

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penelitian ini akan membahas terkait penerimaan pemain perempuan terhadap suatu *game online* dengan judul “penerimaan khalayak perempuan terhadap *game online*”. Penelitian ini berfokus pada *game online* Mobile Legends. Permainan yang di dominasi dengan tema maskulin dan kekerasan yang dimana pengguna *game* tersebut adalah perempuan. Adapun alasan lain mengapa penelitian ini menarik untuk diteliti karena beberapa faktor.

Pertama, adanya stereotipe maskulinitas dalam *video game*. Carr (2005,hlm.476) menulis tentang konstruksi maskulinitas mempengaruhi rasa memiliki perempuan terhadap budaya maskulin di dalam sebuah permainan. Banyak orang yang menganggap *game* sebagai bentuk maskulin dan identitas pemain sebagai maskulin. Allison (2006,hlm.1) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa tidak semua orang menyambut kehadiran perempuan dan meningkatnya masuknya perempuan sebagai pemain membuat konten menjadi kontroversial.

Hartmann (2006,hlm.925) menyampaikan pemain perempuan menunjukkan minat yang kurang dalam situasi kompetitif dan mungkin karena itu kurang termotivasi untuk bermain *video game*. Banyak penelitian yang dilakukan di bidang ilmu sosial seperti laporan psikologi bahwa perempuan muda kurang berminat dalam bermain, memiliki pengetahuan yang kurang terkait dengan permainan, dan perempuan juga bermain lebih jarang daripada pria. (Brown,1997,hlm.794)

Perempuan cenderung memiliki lebih sedikit pengalaman bermain *video game* (Braun,2018,hlm.94). Selanjutnya, karakter perempuan sering digambarkan stereotipe hiperseksual dalam sebuah permainan. Banyak *game* yang tidak menampilkan karakter perempuan sama sekali dan ketika perempuan diwakili, mereka sering ditampilkan sebagai korban kekerasan atau tidak memiliki arti penting untuk jalan cerita sebuah permainan (Dietz,1998,hlm.428). Dengan demikian, dari banyaknya konten sebuah permainan jelas membuat sulit bagi pemain perempuan untuk mengidentifikasi isi dari *game* tersebut dalam konteks narasi mereka (Norris,2004,hlm.714)

Kedua, perempuan memiliki motivasi tersendiri dalam bermain. Hasil penelitian Sherry dkk (2006,hlm.217) menunjukkan bahwa adanya pengalaman dalam segi persaingan, yaitu motivasi untuk membuktikan kepada orang lain yang memiliki keterampilan terbaik. Bagi perempuan, kompetisi dalam permainan menyiratkan perbandingan keterampilan yang berbeda dengan pesaing kehidupan virtual atau kehidupan nyata, dan juga menjadi tantangan tersendiri yang didasarkan pada prestasi pribadi dalam *game*. Selain itu, pemecahan masalah dalam permainan, mencapai level yang lebih tinggi, dan menguasai permainan adalah faktor penting dalam *game* bagi sebagian besar pemain (Leonard,2007,hlm.4).

Bagi pemain perempuan, *game* dapat menjadi sumber interaksi sosial langsung ketika beberapa pemain berkumpul dalam jenis permainan yang sama atau juga dalam interaksi sosial tidak langsung menggunakan teknologi internet dalam basis *game online multiplayer*. Dengan demikian, *game* dapat menjadi dasar untuk persahabatan, hobi untuk berbagi dengan orang lain dan topik untuk percakapan (Leonard,2007,hlm.4).

Seperti Sherry dkk (2006,hlm.218) menyebutkan, *video game* memungkinkan pemain untuk melakukan hal - hal yang biasanya tidak dapat mereka lakukan. Kesempatan ini untuk mengambil alih peran baru dan menjajal kegiatan baru itu yang tidak akan bisa di dapatkan dalam kehidupan nyata yang dimana permainan itu memiliki kepuasan yang signifikan bagi banyak pemain.

Ketiga, perempuan ingin bermain *video game* untuk mencari pengalaman. Dari studi literatur yang berkembang tentang gender dan *game*, para pemain telah menghabiskan waktu yang relatif banyak untuk mempelajari perannya ketika bermain. Penting untuk di ketahui, bagaimana pengalaman pemain perempuan ketika bermain *game* yang bersifat dominan maskulin. Tujuan utama dari jenis permainan ini biasanya dikelilingi elemen maskulin kekerasan, ketangguhan, dan kekuasaan (Alison,2016,hlm.2).

Alison (2016,hlm.2) juga mengatakan, perempuan mungkin merasa diberdayakan karena mereka menantang sebuah norma gender dengan terlibat dalam bermain di lingkungan maskulin ini. Banyak yang menyatakan cara mereka dapat membuktikan diri mereka sebagai pemain yang baik, dan setelah membuktikan diri

mereka sendiri, mereka merasa diakui oleh pria. Meskipun adanya pelecehan yang bisa menjadi masalah, itu tampaknya tidak menghentikan perempuan dari melihat efek positif dari permainan.

Namun, orang-orang khawatir bahwa apa yang terjadi ketika bermain dapat mempengaruhi sikap dan perilaku pemain di luar dunia permainan, yang terdapat perbedaan antara fantasi permainan dan kehidupan nyata. Misalnya, beberapa orang menganggap bahwa berulang kali bermain berpotensi menyebabkan pemain menghidupkan kembali kekerasan ini di dunia nyata.¹

Jenkins (2006,hlm.21) berpendapat bahwa perempuan pada umumnya tidak sepekat tentang bagaimana harus memahami isi *game* berdasarkan pengalaman bermain, dan dampaknya pada pemain. Adapun kesulitannya adalah bahwa terdapat dua sudut pandang yaitu efek dari *game* dan pemain pasif yang memainkannya. Namun, pemain diuntut untuk tidak pasif, dan harus secara aktif terlibat dalam permainan. Bahkan jika mereka tidak melakukannya, penelitian menunjukkan bahwa perempuan pada umumnya tidak memahami isi *game* dengan cara yang sama dibanding dengan pria, dan itu akan bermasalah untuk menganggap sebagai pemain pasif daripada aktif.

Game online Mobile Legends telah banyak digunakan oleh kalangan pria sebagai aktivitas keseharian dibandingkan perempuan karena dianggap sebagai budaya maskulin. Hasil survey yang di beritakan oleh media viva.co.id, menunjukkan bahwa angka dari gender di Indonesia pada pria yang memainkan *video game* mencapai 62%². Berdasarkan survei berikut, selaras dengan apa yang disimpulkan oleh Bryce dan Rutter (2002,hlm.252) bahwa sebagian besar pemain masih berjenis kelamin pria, dan beberapa penelitian telah dilakukan mengenai alasan dibalik kurangnya pemain perempuan. Pertama, permainan dianggap sebagai aktivitas maskulin, karena teknologi pada umumnya dikaitkan dengan budaya maskulin. Lebih dari itu, perempuan dianggap lebih rendah secara teknologi dan *video game* pada umumnya selalu didominasi oleh tema maskulin dan kekerasan (Bryce dan Rutter 2002,hlm.246).

¹<http://www.foxnews.com/tech/2013/09/12/training-simulation-mass-killers-often-share-obsession-with-violent-video-games.html>

²<https://www.viva.co.id/digital/digilife/510370-survei-game-bukan-lagi-buat-para-keseharian>

Penelitian ini akan menggunakan salah satu teori yang di populerkan oleh Stuart Hall lalu dikembangkan kembali oleh Michelle dalam Little Jhon (2009, hlm.66-67) yaitu teori *audience reception* model Michelle. Penelitian penerimaan audiens berfokus pada cara - cara di mana orang memahami arti yang dimediasi. Dengan demikian, pesan media hanya ditransmisikan untuk orang dan menegaskan bahwa aktualisasi makna dari orang termediasi secara metodologis, dalam penelitian penerimaan baru-baru ini berpegang kuat pada doktriner yang melihat bahwa hanya metode kualitatif seperti wawancara mendalam yang cocok untuk eksplorasi semacam itu.

Penggunaan teori *audience reception* pada penelitian ini difokuskan pada bagaimana pemain perempuan memahami pesan yang di sampaikan oleh *Game online Mobile Legends* dengan berbagai pemaknaan. Lalu, pemain perempuan yang bermain dengan tema maskulin ini akan memeberikan pesan yang tidak biasanya yang dimana *game* ini biasa dimainkan oleh pria. Maka, peneliti berusaha menemukan bagaimana cara perempuan menerima, memahami pesan dari sebuah permainan yang bertemakan maskulin dengan unsur kekerasan dan seksisme.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode kualitatif dan pendekatan studi kasus merupakan metode dan pendekatan yang paling tepat digunakan dalam penelitian ini, karena penelitian kualitatif sendiri secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam hal ini subjek penelitian (Creswell, 1994, hlm. 145). Sedangkan menurut Robert E. Stake dalam Denzin (2000, hlm. 435) pendekatan studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis.

Metode kualitatif digunakan penelitian ini untuk melihat bagaimana pemain perempuan ketika bermain *Mobile Legends* di lingkungannya. Lalu, peneliti berusaha menemukan temuan yang muncul dan juga menemukan jawaban dengan cara – cara yang telah ada dalam metode kualitatif seperti wawancara mendalam, dokumentasi, dan juga observasi.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian – penelitian sebelumnya adalah penelitian ini difokuskan untuk membahas bagaimana peran pemain perempuan memahami isi dari permainan tersebut. Karena dilihat dari penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan makna dari apa yang disampaikan *game online* Mobile Legends terhadap pemain. Selain itu, penelitian kali ini juga penerima pesan adalah perempuan yang bermain dengan tema maskulin.

Penelitian ini dilakukan pada beberapa pemain perempuan dengan tingkatan divisi yang berbeda didalam komunitas CMD Kota Bandung agar data yang di peroleh tidak bias. Komunitas ini menarik diteliti karena pendiri dari komunitas ini adalah perempuan. Selain itu, dalam komunitas ini terdapat juga pemain perempuan dengan usia 12 tahun yang mempunyai tingkat divisi yang setara dengan pemain perempuan yang sudah dewasa dalam *game* Mobile Legends. Kemudian, penelitian ini juga akan mewawancarai beberapa pemain pria sebagai informasi pendukung guna relevansi informasi.

Berdasarkan uraian diatas dalam latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba untuk mendeskripsikan temuan menarik yang ada. Dimana hal tersebut akan menjadi pokok penelitian ini. Dengan judul penelitian, **PENERIMAAN KHALAYAK PEREMPUAN TERHADAP GAME ONLINE (Studi kasus pada Komunitas Mobile Legends CMD di Kota Bandung).**

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah penelitian muncul karena adanya pemahan yang berbeda antara perempuan dan pria ketika bermain dengan tema maskulin. Terlebih lagi streotipe mengenai maskulinitas dalam permainan juga menjadi faktor pendukung untuk penelitian ini. Karena dengan faktor tersebut, perempuan tentu akan memahami isi pesan dari *game online* Mobile Legends dengan anggapan – anggapan yang tidak sesuai dengan sisi perempuan.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, penulis memfokuskan penelitian pada Penerimaan perempuan terhadap *game online* (Studi kasus pada komunitas Mobile Legends CMD di Kota Bandung). Pertanyaan penelitian dibagi kedalam beberapa karakteristik, yaitu percakapan, menyampaikan cerita, mendengarkan, bertanya, dan penyelesaian konflik. Lalu, pertanyaan penelitian tersebut ialah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah makna konotatif pemain perempuan terhadap pemaknaan *game online* Mobile Legends?
2. Bagaimanakah makna denotatif pemain perempuan memaknai *game online* Mobile Legends?
3. Bagaimanakah evaluasi pemain perempuan terhadap *game online* Mobile Legends?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai sebuah sumber pengetahuan baru mengenai penerimaan perempuan memaknai pesan ketika bermain Mobile Legends. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendalami beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengetahuan pemain perempuan terhadap *game online* Mobile Legends dengan makna konotatif.
2. Untuk mengetahui bagaimana pemain perempuan memaknai *game online* Mobile Legends berdasarkan makna denotatif.
3. Untuk mengetahui bagaimana evaluasi pemain perempuan memaknai *game online* Mobile Legends?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang bermanfaat dalam pembuatannya, beberapa aspek manfaat yang ada dalam penelitian ini meliputi:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memeberikan gambaran teoritis bagaimana

pemain perempuan memaknai pesan dari bermain Mobile Legends.

- b. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi tambahan referensi dalam ilmu komunikasi dan dapat dikembangkan dalam penelitian ilmu komunikasi berikutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Akademik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru pada bidang ilmu untuk pengembangan wawasan mahasiswa, khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi UPI.

- b. Bagi Narasumber

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi pedoman bagi para pemain perempuan ketika memaknai *game online* Mobile Legends.

- c. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti berharap dapat menambah wawasan bagi peneliti sehingga peneliti memiliki kemampuan yang berimbang secara teoritik dan praktiknya kedepannya, selain itu dapat menjadi pengalaman tambahan dalam penyusunan dan pengolahan penelitian kedepannya.

- d. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap agar masyarakat kelak mengetahui bagaimana masyarakat memahami dan memaknai pesan yang disampaikan suatu permainan kepada para penggunanya.

1.6 Batasan Penelitian

Untuk menghindari dari meluasnya penelitian ini, maka batasan penelitian dibutuhkan agar penelitian yang dilakukakn dapat terarah dan tidak kehilangan fokus. Batasan penelitian juga dibutuhkan bagi peneliti sebagai panduan dalam mengumpulkan data penelitian. Namun dalam teori yang akan dibahas sebelumnya akan menjelaskan penerimaan perempuan ketika bermain Mobile Legends. Maka

batasan penelitian adalah sebagai berikut : penelitian hanya akan fokus pada beberapa pemain perempuan.

1.7 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Skripsi ini ditulis dengan susunan – susunan sesuai dengan aturan penulisan karya tulis. Adapun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Pendahuluan berisi latar belakang dari penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi penulisan skripsi. Bab ini menjelaskan apa yang menjadi masalah serta hal yang menarik dan diangkat kedalam penelitian. Dan mengapa masalah dari hal tersebut menjadi menarik dan penting untuk diteliti. Kemudian bagaimana penelitian tersebut akan dilakukan serta untuk apa penelitian tersebut harus dilakukan.

Bab II : Kajian Teori

Berisi teori serta konsep yang berhubungan dengan permasalahan. Kemudian didalamnya terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pemikiran peneliti.

Bab III: Metode Penelitian

Metode penelitian sendiri bersisi prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, mulai dari pendekatan penelitian yang peneliti pakai, metode penelitian, objek penelitian yang diambil oleh peneliti, serta instrumen penelitian yang diterapkan sampai tahap pengumpulan data hingga tahap analisis data yang dijalankan.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjabarkan secara rinci mengenai hasil temuan dari penelitian yang dilakukan. Serta yang terpenting menjawab pertanyaan penelitian yang telah dibuat sebelumnya.

Bab V : Kesimpulan dan Penutup

Bab ini menyimpulkan hasil yang telah di temukan dari bab sebelumnya sehingga memberikan penjelasan secara singkat dan jelas dalam penulisan kesimpulan yang telah di teliti.