oleh hukum dan aturan. Banyak sekali karakter yang dapat dimainkan serta dapat dikatakan kompleks seperti di dunia nyata pada game Grand Theft Auto V ini. Pemain yang memainkan *roleplay* memiliki tanggapan atau gaya komunikasi berbeda ketika melakukan interaksi dengan individu lain. Gaya khas ini menunjukkan proses pembangunan identitas yang mungkin berbeda dalam dunia nyata (Giyoto dkk., 2019).

Identitas yang dibangun sering kali bertentangan dengan peraturan komunitas dimana melarang pemainnya untuk berkata seksis berupa diskriminasi dan pelecehan terhadap pemain perempuan. Pemaparan mengenai gagasan dan fenomena di atas semakin menunjukkan bahwa game secara umum dan GTA V *Roleplay* mengindikasikan masalah – masalah sosial yang lebih luas berupa seksisme berkembang menjadi patologi sosial.

Krisis multidimensional yang menerpa komunitas *game* saat ini berdampak terhadap tatanan kehidupan bersosial. Hal tersebut dipengaruhi oleh dampak negatif yang muncul karena globalisasi yang disertai dengan

perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya pada bidang komunikasi (Anshori, 2014). Proses pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat berperan dalam mengatasi krisis multidimensional. Kemajuan sistem komunikasi dalam game yang terjadi karena globalisasi tidak terlepas dari adanya interaksi sosial di dalam komunitas *game* tersebut. Baik interaksi sosial antar individu, antar kelompok, maupun interaksi sosial antara individu dan kelompok.

Hal tersebut merupakan bagian dari kajian ilmu sosiologi yang termasuk kedalam bagian dari disiplin ilmu Pendidikan IPS. Pendidikan IPS sebagai bagian dari sektor pendidikan memiliki bagian yang cukup penting dalam pengkajian berbagai masalah sosial yang berkembang menjadi penyakit sosial atau dikenal dengan patologi sosial. Patologi sosial berupa diskriminasi gender yang sangat berkaitan erat dengan seksisme merupakan bagian dari masyarakat yang tidak dapat terlepas di dalam interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Dengan menggunakan pendekatan Pendidikan IPS diharapkan masalah ini bisa teratasi dengan membentuk komunitas *game* yang dapat menyeimbangkan ilmu pengetahuan atau daya nalar dengan karakter atau daya hati nurani sehingga melahirkan komunitas yang cerdas secara intelektual dan cerdas secara nurani.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa terdapat 570 pemain perempuan dari 19.000 anggota suatu *server* discord GTA V roleplay dengan persentase sebanyak 3% merupakan pemain perempuan per Januari 2024. Hal ini sesuai dengan data yang diperoleh dari admin atau manajemen *server* KotaBaru Roleplay mengenai jumlah pemain perempuan dengan role perempuan. Penelitian ini dilatarbelakangi studi pendahuluan atas pengamatan tayangan ulang pada siaran langsung yang dilakukan oleh salah satu pemain perempuan ketika menerima perilaku seksisme. Serta penggalan latar belakang dari terciptanya lagu salah satu kelompok GTA V roleplay yang memiliki lirik bernuansa seksis.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam mengenai aspek patologi sosial yang terkandung dalam faktor pendorong perilaku seksisme, bentuk perilaku seksisme, dampak perilaku seksisme terhadap

pemain perempuan bahkan hingga perumusan solusi dari perilaku seksisme yang terjadi di dalam game online GTA V roleplay dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini memberikan kebermanfaatan dan kebaruan untuk pemahaman lebih mendalam mengenai salah satu bentuk patologi sosial yaitu perilaku seksisme yang terjadi pada game online GTA V roleplay dengan intensitas interaksi sosial tinggi dan dinamika sosial nya yang unik sehingga dapat membangun pandangan baru mengenai perempuan serta struktur sosial. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dalam mengenali gejala patologi sosial berupa perilaku seksisme yang terjadi pada lingkungan nyata atau virtual, serta meningkatkan kualitas kehidupan sosial khalayak. Berdasarkan pada temuan dan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian penelitian dengan judul **Analisis Patologi Sosial Pada Fenomena Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan peneliti, maka fokus masalah pada penelitian ini adalah Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Role Play. Adapun rumusan masalah yang dijabarkan secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor pendorong terjadinya fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay?
2. Bagaimana perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay hingga berkembang menjadi fenomena patologi sosial?
3. Bagaimana dampak dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay?
4. Bagaimana solusi dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan dalam penelitian “Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay” maka adapun tujuan penelitian yang dijabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Menganalisis faktor pendorong terjadinya fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay.
2. Menganalisis perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay hingga berkembang menjadi fenomena patologi sosial.
3. Menganalisis dampak dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay.
4. Menganalisis solusi dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat dalam pelaksanaan penelitian “Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay” ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini adalah membantu peneliti dan pembaca dalam memahami bagaimana game online mempengaruhi serta membentuk pandangan masyarakat terhadap perempuan dan membentuk struktur sosial yang ada. Pembentukan wawasan baru mengenai ilmu sosiologi sebagai bagian dari kajian pendidikan IPS yang melibatkan interaksi sosial dan masalah sosial dalam game online khususnya Grand Theft Auto V roleplay. Dalam sisi pengkajian patologi sosial yang memuat konteks perilaku seksisme terhadap pemain perempuan dalam game online membantu memperdalam pemahaman teoritis mengenai perilaku diskriminatif dan penindasan dalam

lingkungannya virtual. Manfaat kedua dalam sisi patologi sosial yaitu memperkaya metodologi dan pendekatan analisis terutama dalam game online yang memiliki dinamika dan interaksi sosial yang unik. Para pengelola komunitas dalam game online dapat membaca penelitian ini sebagai panduan untuk mengenali dan menangani kasus – kasus perilaku seksisme. Adapun manfaat utama dari penelitian ini adalah Pendidikan IPS dapat menjadi semakin “kaya” dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman yaitu berupa pola komunikasi, norma dan nilai serta interaksi sosial serta permasalahannya di dalam game melalui dunia digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Memberi pemahaman kepada pemilik, pengurus dan anggota komunitas game online GTA V roleplay, serta pembaca terkait pertimbangan langkah atau kebijakan yang dapat mencegah atau mengatasi perilaku seksisme dan diskriminatif dalam lingkungan game online. Penelitian ini dapat membantu berbagai pihak dalam merancang dan menerapkan kebijakan yang bertujuan untuk mencegah dan mengatasi perilaku seksisme di dalam game online. Hal tersebut mencakup pembuatan aturan komunitas, sanksi terhadap pelanggaran, dan sistem pelaporan.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program pendidikan dan kesadaran yang ditujukan kepada pemain, khususnya untuk meningkatkan pemahaman tentang masalah seksisme dalam lingkungan game online. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mengintegrasikan topik seksisme, patologi sosial, dan kesetaraan gender dalam kurikulum pendidikan atau pelatihan terkait dengan game dan teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian “Analisis Patologi Sosial Pada Fenomena Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay” serta melihat dari latar belakang dan rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah

– masalah yang ingin dipecahkan. Oleh karena itu terdapat beberapa definisi dari aspek yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Analisis

Analisis adalah penyelidikan mendalam terhadap suatu peristiwa untuk mendapatkan fakta yang tepat, seperti pada penelitian ini analisis dilakukan untuk mengetahui faktor pendorong seksisme, bentuk, dampak, serta solusi dari perilaku seksisme dengan pendekatan patologi sosial.

2. Patologi Sosial

Patologi sosial adalah ilmu yang mengkaji serta menganalisis perilaku menyimpang yang dianggap sebagai gangguan dalam masyarakat dan bertujuan untuk membangun ketercapaian kesejahteraan dan keharmonisan dalam masyarakat. Dalam penelitian ini patologi sosial digunakan sebagai aspek untuk menganalisis perilaku menyimpang berupa perilaku seksisme agar terciptanya keharmonisan antar pemain GTA V roleplay.

3. Perilaku Seksisme

Perilaku merupakan serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu berkaitan hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya. Sedangkan seksisme merupakan kepercayaan yang menganggap bahwa salah satu gender lebih baik dibandingkan gender lain. Adapun fenomena yang diamati pada penelitian ini yaitu berkaitan dengan perilaku menyimpang berupa perilaku seksisme oknum pemain laki – laki terhadap pemain perempuan. Hal tersebut menunjukkan tidak berarti semua interaksi sosial pada game ini negatif, akan tetapi interaksi tersebut dapat bernuansa negatif jika sesuai dengan indikator seksisme ambivalen menurut Glick & Fiske

4. Pemain Perempuan

Pemain perempuan adalah seorang individu yang bermain game GTA V roleplay berjenis kelamin perempuan ditandai dengan dimilikinya organ sistem reproduksi wanita. Pada penelitian ini pemain game yang benar – benar berjenis kelamin perempuan dan mengalami fenomena perilaku seksisme tersebut menjadi subjek kajiannya.

5. Game Online

Game online adalah sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain yang satu dengan lainnya secara bersamaan dalam satu ruang lingkup virtual dan dibutuhkan koneksi internet agar pemain dapat terhubung dan bermain secara *multiplayer*. Dalam penelitian ini game yang digunakan adalah GTA V roleplay dimana pengoperaiannya butuh perangkat komputer dan koneksi internet mumpuni untuk dapat terhubung melalui interaksi sosial menggunakan *microphone* dan *headset*.

6. Grand Theft Auto V Roleplay

Grand Theft Auto V Roleplay merupakan game online bermain peran bernuansa *open world* dimana pemain diberikan kebebasan untuk memenuhi kebutuhan dalam menjalani hidup layaknya di dunia nyata. Pada penelitian ini game tersebut dijadikan sebagai tempat penelitian berlangsung dengan penggunaan metode observasi partisipan dan tersamar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan kepada pedoman penulisan karya ilmiah yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 dengan nomor SK 7867/UN40/HK/2021. Penelitian ini dibagi menjadi lima bagian dengan sistematika penulisan seperti yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian yang menjelaskan latar belakang masalah penelitian mengenai Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan bagian yang berisi konsep dan teori yang berhubungan dan mendukung proses penelitian, yaitu mengenai konsep masalah sosial, klasifikasi masalah sosial menurut akar masalah, pendekatan dalam mendiagnosis masalah sosial, patologi sosial, berbagai teori dalam

patologi sosial, diskriminasi gender, konsep seksisme, teori seksisme ambivalen Glick dan Fiske, game online, dan posisi teoritis peneliti berkenaan dengan masalah yang diteliti serta penelitian terdahulu.

BAB III: Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan bagian penjelasan prosedural dalam penelitian yang terdiri dari penjelasan penggunaan pendekatan serta metode penelitian dan terdiri dari desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan uji keabsahan.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan merupakan bagian yang menjelaskan temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan pada rumusan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan pada pendahuluan.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab penutup ini merupakan bagian terakhir dalam penulisan skripsi. Bagian ini memuat simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal – hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.