

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin meningkat membawa perubahan dalam dunia game online khususnya game *PUBG Mobile* di kehidupan masyarakat terutama di kalangan kaum muda. *PUBG (PlayerUnknown's Battleground) Mobile* merupakan salah satu permainan *battle royale* yang dapat dimainkan pada *smartphone*. *PUBG Mobile* sendiri dirilis oleh Tencent pada 19 Maret 2018, terdapat 3 cara bermain yaitu, *solo*, *duo* (2 orang) dan *squad* (4 orang). Dalam satu kali permainan dihadirkan oleh 100 pemain secara daring yang akan memperebutkan kemenangan. Pada awalnya *PUBG Mobile* hanya dimainkan oleh laki-laki, tetapi seiring berkembangnya *trend game online* menjadikan perempuan juga masuk ke dalam dunia *game online*, hal ini menimbulkan seksisme kepada perempuan berbentuk diskriminasi, prasangka, dan stereotip. Menurut (Balqis, 2022) perilaku seksisme yang timbul pada *game online* berupa prasangka yang menganggap pemain perempuan tidak memiliki cukup kemampuan sehingga sering dianggap lemah, payah, dan menjadi beban dalam tim.

Sensor Tower melakukan sebuah penelitian pada tahun 2020, mengatakan bahwa jumlah pemain *PUBG Mobile* yang tercatat sejak bulan Juli di seluruh dunia mencapai total 734 juta pemain. Umumnya, game dengan jenis *battle royale* seperti *PUBG Mobile* salah satunya, adalah *game* yang di dominasi untuk kalangan laki-laki. *Game battle royale* itu sendiri adalah permainan yang memadukan elemen untuk bertahan hidup dan menjelajah yang terdiri dari 4-5 pemain yang membentuk tim (Balqis, 2022). Dimulai dengan tidak membawa perlengkapan apa-apa, lalu mencari senjata dan perlengkapan lainnya untuk bertahan hidup. Kemudian mengeliminasi semua lawan satu persatu dan menghindari terjebak di luar “zona aman” yang semakin menyusut, orang terakhir atau tim terakhir yang bertahan adalah pemenangnya.

Perkembangan jumlah pemain yang semakin meningkat menimbulkan adanya peran-peran gender bagi perempuan dan laki-laki yang sebelumnya tidak ada terutama dalam komunitas game khususnya *game online*. Komunitas *game online* yang dahulu hanya laki laki yang mendominasi, tetapi saat ini banyak perempuan yang ikut bergabung. Jika dulu perempuan terhambat dalam memperoleh kesempatan, maka saat ini perempuan telah mendapatkan kesempatan lebih mudah dan mampu bersaing terhadap laki laki. (Askamal & Hendriyani, 2021) mengatakan bahwa pemain *game* perempuan yang hebat itu ada, namun jumlahnya tidak sebanyak pemain laki-laki.

Quantifoundry dalam (Setiawan, 2020a) melakukan sebuah riset bahwa jenis game yang banyak dimainkan oleh kaum perempuan umumnya adalah jenis *game* santai, sebanyak 69% perempuan memainkan game tipe match dan sebanyak 42% yang memainkan *game family/farm simulator*. Jenis game tersebut tidak memerlukan adanya kerja antar anggota dalam satu tim dan strategi bersama yang intens untuk dapat memenangkannya. Berbeda ketika para pemain game perempuan memainkan game-game yang membutuhkan strategi dan tingkat permainan yang rumit.

Fenomena gap dalam penelitian ini yaitu adanya perempuan yang menggunakan *game* dengan jenis *Battle Royale* seperti *PUBG Mobile*, mereka merasa diremehkan dan dianggap sebagai ‘anak bawang’ atau hanya sekedar menjadi seorang pemain ‘pembantu’ di dalam tim game yang mereka mainkan, hal tersebut tidak dikarenakan level permainannya, melainkan karena gender perempuan yang dianggap remeh dan cenderung menjadi beban (Askamal & Hendriyani, 2021). Pemain pembantu yang dimaksud adalah mereka hanya di suruh untuk mengumpulkan barang-barang yang dibutuhkan selama permainan berlangsung (Balqis, 2022).

Peran gender yang banyak terjadi dalam *game online* khususnya *PUBG Mobile* itulah menimbulkan adanya ketidakadilan antara pemain game perempuan dan laki laki. Gender itu sendiri merupakan nilai dan tingkah laku yang terlihat dan dinilai sangat berbeda antara laki laki dan perempuan (Askamal & Hendriyani, 2021). Gender dibentuk secara sosial maupun budaya yang dapat dilihat dari sifat

dan perilaku yang dilekatkan pada laki-laki dan perempuan itu sendiri. Fisik biologis laki-laki yang berbeda dari perempuan berdampak pula terhadap sifat dan karakteristik yang dibentuk oleh lingkungan yang menyebabkan masalah gender terjadi.

Gender memuat perbedaan fungsi dan peran sosial laki-laki dan perempuan, gender tercipta akibat pengiriman atau penyebaran pesan dari generasi yang satu ke generasi yang lain yang terbentuk oleh lingkungan tempat kita berada. Menurut (Handayani, 2018) wacana gender merupakan hal yang “peka” karena mendapat respon pro dan kontra dari masyarakat luas. Transmisi budaya atau warisan budaya merupakan sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sulit diubah, gender itu sendiri mempunyai topik mengenai sifat atau karakteristik maskulin dan feminine.

Ketidakadilan terhadap pandangan antara perempuan dan laki laki akhirnya menghadirkan sebuah stereotip terhadap gender itu sendiri dalam *game online*. Pandangan atau penilaian terhadap perempuan mengenai apa yang seharusnya dilakukan dan tidak dilakukan merupakan konstruksi sosial yang masih terjadi hingga saat ini. Stereotip didasarkan oleh latar belakang budaya kita yang penafsirannya di hasilkan atas dasar cara pandang dan bukan dari sumbernya langsung (Pramesty, 2021a). Stereotip juga dihasilkan dari komunikasi kita dengan pihak-pihak lain, ciri-ciri yang kita identifikasi seringkali diasosiasikan dengan karakteristik yang bisa diidentifikasi tanpa alasan. Untuk lebih mudah di pahami, stereotip itu sendiri merupakan penilaian kaku seseorang kepada orang lain yang dibuat berdasarkan prasangka sendiri.

Stereotip yang paling umum kita dengar di lingkungan masyarakat dan paling sering terjadi di lingkungan masyarakat adalah tindakan membeda-bedakan antara laki-laki dan perempuan dalam game online, bukan hanya di Indonesia tetapi juga di banyak negara di dunia (Adyapradana, 2018). Reach3 dan Lenovo pada tahun 2021 melakukan sebuah survei kepada 900 pemain game online perempuan, dimana hasilnya sebanyak 77% dari mereka mengalami tindakan stereotip gender yang dilakukan oleh pemain laki-laki. Tindakan stereotip gender yang dialami oleh 77% pemain game online perempuan berhubungan dengan tindakan diskriminasi gender. Berdasarkan survei yang ada, banyak pemain game online laki-laki

merendahkan pemain game online perempuan dengan berkata bahwa mereka tidak akan bisa bersaing karena mereka tidak memiliki keterampilan dalam bermain game. Sebagian besar pemain game online laki-laki juga berkata bahwa game bukanlah dunia yang diperuntukkan oleh perempuan.

Guna menghindari adanya perilaku stereotip gender dari pemain *game online* laki-laki, Reach3 dan Lenovo melakukan sebuah survey kepada pemain *game online* perempuan dan menghasilkan data bahwa 59% dari 900 pemain *game online* perempuan yang menjadi responden mengatakan mereka lebih memilih untuk menyembunyikan gender mereka saat bermain game. Adanya stereotip ini menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh sebuah game online terhadap perkembangan diri seseorang (Pramesty, 2021b). Seperti pada gambar 1.1:



Gambar 1.1 data pemain game online perempuan menyembunyikan identitas
(Sumber: Reach3 dan Lenovo)

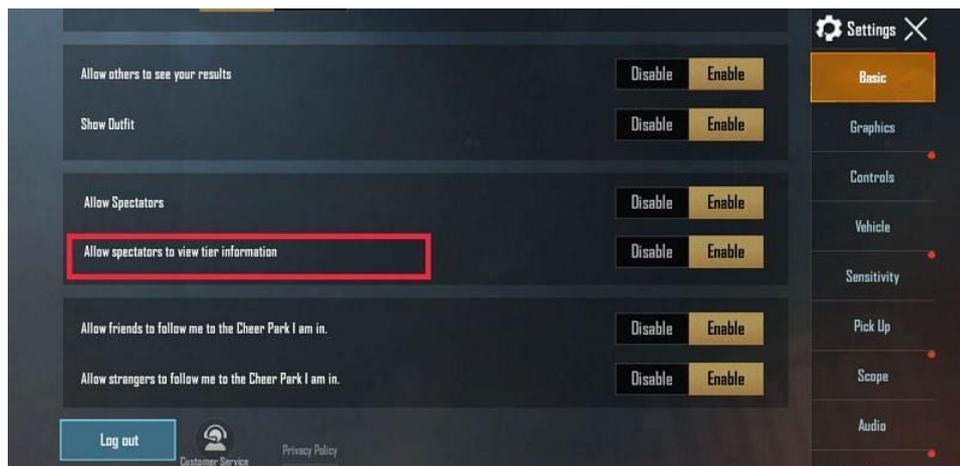
Pada gambar 1.1 menjelaskan bahwa responden mengatakan dengan mereka tidak menyebutkan gender saat bermain game, 59% pemain game online perempuan mendapatkan perlakuan yang lebih adil dari pemain game online laki-laki. Menutupi gender dilakukan dengan tidak menggunakan *username* yang berbau perempuan dan juga foto profil yang cenderung *manly*, menggunakan karakter laki-laki dalam permainan, memilih untuk menunjukkan atau tidak jenis kelamin saat pertama kali mendaftarkan akun *PUBG Mobile*. Hal tersebut merupakan satu-satunya cara yang dapat dilakukan untuk menyembunyikan gender pemain *PUBG Mobile*. Pada profil pemain *PUBG Mobile* yang terletak disamping *username* terdapat simbol untuk menunjukkan jenis kelamin, seperti contoh simbol untuk

jenis kelamin perempuan adalah ♀ berwarna merah muda. Alasan pemain perempuan menyembunyikan identitasnya adalah karena tidak ingin orang lain tahu bahwa ia seorang perempuan agar mendapatkan perlakuan yang lebih adil dari para pemain PUBG Mobile yang lainnya (Apriliandi Damar Priyambodo, 2021). Identitas gender yang disembunyikan dan tidak disembunyikan seperti contoh pada gambar 1.2:



Gambar 1.2 pemain yang menyembunyikan identitas gender
(Sumber: esportsku)

Di samping itu jika perempuan diasumsikan memiliki kemampuan dalam bermain *game* yang rendah, perempuan dapat menonaktifkan “*allow spectators to view tier information*”, sehingga perkembangan kemampuan permainan seorang pemain PUBG Mobile tidak dapat dilihat oleh orang lain. *Allow spectators to view tier information* adalah cara untuk mengizinkan orang lain melihat level, jumlah *match*, dan *kills* yang sudah didapatkan. Cara yang dapat dilakukan yaitu dapat dilihat pada gambar 1.3:



Gambar 1.3 cara menyembunyikan perkembangan skill permainan
(Sumber: esportsku)

Ada beberapa ciri stereotip gender yaitu memudahkan hal yang kompleks secara cepat salah satu contohnya mudah beranggapan bahwa perempuan itu lemah, yakni memiliki jalan pintas itu sendiri terhadap pemikiran yang dilakukan. Manusia mudah menyederhanakan hal-hal yang rumit secara intuitif padahal hal yang dilakukan dalam upaya memberikan bantuan dalam pengambilan keputusan sangat mempengaruhi proses informasi yang membawa orang untuk memperkirakan bagaimana sesuatu yang sering terlihat sesuai dengan yang diharapkan (Hermawan, 2021). Pemikiran seperti itu akhirnya banyak menimbulkan ejekan dari sekelompok atau seseorang berupa ucapan serta angan-angan tertentu terhadap individu atau kelompok yang terkena dampak stereotip. Stereotip ini tentunya akan sulit untuk diubah, ketika individu memiliki stereotip terhadap suatu kelompok atau golongan meskipun apa yang menjadi stereotip berbeda dengan kenyataan.

Perempuan yang harusnya diberikan posisi yang sesuai prestasinya karena mereka mampu bersaing terhadap laki laki tetapi orang lain menganggapnya sebelah mata dan cenderung menilai bahwa perempuan memiliki perasaan emosional, patuh, tidak memakai logika, dan pasif. Lain halnya dengan laki-laki yang cenderung tidak memiliki kepekaan terhadap perasaan, lebih dominan, logis dan agresif itulah yang biasa disebut dengan stereotip gender (Setiawan, 2020a). Secara umum, stereotip muncul dari seseorang terhadap orang lainnya hanya

berdasarkan pandangannya sendiri. Stereotip cenderung bersifat negatif dan akan menimbulkan diskriminasi menyangkut seksisme, seseorang yang mendapat stereotip akan memiliki kepercayaan diri yang rendah (Handayani, 2018b).

Stereotip Gender yang ada pada perempuan seringkali muncul dalam media massa, stereotip yang dimaksud merupakan gambaran umum mengenai individu, kelompok, profesi, atau masyarakat yang tidak berubah-ubah dari jaman dahulu sampai saat ini, bersifat klise dan seringkali timpang dan tidak benar (Apriadi Tamburaka, 2013, dalam (Kumoro, 2017). Stereotip gender mengikat hak-hak dan kebebasan yang dimiliki perempuan terutama dalam nilai-nilai agama yang mengusung konsep patriarkis bahwa perempuan tidak layak menjadi seorang pemimpin (Harahap et al., 2020).

Stereotip gender sendiri memiliki kepercayaan akan adanya karakteristik atau atribut yang dimiliki oleh laki-laki (kuat, rasional, dan perkasa) dan perempuan (lemah lembut dan emosional) yang perbedaannya memiliki ciri khusus (Arrochmah, 2021). Kebanyakan orang atau masyarakat kita lebih memiliki hormat kepada laki-laki dari pada perempuan. Terkadang karena stereotip tersebut, terjadi sebuah ketidakadilan terhadap pemain game perempuan yang memiliki prestasi kerja di komunitas mereka masing-masing.

Kepercayaan akan perbedaan ciri antara laki-laki dan perempuan masih sering terjadi di Indonesia, bahkan sudah menjadi budaya sendiri. Dalam banyak kasus disebut stereotip gender, pada jenis kelamin perempuan lah yang paling banyak mengalami korban stereotip di dalam *game online* ini. Dimana perempuan hanya boleh memainkan game-game yang bersifat santai seperti game masak-masakan, berkebun dan yang lainnya (Setiawan, 2020a). Sedangkan perempuan yang memainkan game seperti *PUBG Mobile* hanya akan dipandang sebelah mata dan berperan sebagai pemain pembantu yang tidak bisa ikut serta dalam merumuskan sebuah strategi untuk tim. Stereotip gender yang masih tidak berubah hingga sekarang menyebabkan adanya diskriminasi, salah satunya adalah tindakan seksisme yang dialami para pemain *game online* perempuan yang tergabung dalam komunitas *PUBG Mobile* “*KLG TEAM*”.

Komunitas *PUBG Mobile* “*KLG TEAM*” didirikan pada tanggal 19 Juli 2019 oleh seorang perempuan bernama Devina. Menurut Devina pada saat diwawancarai mengatakan bahwa komunitas ini awalnya hanya digunakan sebagai wadah untuk bisa bermain bersama dan menambah teman yang juga menyukai game *PUBG Mobile*, namun seiring berjalannya waktu, komunitas ini mulai mengikuti ajang fun turnamen yang diadakan oleh komunitas lainnya. *KLG TEAM* memiliki anggota yang berdomisili di berbagai macam daerah, ada yang diluar kota bahkan sampai ke luar negeri. Awalnya komunitas ini hanya beranggotakan 1 perempuan yaitu Devina sebagai pemimpin dan yang lainnya adalah anggota laki-laki. Hingga saat ini *KLG TEAM* ini memiliki 40 anggota, dimana 35 diantaranya adalah anggota laki-laki dan 5 anggota perempuan.



Gambar 1.4 Clan PUBG Mobile KLG TEAM

(Sumber: Clan KLG TEAM)

KLG TEAM merupakan komunitas virtual yang melakukan interaksi melalui grup whatsapp atau *voice chat* dalam permainan. Komunitas virtual itu sendiri merupakan sebuah komunitas yang terbentuk secara online (maya) di berbagai layanan internet, seperti forum online, mailing list, atau grup-grup tertentu. Komunitas yang dimaksud merujuk pada sekumpulan individu yang memiliki hobi atau ketertarikan yang sama terhadap sesuatu hal. Ketika di wawancarai mengenai alasan mendirikan *KLG TEAM*, Devina mengatakan bahwa

ia merasa dahulu jika ingin bermain *PUBG Mobile* sangat sulit mencari sebuah teman yang ingin bermain dalam satu tim, banyak para pemain yang langsung keluar dari permainan karena tau satu tim dengan perempuan.

Devina sebagai ketua *KLG TEAM* berkata ia seringkali mendapat perkataan dari para pemain game online laki-laki bahwa bermain dengan seorang perempuan adalah sebuah beban atau dalam dunia game dikenal sebagai istilah “menggendong”, dimana pemain laki-laki bertugas melindungi pemain perempuan dari musuh dan hanya menjadikan pemain perempuan sebagai pesuruh (mencarikan senjata, mengumpulkan perlengkapan medis, dll) sehingga pemain perempuan tidak mempunyai kesempatan untuk menjalankan sebuah permainan sebagaimana mestinya (Askamal & Hendriyani, 2021). *KLG* sendiri merupakan singkatan dari “Keluarga” dimana Devina sebagai ketua komunitas tersebut berharap anggota dalam tim bisa mempererat hubungan seperti keluarga sendiri antar satu sama lain dan tidak membedakan para anggota.

Seiring berjalannya waktu setelah terbentuknya *KLG TEAM*, anggota perempuan yang bertambah 3 orang yaitu Putri, Eka dan Uwu juga masih sulit untuk bisa mengekspresikan dirinya dengan bebas di dalam permainan. Saat 3 anggota tersebut di wawancarai, menurut Putri salah satu anggota komunitas *KLG TEAM* mengatakan bahwa jika pemain perempuan memberikan sebuah informasi atau sebuah ide strategi dalam permainan, seringkali diabaikan oleh pemain yang lainnya. Putri memberikan contoh seperti ketika pemain perempuan menyarankan ide untuk berpindah lokasi karena terdapat banyak musuh, pemain yang lainnya mengabaikannya dan tetap berada di lokasi tersebut.

Uwu salah satu anggota *KLG TEAM* yang lainnya saat diwawancarai juga mengatakan bahwa terkadang pemain yang paling sering di ajak untuk bermain bersama dalam satu tim bersama pemain laki-laki adalah pemain yang memang sudah punya keahlian dalam bermain game *PUBG Mobile*, sedangkan anggota perempuan yang belum terlalu mahir jarang sekali di ajak untuk bermain dalam satu tim oleh pemain laki-laki. Sehingga Putri, Eka, dan Uwu lebih sering bermain bertiga dalam satu tim tanpa anggota yang lainnya.

Seksisme yang ada di industri video game online bukanlah suatu hal yang baru dibahas. Di tengah pergerakan aktivis yang sedang gencar memperjuangkan hak-hak perempuan, kritikan mereka terhadap budaya objektifikasi perempuan yang kerap dianggap normal dalam game tidak bisa dibiarkan begitu saja. Dalam game, perilaku seksisme terjadi melalui sebuah komentar seksis (yaitu menyiratkan inferioritas atau ketidaksetaraan yang terkait dengan jenis kelamin atau gender) (Handayani, 2018a), seperti yang dialami oleh Devina, Putri, Eka dan Uwu yang tergabung dalam komunitas *PUBG Mobile "KLG TEAM"*.

Salah satu anggota *KLG TEAM* yaitu Eka pada saat diwawancarai mengatakan bahwa mereka seringkali mendapatkan perkataan bahwa mereka tidak bisa membantu tim dalam membuat strategi dan menjalankan strategi permainan. Para anggota perempuan dalam komunitas tersebut seringkali hanya menunggu perintah dari pemain laki-laki dalam mengambil sebuah keputusan di dalam game. Hal ini sejalan dengan penelitian (Handayani, 2018) yang menyatakan hubungan yang tidak setara ini didominasi dan subordinasi, memunculkan inferioritas perempuan dan superioritas laki-laki. Yang pada kenyataannya perempuan hanya disuruh mengumpulkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan dalam permainan. Kemudian pemain perempuan dianggap tidak mempunyai keahlian dalam bermain game, misalnya seorang pemain perempuan mendapatkan senjata yang bagus, para pemain laki-laki seringkali meminta senjata tersebut digunakan oleh mereka saja karena merasa lebih bisa menggunakan senjata tersebut dibandingkan dengan pemain perempuan (Askamal & Hendriyani, 2021).

Perilaku seksisme umum dalam permainan salah satunya termasuk menghina keterampilan atau kecerdasan seseorang dalam bermain game atau mengganggu perkembangan mereka dalam permainan. Mengingat bahwa jenis kelamin atau identitas gender seringkali dapat dipastikan bahkan dengan isyarat yang terbatas tersedia di *game online*, perempuan khususnya ditargetkan di ruang-ruang ini. Menurut (Balqis, 2022) pada penelitiannya menyatakan bahwa pemain seksis mempertahankan stereotip mengenai motif dan partisipasi perempuan dalam video game dan mereka yang mencoba menarik perhatian pada ketidaksetaraan gender menjadi sasaran perilaku seksisme atau diberi label "kegembiraan feminis".

Selain itu, seksisme memprediksi adanya tindakan diskriminasi yang dilakukan oleh pemain game laki-laki. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku seksisme bermanifestasi secara online dalam sebuah permainan. Dalam percobaan lapangan, seseorang memainkan game online dan berinteraksi menggunakan suara laki-laki dan perempuan yang telah direkam sebelumnya. Suara perempuan menerima komentar negatif tiga kali lebih banyak daripada suara laki-laki (Fox & Tang, 2017).

Dalam mempelajari fokus game studies, unsur-unsur di dalam sebuah sistem permainan game itu sendiri tidak dapat dilupakan begitu saja. Seperti halnya model dari Mayra (2008), mengemukakan bahwa dalam sebuah sistem permainan, terdapat interaksi antara game itu sendiri dengan para pemain yang semuanya dilatarbelakangi oleh berbagai macam frame kontekstual masing-masing dan seluruh unsur tersebut juga harus diteliti (Ashari, 2015). Begitupun dengan tindakan diskriminasi yang dialami oleh anggota perempuan yang tergabung dalam komunitas *PUBG Mobile "KLG TEAM"* sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian konsep diri yang dibentuk oleh perempuan yang mendapatkan perilaku seksisme, apakah konsep diri yang dibentuk cenderung positif karena perilaku seksisme yang didapat dijadikan input dari pembuktian bahwa perempuan tidak cukup dalam hal permainan *PUBG Mobile*. Begitu sebaliknya apakah konsep diri yang dibentuk bersifat negatif karena timbul perasaan tidak percaya diri setelah mendapatkan perlakuan seksisme.

Seseorang diharapkan memiliki konsep diri yang baik agar pikiran dan tindakan yang mereka lakukan bersifat positif. Hal ini sejalan dengan teori interaksi simbolik yang dipelopori oleh George Herbert Mead pada tahun 1939, teori ini merupakan teori yang menjelaskan mengenai hubungan antara individu dengan masyarakat. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan interaksi dengan orang lain melalui simbol-simbol untuk menginterpretasikan apa yang mereka maksud. Pada penelitian ini seseorang yang mendapatkan perilaku seksisme memerlukan konsep diri untuk meningkatkan kepercayaan diri agar pola pikir dan perilakunya cenderung positif. Teori interaksi simbolik menekankan

individu untuk bersifat aktif dan kreatif (Zanki, 2020). Sehingga perlakuan seksisme yang mereka terima tidak menimbulkan rasa insecure (tidak percaya diri).

Menurut (Rahmadani, 2020) mengenai perempuan yang mendapatkan stereotip negatif pada game *Mobile Legend*, menyatakan bahwa perempuan tetap memiliki maskulinitas dan femininitas yang dapat melakukan hal serupa yang dilakukan oleh laki-laki dengan hero yang dimiliki. (Setiawan, 2020a) mengatakan perempuan yang mendapatkan stigma negatif pada game *Dota 2* pada awalnya hanya mencari hiburan, akan tetapi karena sudah terbentuk stigma negatif pada komunitas, perempuan juga berusaha mematahkan stigma yang ada disamping hanya mencari hiburan. Yang pada akhirnya perempuan yang bermain *Dota 2* mampu menjadi *male clone* dengan menonjolkan sikap maskulin dalam permainan pada komunitas virtualnya.

Konsep diri itu sendiri merupakan sebuah unsur yang penting dalam komunikasi, pemahaman yang baik mengenai diri sendiri dan orang lain tentu akan menentukan tingkat keberhasilan sebuah komunikasi. William D. Brooks dalam Rakhmat mengatakan bahwa konsep diri adalah persepsi mengenai diri sendiri, baik fisik, sosial, maupun psikologis yang berdasar pada pengalaman dan interaksi individu dengan orang lain (Ismiati, 2018). Konsep diri merupakan sebuah pandangan dan perasaan mengenai diri kita, persepsi mengenai diri ini dapat bersifat psikologis, sosial dan fisis, menurut William D Brooks dalam Jalaludin Rakhmat pada tahun 2015, mengatakan kebanyakan ahli-ahli mengenai konsep diri sepakat bahwa konsep diri secara jelas dapat terdiferensiasikan dan terstruktur, yang merupakan suatu keseluruhan yang stabil (Widiarti, 2017a).

Berdasar pada penelitian-penelitian terdahulu dan fenomena yang ada, peneliti akan melakukan penelitian mengenai konsep diri dari para perempuan yang mendapatkan perilaku seksisme. Dalam kasus ini, sedikit sekali orang yang mengetahui bagaimana perempuan menghadapi tindakan diskriminasi khususnya perilaku seksisme yang terjadi pada dirinya dalam *game online*. Mengingat pengalaman dan penempatan mereka yang berbeda dalam budaya *game online* yang lebih luas penting untuk menyelidiki bagaimana proses perempuan mengalami,

merespon, mengatasi perilaku seksisme dan membentuk konsep diri mereka sendiri, oleh karena itu penelitian lebih lanjut sangat diperlukan.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah perempuan dalam komunitas KLG Team yang mendapatkan perlakuan seksisme dapat membentuk konsep diri dengan baik. Sehingga fokus penelitian yang dapat diformulasikan dalam penelitian ini merupakan: “Bagaimana proses pembentukan konsep diri pemain game online perempuan yang mengalami perilaku seksisme pada komunitas *PUBG Mobile KLG TEAM?*”

1.3 Identifikasi Masalah

1. Seperti apa interaksi perilaku seksisme yang paling sering muncul yang dilakukan oleh para pemain game *PUBG Mobile* laki-laki terhadap pemain game *PUBG Mobile* perempuan
2. Bagaimana para pemain game *PUBG Mobile* perempuan menanggapi dalam berinteraksi dengan pemain game *PUBG Mobile* laki-laki
3. Pembentukan konsep diri pemain game *PUBG Mobile* Perempuan

1.4 Tujuan Penelitian

Bersumber pada fokus penelitian yang telah dipaparkan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah perempuan yang tergabung pada komunitas *PUBG “KLG TEAM”* yang mendapatkan perilaku seksisme tetap dapat membentuk konsep diri dengan baik atau tidak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a) Sebagai bahan memperkaya literatur dan informasi yang bermanfaat bagi pengembangan tentang fenomena stereotipe gender dalam pembentukan konsep diri seorang pemain game online perempuan.
- b) Menjadi landasan serta cerminan penelitian untuk peneliti berikutnya yang hendak melaksanakan penelitian dengan objek kajian konsep diri yang dipunya oleh pemain *game online* perempuan.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi informan
Dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai konsep diri yang dimiliki oleh pemain *game online* Perempuan.
- b) Bagi pembaca
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah kontribusi dalam pengembangan teori mengenai konsep diri yang dimiliki pemain *game online* Perempuan bagi yang hendak meneruskan penelitian ini

