

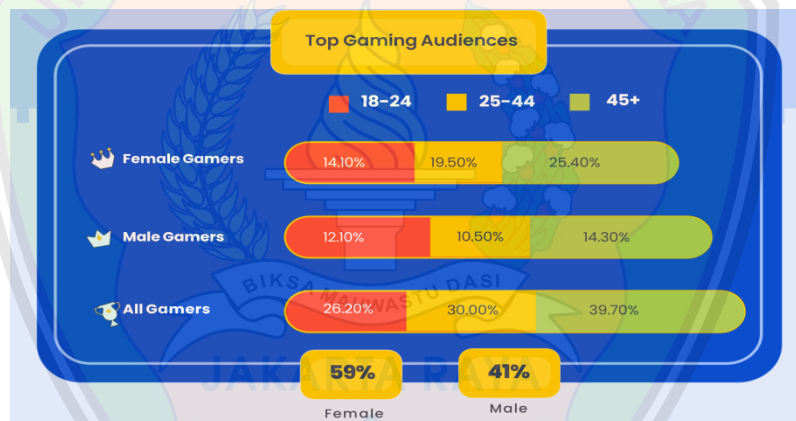
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

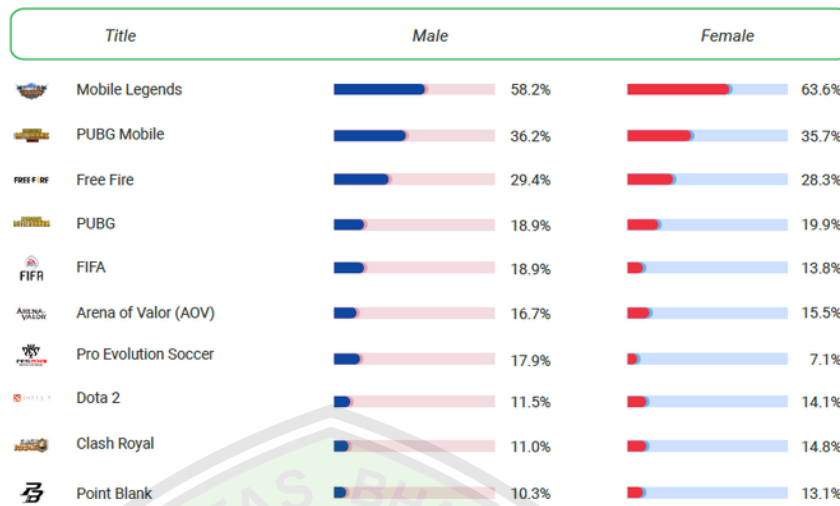
Game Mobile Legends menjadi salah satu *game mobile* paling populer dan sukses di dunia, terutama di Asia Tenggara. Salah satu faktor *game* Mobile Legends sangat diminati di Indonesia karena banyaknya kompetisi yang diadakan di berbagai daerah dan terbentuknya komunitas game tersebut (Devianti & Nurchayati, 2023). *Game* Mobile Legends sebagai sarana hiburan dimainkan untuk mengisi waktu luang oleh Laki-laki dan Perempuan.

Beberapa waktu terakhir angka pertumbuhan pemain Perempuan meningkat. Menurut laporan Inmobi (2020) sebanyak 59% pemain di Indonesia merupakan Perempuan, dan 41% sisanya adalah Laki-laki.



Gambar 1.1 Laporan Jumlah Pemain Laki-laki dan Perempuan (Sumber: Inmobi, 2020)

Sementara dari sisi pemain data dari Grid.id dalam Prama (2019) menunjukkan jumlah pemain Perempuan *game* Mobile Legends juga terlihat lebih besar daripada Laki-laki yaitu, 63,6% Perempuan dan 58,2% Laki-laki.



Gambar 1.2 Jumlah Pemain Laki-laki dan Perempuan di Game Mobile Legends (Sumber: Grid.id, 2019)

Game Mobile Legends yang dimainkan oleh Perempuan dan Laki-laki ini memiliki berbagai manfaat selain sebagai sarana hiburan juga untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengatur strategi dan dapat menghilangkan kejenuhan atau stress, namun dalam prosesnya tidak dapat dipungkiri bahwa *Game Online* memunculkan tindak kekerasan salah satunya kekerasan berbasis gender dimana Perempuan menjadi korban kekerasan.

Kekerasan Berbasis Gender Online menurut Adkiras et al. (2021) adalah sebuah bentuk kekerasan yang ditujukan untuk menyerang gender dan seksualitas yang difasilitasi teknologi internet.

KBGO memiliki dampak yang menyebabkan kerugian fisik, psikis, seksual, bahkan materi kepada korban. Menurut Situmeang & Nurkusumah (2021) selain perbedaan gender, hal yang menyebabkan terjadinya KBGO adalah faktor psikologis dari pelaku yang merupakan korban bentuk ketidakmampuannya dalam membela diri, sehingga dirinya melakukan hal yang sama kepada korban, tingkat moral yang rendah, dan kurangnya pendidikan seksual.

Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam bentuk pelecehan seksual kerap terjadi di dalam lingkup *Game Online*. Pelecehan seksual di dalam *Game Online* terjadi melalui fasilitas atau fitur-fitur yang digunakan pemainnya untuk berinteraksi

berupa chatbox dan microphone. Menurut Choirunnisa (2021) dalam kasus pelecehan seksual di *Game Online*, biasanya terdiri dari 10 persen kata-kata kasar, 10 persen intonasi yang menunjukkan pelecehan, dan 80 persen nonverbal.

Menurut Burn (2019) Pelecehan seksual (*Sexual Harassment*) terjadi ketika orang menjadi sasaran komentar, gerak tubuh, atau tindakan seksual yang tidak diinginkan karena gender, ekspresi gender, atau orientasi seksual mereka yang sebenarnya. Pelecehan seksual menjadi perhatian psikolog karena bahaya dan berdampak menjadi kesenjangan sosial. Dari sudut pandang psikologis korban, pelecehan seksual juga menyebabkan kekhawatiran, dipermalukan hingga mengakibatkan stress yang tinggi. Berdasarkan pernyataan tersebut penulis memahami bahwa Pelecehan Seksual dapat berdampak buruk pada korban dari sisi psikologis yaitu, kekhawatiran, dipermalukan dan juga stress.

Menurut Nursyafia et al. (2023) Tindak KBGO dalam lingkup *Game Online* diketahui banyak terjadi ketika dilakukannya siaran langsung atau live streaming yang dilakukan oleh para pro player atau content creator *Gamers* di berbagai platform live streaming seperti NimoTV, Tweak, Youtube, dan sebagainya. Hal ini menjadi alasan beberapa pemain Perempuan akhirnya membuat komunitasnya sendiri untuk memberikan ruang aman kepada pemain Perempuan lainnya. Berdasarkan pernyataan tersebut penulis memahami bahwa kekerasan berbasis gender terjadi di dalam *Game Online* pada saat proses komunikasi virtual melalui interaksi antar pemain *Game Online* menggunakan fitur yang tersedia seperti *live streaming*.

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial dalam bentuk internet, di mana orang-orang membawa masalah nyata untuk dibahas dalam waktu yang lama dan menghubungkan perasaan atau pikiran pengguna dengan hubungan yang terbentuk di dunia maya (Dede, 2018).

Game Mobile Legends merupakan pilihan *game* yang biasa dimainkan pemain Perempuan. Alasan pemain Perempuan memilih memainkan *Mobile Legends* adalah komunitasnya yang besar dan *gameplay* yang fleksibel bisa dimainkan dimana saja dan tidak terlalu memakan banyak waktu untuk sekadar menghilangkan stress.

Di dalam *game* Mobile Legends terdiri dari berbagai macam komunitas dan ada beberapa diantaranya komunitas yang dikhususkan anggotanya adalah pemain Perempuan, yaitu Evos Lynx, Belletron Era, Luna Nera, dan Alter Ego (Nabilah, 2021). Pada penelitian ini penulis menjadikan komunitas Circle Luna Nera sebagai subjek penelitian karena komunitas Luna Nera aktif dalam menyuarakan dan memotivasi khususnya terkait diskriminasi dan kesetaraan gender untuk bisa ikut berkompetisi bagi pemain Perempuan di dalam industri *game online*. Hal ini terbukti dari posting yang diupload pada feed Instagram @circlelunanera.

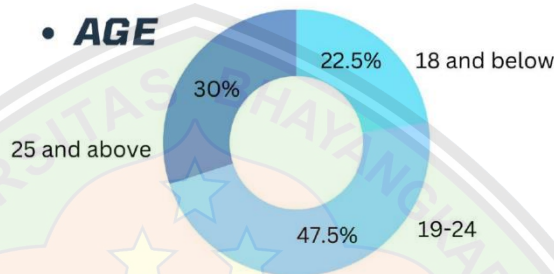
Pendiri Komunitas Luna Nera Nina Kozok mengatakan kerap kali pemain Perempuan menghadapi diskriminasi dan di pandang sebelah mata saat menapaki industri gaming secara profesional. Nina menyatakan bahwa pemain Perempuan di Indonesia sering mengalami kekerasan berbasis gender online (KBGO), termasuk pelecehan verbal. Ini adalah salah satu alasan kuat Luna Nera hadir. Nina mengatakan, "Karena sangat penting ada komunitas yang mendukung dan bisa mendorong pemain Perempuan untuk berbicara dan mencegah kasus serupa terjadi." (Antaraneews, 2023).

Komunitas Luna Nera merupakan salah satu komunitas yang didirikan pada Februari 2020 dimana seluruh anggotanya merupakan pemain Perempuan di Indonesia. Komunitas Circle Luna Nera berfokus dalam mendukung pemain Perempuan memperjuangkan kesetaraan dan diskriminasi gender dengan tujuan sebagai fasilitas dan jembatan di dalam industri game agar memiliki kesempatan yang sama dengan Laki-laki. Demografi anggota komunitas Circle Luna Nera terdiri dari rentang usia 18-25 ke atas dan berdasarkan pekerjaannya yaitu, 25% public figure dan 75% pemain Perempuan biasa.



COMMUNITY DEMOGRAPHIC

• AGE



• OCCUPATION

Public Figure	25%
Regular Gamer	75%

Gambar 1.3 Profil Demografi Komunitas Luna Nera
(Sumber: Archive Circle Luna Nera, 2023)

Di Indonesia sendiri disebutkan dalam Catatan Akhir Tahun (Catahu) Komnas Perempuan bahwa terdapat peningkatan angka pengaduan langsung kekerasan terhadap Perempuan ke Komnas Perempuan. Pada tahun 2020 Komnas Perempuan mencatat adanya kekerasan terhadap gender jenis baru yaitu kekerasan gender berbasis siber atau online. Kasus kekerasan ini terus mengalami peningkatan selama enam tahun terakhir yaitu peningkatan sebesar 300% dibandingkan 2019. Sebagian besar kekerasan tersebut dilakukan oleh orang-orang terdekat korban seperti pacar, mantan pacar, hingga suami korban (Komnas Perempuan, 2021).

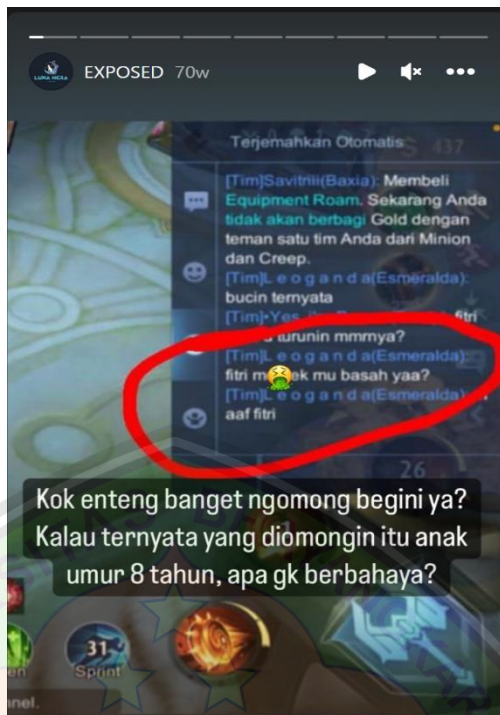
Selanjutnya terdapat juga peningkatan kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dari 4.322 kasus di Tahun 2021 menjadi 4.371 kasus di sepanjang Tahun 2022. Di mana data pengaduan ke Komnas Perempuan dibagi menjadi 3 ranah;

ranah personal terdapat 2098 kasus, ranah publik 1276 kasus dan ranah negara 68 kasus. Kekerasan personal paling dominan setiap tahunnya. Dengan jumlah ini berarti rata-rata Komnas Perempuan menerima pengaduan kasus kekerasan terhadap Perempuan sebanyak 17 kasus per hari (Komnas Perempuan, 2023).

Salah satu contoh kasus Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang dialami pemain Perempuan di dalam *Game Online* Mobile Legends yaitu, melalui interaksi pada fitur chat yang dimanfaatkan pelaku untuk berinteraksi dengan korban melalui pesan bahasa teks verbal tulisan berupa pelecehan dan penghinaan, yaitu kata lonte dan goblok di dalam game Mobile Legends pada gambar 1.4 dan gambar 1.5 pesan kekerasan berupa pelecehan menggunakan bahasa teks verbal alat kelamin perempuan.



Gambar 1.4 Screenshot Chat dan Comment KBGO di *Game Online* Mobile Legends pada Fitur Chat (Sumber: Akun Instagram @circlelunanera, 2023)



Gambar 1.5 Screenshot Chat dan Comment KBGO di *Game Online* Mobile Legends
(Sumber: Akun Instagram @circlelunanera, 2023)

Menurut Bayu selaku Manajer Komunitas Luna Nera, Faktor yang menjadi penyebab terjadinya Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) adalah melalui fitur chat dan voice in game dengan bahasa verbal atau kata-kata seksual dan kasar yang merendahkan dan menghina fisik atau kemampuan *Gamers* Perempuan pada saat bermain game Mobile Legend (Data Primer Wawancara, 2023).

Fenomena kekerasan pada pemain Perempuan tidak hanya terjadi pada *Game Online* Mobile Legends saja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wiguna (2019) berjudul Diskriminasi Terhadap Female Gamers, Bentuk kekerasan dan diskriminasi gender terjadi diantaranya adalah platform *Game Online* Ragnarok Online, PUBG, AOV, DOTA pembahasan di dalam penelitian ini mengenai bentuk diskriminasi gender atau ketidakadilan pada pemain Perempuan oleh dominasi pemain Laki-laki.

Dari berbagai macam jenis platform *game online* dengan fenomena kekerasan pada pemain Perempuan, beberapa penjelasan di atas menjadikan dasar dan alasan urgensi penulis untuk melakukan penelitian mengenai Kekerasan Berbasis Gender

Online (KBGO) dalam komunikasi virtual pemain Perempuan di *Game Online Mobile Legends*.

Fokus dari penelitian etnografi virtual adalah mendeskripsikan dan menginterpretasikan budaya yang terjadi dalam sebuah kelompok. Pada penelitian ini, penelitian etnografi virtual akan dilakukan peneliti secara daring dengan subyek penelitian komunitas Luna Nera dengan anggota pemain Perempuan yang memainkan game *Mobile Legends*. Peneliti etnografi virtual harus kritis dengan melakukan tahapan untuk menjelaskan riset mereka, peran peneliti dan yang diteliti serta menawarkan manfaat penelitian bagi mereka yang diteliti. Misalnya dengan menunjukkan manfaat bagi komunitas, di mana ada keuntungan keanggotaan dalam hal wawasan, pengetahuan dan pengalaman belajar.

1.2 Fokus Penelitian

1. Bagaimana komunikasi virtual dalam *Game Online Mobile Legends* yang dilakukan pemain Perempuan?
2. Bagaimana pesan makna Kekerasan Berbasis Gender Online terhadap pemain Perempuan pada *Game Online Mobile Legends*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis komunikasi virtual yang dilakukan pemain Perempuan dalam bermain *Game Online Mobile Legends*.
2. Menganalisis pesan makna Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang dialami pemain Perempuan dalam bermain *Game Online Mobile Legends*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah literatur dalam kajian gender dan komunikasi virtual khususnya pada pemain Perempuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan/pengetahuan dan meningkatkan literasi bagi masyarakat atau peneliti yang

akan melakukan penelitian mengenai permasalahan kekerasan berbasis gender online dalam *Game Online*. Kepada developer game diharapkan juga dapat memberikan regulasi atau sosialisasi mengenai kekerasan berbasis gender online pada pemain game tersebut.

1.4.3. Manfaat Metodologis

Manfaat metodologis pada penelitian ini adalah pada penggunaan metode etnografi virtual yang difokuskan pada analisis penggunaan artefak teks yang terdapat pada fitur chat dan voice microphone di dalam game dan diharapkan dapat memudahkan penelitian karena dilakukan secara online.

1.5 Sistematika Tugas Akhir

Penulis menggunakan panduan teknis penulisan tugas akhir dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sebagai acuan untuk memberikan gambaran yang terperinci mengenai penelitian yang dilakukan:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari sub bab Latar Belakang, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II Telaah Pustaka

Pada bab ini terdiri dari sub bab Telaah Teoritis: Kekerasan Berbasis Gender Online, Gender, Komunikasi Virtual, *Game Online*, *Game Online* Mobile Legends, Model Computer Mediated Communication, Teori Apathetic Villagers Telaah Empiris, dan Kerangka Pemikiran.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini terdiri dari Desain Penelitian, Tempat dan Waktu, Situasi Sosial, Teknik Pengambilan Data, dan Analisis Data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini terdiri dari Hasil penelitian, Pembahasan dan Diskusi

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini terdiri dari Kesimpulan, Saran Metodologis, dan Saran Praktis.

Daftar Pustaka