

**Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown*
*BattleGround Mobile***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh

HARTI PUSPA YUNITA

17321132

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

**Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown*
*BattleGround Mobile***



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia**

Oleh

HARTI PUSPA YUNITA

17321132

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

**Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown*
*BattleGround Mobile***



Telah disetujui dosen pembimbing skripsi untuk diujikan dan dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi.

Tanggal: 20 Februari 2023

Dosen Pembimbing Skripsi


Ratna Permata Sari, S.I.KOM., M.A.

NIDN 0509118601

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown
BattleGround Mobile***

Disusun oleh:

Harti Puspa Yunita

17321132

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi Program Studi Ilmu
Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 5 Maret 2023

Dewan Penguji:

1. **Ratna Permata Sari, S.I.KOM., M.A.**
NIDN 0509118601

()

2. **Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.**
NIDN 0514078702

()

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Psikologi Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D.

NIDN 0506038201

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Harti Puspa Yunita

No. Mahasiswa : 17321132

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan tindak pelanggaran akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia
2. Karena itu, skripsi ini merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti secara menyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima saksi akademis yang diterapkan oleh Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Yang menyatakan,



Harti Puspa Yunita

17321132

MOTTO

“Jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain,
karena tak semua bunga tumbuh dan mekar bersamaan”

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan Kepada:

Papa (Ir. Sadikin Ramli dan Mamaku (Alm. Lilik Tisnawati) tersayang, Ayah (Tantawi Djauhari) dan Ibu (Susti Herawati, A.Ma. Pd) tersayang, Kakak dan Adikku, Keluarga besar Ramli yang selalu memberi semangat dan mendo'akan ku, juga kekasihku serta para sahabatku.

Terimakasih sudah selalu mendo'akan ku dan tak lelah memberiku semangat.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji serta syukur peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti mendapatkan kekuatan, kesehatan serta kesabaran untuk menyelesaikan penelitian ini. Tidak lupa sholawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi tauladan bagi seluruh umatnya. Keteladanan beliau telah memotivasi seluruh umatnya sebagai orang-orang yang beriman.

Atas izin Allah SWT dengan usaha, kerja keras dan do'a peneliti akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Skripsi ini berjudul Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown BattleGround Mobile* telah disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya di Universitas Islam Indonesia.

Penelitian ini telah mengantarkan peneliti kepada wawasan, sudut pandang yang luas melalui proses belajar mengenai dunia ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi. Selama proses penyusunan skripsi, pastinya peneliti mengalami perjuangan, hambatan, dan kesulitan. Hal ini tentunya tidak luput dari bantuan motivasi, dukungan, serta do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Teman-teman narasumber dalam game online PUBGM, yang sudah bersedia menjadi narasumber dan menyisihkan waktu juga tenaganya untuk membantu saya dalam penelitian ini.
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang memberikan kritik, saran dan motivasi selama proses penulisan skripsi hingga selesai.
3. Ibu Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A. selaku dosen penguji. Saya ucapkan terimakasih banyak telah memberikan kritik dan saran dalam revisi akhir skripsi saya.
4. Ibu Puji Haryanti, S.Sos., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi hingga akhir tahun 2022.
5. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang baru.

6. Segenap staff dan dosen Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmunya selama duduk di bangku perkuliahan.
7. Orang yang berperan penting dalam hidup saya yaitu Kekasih saya Aditya Kurniawan, terimakasih sudah mengorbankan waktu dan tenaga untuk membantu menyelesaikan tugas akhir dan pendidikan saya juga sudah selalu ada untuk sigap menolong saya dalam keadaan sulit, mendukung dan memotivasi serta mendo'akan saya.
8. Keluarga besar dari bapak Ir. Saikin Ramli dan yang selalu membantu dan mendo'akan agar perkuliahan saya berjalan dengan lancar.
9. Sahabat tersayang Muthia Amanda Wulandari
10. Para sahabat tersayang saya perempuan Mella, Nuyuy, Hasna, Tiara, Anes, Tania, Eras.
11. Para sahabat laki-laki saya Fadly, Ikrar, Harri, Hamas, Aldi, dan lainnya. Saya ucapkan terimakasih sudah menjadi teman seperjuangan dalam game, sudah mengisi waktu senggang ditiap harinya dan menjadi penghibur dikala saya merasa stres.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan didalam tulisan ini dan maka dari itu, peneliti mengucapkan mohon maaf dengan segenap kerendahan hati. Demikian, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dampak bagi para pembaca dan sekali lagi saya ucapkan terimakasih banyak kepada para relasi dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga apa yang diberikan akan di balas oleh Allah SWT berkali-kali lipat. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamiin.*

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Yogyakarta, 20 Desember 2022

Peneliti



Harti Puspa Yunita

ABSTRAK

Yunita, Harti Puspa. 17321132. Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown BattleGround Mobile*. Skripsi Sarjana. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. Universitas Islam Indonesia.

PUBGM adalah game online yang termasuk paling banyak diminati oleh para pemain game online,. Namun berbeda dengan pemain perempuan, terdapat stigma terhadap pemain perempuan yang sudah lama ada dibangun oleh para pemain laki-laki di dalam komunitas virtual game online PUBGM. Permasalahan dan fenomena yang ada tersebut, menarik untuk diteliti bagaimana kesenjangan gender dalam komunitas virtual game online PUBGM dan bagaimana pemain perempuan melawan stigma yang sudah lama ada terbentuk di dalam komunitas tersebut.

Di penelitian ini dalam pengumpulan datanya menggunakan metode etnografi virtual yang mana teknik penelitiannya digunakan untuk mengamati fenomena-fenomena sosial dan budaya di dunia virtual. Oleh karena itu, studi etnografi virtual yang akan peneliti lakukan menggunakan media virtual agar mendapatkan data-data diperlukan dalam partisipasi virtual melalui media virtual dan kemudian wawancara mendalam dengan narasumber tiap individu menggunakan teknik *snowball* dan *purposive*.

Penelitian ini menemukan adanya kesenjangan gender oleh para pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online PUBGM berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, dan beban kerja di dalam dunia virtual dan berdampak pada pola komunikasi, proses komunikasi dan profesi di dunia nyata, terkhusus dalam bidang game. adanya gerakan feminisme yang dibuat oleh pemain perempuan ketika telah bergabung di komunitas virtual game online PUBGM, dari yang awal tujuannya hanya sebatas mencari hiburan kemudian terjadi penolakan stigma. Dalam usaha mereka untuk menyetarakan derajat dan mematahkan stigma tersebut, perlahan pemain perempuan berpikir membuat dirinya menjadi male clone yang membuat pemain perempuan lebih menunjukkan kualitas dan sifat maskulin pada saat beraktivitas di komunitas virtual game online PUBGM dan pada saat bermain game.

Kata Kunci : Etnografi Virtual, Game Online *PlayerUnknown BattleGround Mobile*, *Player Perempuan*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Manfaat Teoritis	5
1.4.2. Manfaat Praktis	5
1.5. Tinjauan Pustaka	6
1.5.1. Penelitian Terdahulu	6
1.6. Kerangka Teori	8
1.6.1. <i>CMC (Communication Mediated Computer)</i>	8
1.6.2. Komunitas Virtual	11
1.6.3. Proses Komunikasi	15
1.6.4. Pola Komunikasi	18
1.6.5. Online Game	20
1.6.6. Gender	22
1.6.7. Feminisme	25

1.7. Metode Penelitian	26
1.7.1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian	26
1.7.2. Waktu dan Lokasi Penelitian	27
1.7.3. Narasumber	27
1.7.4. Sumber Data	28
1.7.5. Analisis Data	29
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	32
2.1. PUBGM (<i>Playerunknown BattleGround</i>)	32
2.1.1. Komunikasi via chat	33
2.1.2. Komunikasi via ping	34
2.1.3. Komunikasi <i>via drawing map</i>	34
2.1.4. Komunikasi <i>via voice chat</i>	35
2.2. GAMEPLAY PUBGM	35
2.2.1. Ranked	36
2.2.2. Unranked	40
BAB III TEMUAN DATA	47
3.1. Game 1 : 14 November 2021	48
3.1.1. Observasi Partisipan Virtual	48
3.1.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM	53
3.2. Game 2 : 14 November 2021	57
3.2.1. Observasi Partisipan Virtual	57
3.2.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM	64
3.3. Game 3 : 17 November 2021	69
3.3.1. Observasi Partisipan Virtual	69
3.3.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM	74
3.4. Game 4 : 18 November 2021	86
3.4.1. Observasi Partisipan Virtual	86
3.4.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM	93
3.5. Game 5 dan 6 : 18 Desember 2021	97
3.5.1. Observasi Partisipan Virtual	97
3.5.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM	106

BAB IV PEMBAHASAN	112
4.1. PEREMPUAN DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE PUBGM	112
4.1.1. Perbuatan Terhadap Pemain Perempuan dalam Komunitas Virtual Game Online PUBG Mobile	113
4.1.2. Tujuan dan Usaha Pemain Perempuan Menghadapi Kesenjangan di Dalam Komunitas Virtual Game Online PUBGM	120
4.1.3. Gender Perempuan di Dalam Komunitas Game Online PUBGM	123
4.2. KOMUNITAS VIRTUAL	125
4.2.1. Tipe Ideal Komunitas Virtual dan Usaha Pemain Perempuan di Dalam Komunitas Virtual Game Online PUBGM	125
4.3. KOMUNIKASI PEMAIN PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE PUBGM	129
4.3.1. Proses dan Pola Komunikasi di dalam Pertempuran Game Online PUBGM	129
4.3.2. Penggabungan Proses Komunikasi Penyerahan Pesan Antara Pemain Perempuan dan Pemain Laki-laki Dalam Game Online PUBGM	132
BAB V PENUTUP	135
5.1. Kesimpulan	135
5.2. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Data Narasumber Komunitas Virtual Game Online PUBGM	28
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Anggota pemain satu tim keluar sebelum memasuki pertempuran	49
Gambar 3. 2	Narasumber dilumpuhkan oleh musuh menggunakan senjata M416	60
Gambar 3. 3	Tanda Legend (Lokasi terjun tim peneliti untuk berperang)	71
Gambar 3. 4	Satu squad musuh terjun di lokasi yang sama dengan tim peneliti & narasumber.	88
Gambar 3. 5	Narasumber berhasil menyingkirkan musuh dengan senjata SCAR-L	99
Gambar 3. 6	Peneliti berhasil melumpuhkan musuh yang berjarak 224 meter	105

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game online merupakan suatu perubahan dari perkembangan yang terealisasi di zaman sekarang ini. Di era sekarang ini, internet didunia ini perkembangannya sangat pesat. Internet tidak sekedar digunakan untuk menelusuri dan interaksi melalui jaringan sosial, tetapi kehadiran internet juga menjadi sistem untuk bermain game, dengan dimainkan secara bersamaan melalui game online. Dahulu jenis alat untuk memenuhi kebutuhan jaringan game online pada saat itu berupa terminal kabel kemudian dikembangkan lagi dalam bentuk modem dan dimainkan melalui konsol video game atau komputer (PC). Game online biasanya dimainkan di komputer (PC) maupun mobile (gadget) dengan mengandalkan koneksi internet atau LAN (Local Area Network). Rata-rata jenis game yang dimainkan adalah game perang, strategi, adventure dan lain sebagainya. Kemajuan permainan yang sangat signifikan pada saat ini adalah game online, yang mampu membuat para pemainnya untuk berinteraksi secara real time tanpa dibatasi oleh jarak dengan pemain lainnya. Dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, Game sekarang ini tidak seperti game dahulu, karena game dahulu hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, berbeda dengan game sekarang dapat dimainkan secara bersamaan dengan 100 orang bahkan lebih dikarenakan adanya kemajuan teknologi dan jaringan internet.

Di zaman sekarang berbagai macam game online sangat banyak menarik perhatian orang-orang dari berbagai golongan salah satu game yang memang tren pada saat ini ialah game PlayerUnknown's Battlegrounds biasa disebut PUBG atau biasa disebut Pabji yang dirancang oleh pria asal Irlandia, bernama Brendan Greene yang lebih familiar dengan nama onlinenya "PlayerUnknown", sebagai anggota aktif dari komunitas modder. Dia mengedit banyak game, dengan menambahkan mod yang sangat terkenal yaitu "DayZ", atau "H1Z1" seperti yang kita ketahui saat itu. Mod "DayZ" yang dibesarkan Brendan Greene menjadi begitu terkenal, dan pada akhirnya mengarah pada awal mula penciptaan game PUBG yang merupakan singkatan dari "PlayerUnknown's

Battlegrounds “. Game ini dikembangkan dan diluncurkan oleh PUBG Corporation yang baru ditegakkan, dengan Brendan Greene sebagai CEO dan Modder Utama. Setelah meraih kesuksesan yang sangat besar di kedua konsol dan PC, Perusahaan PUBG Corporation memutuskan untuk berkolaborasi dengan penerbit game terkenal asal Cina yaitu “Tencent Games”, untuk merilis dan mempersiapkan versi mobile dari game yang dinamakan PUBG Mobile. Tim pengembangan internal Tencent Games, Lightspeed dan Quantum Studio Group, bertanggung jawab penuh untuk mengembangkan versi mobile yang tersedia di android maupun ios. PUBG Mobile dirilis pada Maret 2018, dan sekejap mendominasi pasar game mobile. Itu memecahkan rekor Google Play Store untuk game yang diunduh dan memegang rekor sebagai basis pemain tertinggi di semua game mobile. Rilisnya game PUBG ini pada bulan Maret 2017 di Steam dan khususnya dimainkan di Komputer (PC). Lalu pada tanggal 20 maret 2018 Tencent bekerja sama dengan perusahaan Lightspeed & quantum studios dan meluncurkan Game PUBGM (PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile) dimana game tersebut dapat dimainkan di gadget atau tablet (Islamy, 2020).

Game type Free Person Shooter ini biasanya game yang dianggap khusus untuk kalangan para laki-laki seperti dalam game eSport yaitu PUBGM, Call of Duty, Overwatch, Apex Legend, Fortnite dan game lainnya. Rata-rata hasil dari riset tipe-tipe game yang biasanya dan banyak dimainkan perempuan adalah tipe game yang santai (casual), match dan family farm simulator dan type game tersebut tidak membutuhkan tenaga berfikir untuk membuat strategi, kerja sama tim dan energi emosional untuk mencapai kemenangan. Sedangkan jika pemain perempuan memainkan game yang dimainkan oleh laki-laki yang mana tingkat permainannya itu sangat rumit susah untuk dimainkan dan harus berlatih untuk memainkan itu, biasanya pemain perempuan jika bermain game bertipe Free Person Shooter akan menjadi seorang ‘anak bawang’ atau biasa disebut sebagai support dalam tim game yang sedang mereka mainkan. Berbeda lagi jika pemain perempuan mempunyai skill dan kemampuan yang tinggi di atas rata-rata dari pemain laki-laki dan mereka sangat diandalkan dalam tim, itu dapat menimbulkan sebuah pemikiran baru atau persepsi tersendiri dari lawan bermain atau orang lain dan ini terbukti dalam kasus pemain perempuan dalam tim yang didominasi oleh laki-laki di industri esports, kasus ini memiliki pengaruh besar pada industri game

dan terutama pada pemain perempuan yang nantinya akan menjadi pemain profesional atau biasa disebut sebagai pro player.

Kalangan perempuan sekarang memang banyak yang bermain game online, tak jarang game-game yang dimainkan pun mengandung unsur kekerasan seperti halnya game battle royale PUBG. Biasanya perempuan memainkan game ini memang sedikit dari hobby mereka untuk waktu luang, jadi kembali lagi pada diri masing-masing bagaimana menyikapi hal-hal dari berbagai unsur dalam game online. Perempuan memang banyak mengalami kejadian yang tidak diinginkan oleh mereka salah satunya yaitu kekerasan baik secara lisan, tulisan bahkan dunia virtual sekalipun, dalam game PUBG ini perempuan juga sering mendapati lontaran kata-kata kasar hingga melecehkan dan itu mereka dapatkan dari individu yang tidak mereka ketahui identitasnya dan siapa saja pemain yang bermain di dalamnya, salah satu contohnya pun ketika player perempuan mengaktifkan voice chat dalam game tersebut biasanya beberapa player laki-laki langsung mengaktifkan voicenyanya dan mengeluarkan kata-kata toxic hingga melecehkan player perempuan yang sedang bermain. Jika dilihat dari sisi hukum memang hal ini sangat melanggar dan merendahkan harga diri perempuan, namun kita tidak dapat memperkarakan orang tersebut karena identitas mereka tidak diketahui dengan pasti (anonymous) yang berbicara dan dimana asal mereka dibalik itu, karena game online ini sangat banyak sekali dimainkan dari berbagai penjuru sehingga kita tidak dapat menuntut mereka ke ranah hukum.

Kasus yang paling sering dijumpai dan paling berpengaruh pada gender di game online terhadap pemain perempuan yaitu kasus harassment diambil dari kasus yang menimpa pemain profesional dan dibahas dalam channel youtube Revival. Elektronik Sports yang biasa disebut eSports, yang mana merupakan istilah dalam berkompetisi dalam game dengan pemain dalam jumlah banyak (multiplayer) dan biasanya dimainkan oleh pemain profesional, eSport kini juga sudah banyak sekali peminatnya dan banyak sekali turnamen internasional yang diikuti oleh banyaknya atlet pemain game. Game online pun banyak peminatnya dan semakin bertambah hingga kini. Mengontrol para pemain pun sulit dilakukan agar para pemain bersikap normal dan tutur kata yang baik dalam bermain game. Hal inilah yang membuat banyak kejahatan-kejahatan yang terjadi

di dunia eSports. Ada dua orang atlet perempuan yang berasal dari Indonesia dan sedang membahas terkait kejahatan yang ada di dunia eSports yaitu pelecehan seksual bagi golongan perempuan dalam channel youtube Revival.

Pelecehan secara verbal maupun fisik tidak hanya terjadi di luar negeri saja akan tetapi di Indonesia kerap sekali terjadinya hal tersebut. Salah satunya yang menjadi korban dan merasakan hal tersebut adalah pemain dari Onic eSports divisi PUBGM mobile bernama Meutia Maharani yang biasa dipanggil Mute pemain khusus perempuan dalam Onic aSports dan saudaranya dari Bigetron eSport divisi PUBGM mobile bernama Nabila Rahmarizarti Maharani yang biasa dipanggil Babyla pemain khusus perempuan dalam Bigetron eSports. Dalam salah satu acara yaitu RevivaLTV, pemandu acara memberikan pertanyaan kepada Mute dan Babyla mengenai pengalaman mereka, apakah mereka pernah mendapatkan perlakuan yang tidak pantas atau pelecehan selama menjadi pemain eSport. Mereka secara serentak menjawab bahwa mereka pernah mengalami hal tersebut yaitu pelecehan seksual. Mute pun bercerita bahwa ia pernah mengalami hal itu di waktu sedang tournament dalam mic all dan salah satu nya berkata kasar yaitu “Meutia pepew”, ia pun kesal dan hanya membalas “mak lo tuh”. Babyla mengatakan bahwa ia juga pernah bahkan sering sekali mengalami hal itu dalam live streamingnya dan mengatakan bahwa mulut para netizen itu sangat kasar sehingga harus diberikan pembelajaran tentang attitude. (Syihabuddin, 2020).

Dari kejadian tersebut dapat kita jadikan sebagai contoh agar para pemain dan sebagaimana kita menjadi pemain untuk tidak melakukan dan memiliki perlakuan hal-hal yang tidak pantas kepada pemain perempuan begitu pula sebaliknya baik itu secara verbal juga fisik, baik itu laki-laki ataupun perempuan yang melakukannya.

Oleh karena itu, dikarenakan adanya stigma negatif yang telah lama ada pada pemain laki-laki, peneliti memperkirakan bahwa pemain perempuan akan sulit untuk mereka mencapai tujuan dan bergerak ketika memasuki sebuah komunitas virtual game online PUBGM. Stigma negatif yang terdapat dalam komunitas virtual game online PUBGM tersebut dapat dipatahkan dengan kemunculan para pemain perempuan dalam turnamen nasional indonesia. Dengan demikian, hal ini menjadi menarik untuk diteliti bagaimana cara mereka, para pemain perempuan dapat bertahan di dalam komunitas

virtual yang berisikan dominan laki-laki, penelitian etnografi virtual seperti ini jarang sekali membahas tentang perempuan melalui sudut pandang perempuan di dalam dunia virtual yaitu game online.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjabaran pada latar belakang diatas dapat dirumuskannya suatu permasalahan yaitu **Bagaimana Kesenjangan Gender dalam Komunitas Virtual Game Online *PlayerUnknown BattleGround Mobile*?**

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada etnografi virtual dan menjurus kepada ketahanan status gender dan pemain perempuan yang berada di dalam komunitas virtual game online PUBGM, maka dari itu penelitian ini memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Mengetahui apa yang terjadi kepada pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online PUBGM.
2. Mengetahui dan memahami tujuan pemain perempuan dalam bermain dan bergabung ke dalam komunitas virtual game online yang mana komunitas tersebut lebih didominasi oleh pemain laki-laki.
3. Mengetahui dampak apa yang terjadi kepada pemain perempuan dari pengalaman bermain gamenya, terutama di aspek gender dan kehidupan sosialnya.

1.4. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna seefektif mungkin baik secara teoritis maupun secara langsung (praktis),

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai pemikiran dan tambahan ilmu pengetahuan di dunia pendidikan, terkhusus yang berfokus pada dunia virtual game online.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan pada kalangan para pemain sebagai wawasan dan tambahan referensi juga ilmu pengetahuan bidang komunikasi dalam dunia virtual, menjadikan perbandingan dan pertimbangan pada para pemain juga peneliti selanjutnya dalam fenomena yang terjadi di dunia nyata maupun secara virtual serta membuat suatu perubahan baik dalam segi pandangan dan pemikiran laki-laki terhadap perilaku perempuan dalam game online yang berakibat sangat fatal. Penelitian ini diharapkan juga dapat meningkatkan kesadaran para pemain serta untuk mengurangi kasus kesetaraan gender, *low skill*, dan kekerasan verbal yang terjadi di ruang lingkup para pemain dalam game yang menyediakan media untuk berinteraksi.

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Penelitian Terdahulu

Penulis mengambil beberapa penelitian dengan tema yang sama sebagai acuan dan referensi bagi penulis untuk memperkuat penelitian yang dilakukan. Penelitian pertama diambil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Alif Setiawan (2020) yang berjudul “PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)”. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dalam pengumpulan data penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di komunitas virtual game online DotA 2 dan Mengetahui efek atau dampak dari dinamika yang terjadi pada pemain perempuan di aspek gender dan sosialnya serta Mengetahui dan memahami tujuan dari pemain perempuan bergabung ke dalam komunitas virtual game online DotA 2 yang didominasi oleh laki-laki. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang harus dilihat ketika perempuan bermain game namun yang lebih terlihat dikala sikap feminisme perempuan dalam game direspons negatif oleh laki-laki, hal inilah yang seharusnya menjadikan penelitian ini dalam suatu perubahan agar kedepannya dalam

bermain game para player perempuan tidak lagi merasa tersudutkan oleh kaum laki laki.

Penelitian kedua diambil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bangkit Darmawan (2018) yang berjudul “Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)”. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana proses komunikasi yang terjadi di dalam dunia virtual serta meningkatkan pemahaman tentang dunia virtual dan pola komunikasi juga mengetahui dan memahami bagaimana para gamer berinteraksi di dalam dunia virtual dengan melihat proses yang terjadi didalamnya. Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa relasi kuasa dalam suatu komunitas dapat terjadi apabila sedikit ada yang mampu memberikan pendapat dalam keanggotaannya namun ini dapat diatasi jika keterbukaan dalam suatu komunitas atau kelompok lebih ditingkatkan lagi karena hirarkinya dalam bermain game itu semua sama namun hanya status di game yang berbeda.

Penelitian ketiga diambil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Renik Anjali Retno (2020) yang berjudul “KEKERASAN SIMBOLIK DALAM GAME ONLINE (Analisis Terhadap Perilaku Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legend On Streaming)”. Dalam kasus ini kebanyakan komentar yang dilontarkan adalah komentar buruk bahkan sudah termasuk dalam ujaran kebencian yang melecehkan agama. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti dokumen yang berupa ungkapan ujaran kebencian berkonten agama dalam Mobile Legend. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan dan dianalisis dengan menggunakan content analysis. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ujaran kebencian terhadap seseorang ternyata juga ada dalam game termasuk mobile legend, seringkali jika pemain beda agama saling kesal tak jarang membawa-bawa agama sebagai biang nya. Maka setelah mengucapkan itu mereka akan melanjutkan dengan perlakuan sexual harassment sebagai luapan emosi para pemain.

Penelitian keempat diambil dari journal yang ditulis oleh Karen E. Dill dan Michael A. Collins (2008) yang berjudul “Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemaparan jangka panjang terhadap kekerasan video game lebih besar terhadap pelecehan seksual, untuk mencegah dan meningkatkan kontribusi pemahaman kita tentang peran media massa untuk mendukung sosialisasi dampak kekerasan terhadap perempuan. Penelitian ini menggunakan metode stereotip pada penilaian pelecehan seksual dalam konten game. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konten stereotip dalam video game tak jarang mengandung konten konten seksual yang menjurus ke sexual harassment. Maka dari itu untuk mencegahnya perlu meningkatkan sosialisasi tentang sexual harassment terhadap orang tua dan anak agar pemahaman lebih meningkat.

Penelitian kelima diambil dari journal yang ditulis oleh Brigietta Irna Pramesty (2021) yang berjudul “DISKRIMINASI PADA PEMAIN GAME ONLINE PEREMPUAN”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang dan bagaimana bentuk-bentuk diskriminasi verbal yang dilontarkan kepada para pemain perempuan selama permainan berlangsung. Penelitian menggunakan metode fenomenologi untuk menggali pengalaman yang dialami dari para pemain perempuan, lalu pengalaman dari pemain perempuan tersebut digunakan untuk memahami fenomena yang mengarah pada diskriminasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemain perempuan pernah mengalami diskriminasi dari pemain laki-laki. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diskriminasi gender tidak hanya terjadi di lingkungan pekerjaan saja, tetapi juga dapat terjadi dalam dunia hiburan salah satunya yaitu dalam dunia virtual atau game online yang paling sering terjadi dan game online merupakan ranah yang paling mudah untuk melakukan diskriminasi dikarenakan sulit untuk mengetahui identitas para pemainnya.

1.6. Kerangka Teori

1.6.1. CMC (*Communication Mediated Computer*)

Di era sekarang ini ialah jaringan internet yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat untuk melakukan komunikasi dan berinteraksi di dunia virtual yaitu media sosial, agar dapat berinteraksi maka dibutuhkanlah komputer sebagai alat komunikasi atau perantara seseorang untuk melakukan interaksi dengan yang lain. Tanpa harus bertatap muka atau bertemu dan tidak melibatkan konteks fisik dalam interaksinya, hanya ada tanda-tanda berupa simbol dan teks itulah disebut *Communication mediated computer (CMC)*. Komputer ini digunakan sebagai alat untuk mengirim pesan atau berinteraksi secara online dengan menggunakan jaringan internet. Komunikasi atau interaksi yang terjadi melalui pesan atau hal yang sama lainnya disebut sebagai komunikasi bermediasi komputer. Di dalam jurnal *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, CMC terdapat suatu proses bagaimana cara manusia membuat, menjaga, dan merubah berbagai artian dengan berinteraksi menjadi pengguna alat berkomunikasi yang terkomputerisasi dan berteknologi (Lindlof & Taylor, 2002: 249).

CMC terdiri dari bermacam bentuk seperti IRC, e-mail, dan VoIP (*Voice over IP*), dan lain sebagainya karena memiliki kualitas-kualitas interaktif, hiperteks kualitas, multimedia, dan konvergensi dalam bermacam ciri khas komunikasi. Pada dasarnya, CMC adalah hal untuk saling interaksi manusia yang multimodal dan dinamis. Dari berbagai cakupan komunikasi dalam media berbasis online, peneliti berupaya menyambungkan CMC ke dalam game online multiplayer yang dimana dalam suatu permainan multiplayer, para pemain pastinya memerlukan sebuah proses interaksi atau komunikasi dengan memakai suatu perangkat komputer untuk masuk ke dunia online dan mampu mengirim pesan kepada pemain lainnya secara online dikarenakan jarak yang jauh antar pemain. Oleh karena itu, disediakan berbagai cara untuk melakukan interaksi sosial dan komunikasi di dalam game online multiplayer, seperti yang dijelaskan pada buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities*, yaitu:

- a. Pesan Teks (*Komunikasi Menggunakan Teks*)

Dalam game online biasanya menyediakan sistem komunikasi, bertujuan agar para pemain dapat berinteraksi dan mempunyai fitur yang mampu menjalankan fungsi pesan teks yang menghubungkan antar pemain. Dalam hal ini selain dengan menggunakan pesan teks game juga menyediakan fitur pesan secara langsung menggunakan voice chat seperti halnya komunikasi via telepon. Ada beberapa alasan mengapa para pemain selalu menggunakan alat untuk berkomunikasi itu dikarenakan kata-kata yang dibentuk lebih sulit untuk disampaikan bahkan beda pemahaman antara pengirim dan penerima pesan. Bila dibandingkan dengan pesan langsung maka para pemain dapat langsung mengontrol permainan lebih mahir dan efektif

b. *Vocal Communication*

Tidak hanya pesan teks, banyak juga game online yang menyediakan fitur *vocal communication* atau biasa disebut sebagai fitur voice chat. Para pemain lebih sering dan cenderung menyukai fitur ini dibanding dengan fitur chat teks, alasannya karena para pemain merasa fitur ini lebih efektif dan memudahkan mereka untuk berkomunikasi dibanding dengan fitur chat teks, mereka merasa mengetik lebih lambat dan memerlukan waktu dibandingkan dengan berbicara langsung melalui fitur voice chat.

c. Non Verbal Communication

Selain itu ada juga komunikasi dengan cara lain yaitu dengan memakai fitur yang hanya menggunakan tanda-tanda dan juga simbol quick chat dan sudah dipahami, ditetapkan dan disepakati oleh para pemain. Fitur ini lebih cepat untuk menyampaikan maksud pada saat bermain game atau game dimulai, juga tepat, akurat juga tidak memerlukan waktu. Game multiplayer strategi biasanya menyediakan fitur seperti ini, karena membutuhkan informasi yang cepat pada saat *in game* (game yang sudah di mulai permainannya).

d. Jargon

Semua pemain game online sangat mungkin dapat dikatakan sebagai bagian dari orang-orang yang cukup tertutup, dan bisa dilihat pada setiap pemain game online yang mempunyai jargon tertentu untuk saling berkomunikasi antar sesama pemain game online. Jargon merupakan istilah-istilah dalam tim yang dibentuk secara pribadi (bukan yang disediakan developer game) ketika berkomunikasi antar pemain (Siitonen, 2007).

1.6.2. Komunitas Virtual

Jika membahas komunikasi dengan menggunakan media komputer maka yang menjadi tinjauannya ialah komunikasi virtual. Setiap orang bekerja dan berinteraksi pastinya menggunakan internet dan menjadikannya tempat virtual mereka untuk berkomunikasi serta menjalin hubungan secara virtual. Dari buku yang ditulis oleh Rulli Nasrullah berjudul *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*, Komunitas virtual merupakan perbandingan tingkat sosial yang ada dalam dunia internet, pada saat banyak orang-orang yang membuat diskusi terbuka dalam tingkatan waktu yang panjang dengan keterlibatan yang sama dan menjadikan suatu forum tersebut sebagai bentuk hubungan khusus secara pribadi di dunia maya (Howard Rheingold, 1993:5). Sistem komunikasi dalam komputer pada umumnya hanya sekedar perangkat atau media, maka komunitas yang berada dalam dunia cyber adalah evolusi dari tingkatan komunikasi selanjutnya dengan sistem yang termodernisasi dan mempengaruhi mental seseorang di dalamnya. Komunitas virtual terbentuk berdasarkan dua aspek yaitu, komunikasi dan perasaan.

Menurut Rheingold, yang membentuk suatu komunitas virtual adalah interaksi antar individu, dari awal mulainya berinteraksi juga menjalin hubungan ini membutuhkan cukup banyak waktu hingga interaksi ini menimbulkan sebuah “perasaan” antar individu tersebut. Pemaknaan dalam dunia nyata yang merupakan sebutan “tempat” baik itu lingkungan sekitar, kota, desa dan lainnya, sama halnya dengan dunia virtual tetapi juga membutuhkan pemikiran dan

imajinasi dari antar individu guna memahami arti dari kata tempat ini (Rheingold, 1993). Dalam komunitas virtual, suatu tempat merupakan peran yang penting, alasan terbentuknya suatu komunitas adalah tempat dan hal yang pertama kali dicari yaitu tempat jika sudah membahas tentang masyarakat, karena yang pertama kali dipertanyakan yaitu dimana mereka berinteraksi dan menjalin hubungan. Dari pembahasan Benedict Anderson, Jika membahas komunitas sebenarnya komunitas ada dikarenakan imajinasi seseorang yang ada dalam komunitas tersebut dan seakan menerima istilah komunitas tersebut. Dengan demikian, ruang lingkup dalam kelompok ada dalam pikiran dan ingatan keadaan dalam hal ini tidak jauh berbeda dengan berbagai cara dalam perkumpulan secara virtual dimana mereka juga memerlukan pemikiran untuk menghidupkan komunitas virtualnya (Nasrullah, 2014).

Game PUBGM merupakan tempat berkumpulnya para pemain dan sudah menjadi lingkungan bagi pemain-pemain PUBGM. Para pemain berinteraksi secara online dengan fitur yang sudah disediakan dalam game online tersebut, contohnya pesan text dengan menggunakan kolom chat dan voice chat dengan menggunakan fitur mic, interaksi ini layaknya seperti orang berkomunikasi melalui telepon genggam. Budaya dalam game PUBGM ini memiliki budaya yang berbeda dari budaya di dunia nyata, game PUBGM memiliki budayanya sendiri.

Pada jurnal Etnografi Virtual yang ditulis oleh Nasrullah (2017:17), Menurut pendapat Christine Hine (2000) terdapat berbagai konsep pada budaya yang harus diutamakan. Pertama, term budaya (culture) yaitu menerangkan bahwa internet merupakan model komunikasi yang termasuk sederhana jika dilihat dari segi komunikasi langsung. Oleh sebab itu, internet menjadi sebagai konteks institusional dan domestik dikarenakan bentuk-bentuk simbolik dapat digunakan dalam teknologi ini (Internet), tiap simbol-simbol tersebut mempunyai arti tersendiri dan dapat digunakan sebagai bentuk “metaphorical” serta dapat membuat simbol baru yang berhubungan dengan kejadian pada interaksi sosial di dunia virtual.

e. Karakteristik Komunitas Virtual

Seperti dalam komunitas yang ada di dunia nyata, komunitas dunia virtual memiliki berbagai macam jenis dan golongan pada setiap komunitas yang ada meskipun terkadang terdapat perbedaan yang mencolok dalam mencapai tujuan bersama serta alat dan teknologi yang ada. berbagai jenis anggota (private individuals, professional individuals, organizations), pada tujuan komunitas (private, social, business), bentuk kerjasama (free, formal), dan pada jenis partisipasi (voluntary, voluntary organized, formally organized) (Matos, Paraskakis, Afsarmanesh, & Eds., 2009, hal. 394). Istvan Mezgar dalam buku tentang Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks, mengatakan ada tiga jenis dasar yang menjadikan komunitas virtual berbeda-beda, yaitu:

- 1) *Community/network of independent intellectual workers* (IIW)
- 2) *Virtual organizations* (VO), meresmikan kerjasama macam-macam alat bisnis untuk jarak yang jauh
- 3) (*Voluntary*) virtual communities, koneksi random berbagai individu dan kelompok orang yang akan bekerja secara sukarela untuk berbagai maksud dan tujuan bersama suatu komunitas, dan berkolaborasi dalam bidang hobi tertentu dengan mendiskusikan sebuah topik tanpa tanggung jawab khusus.

Komunitas yang ada dalam dunia virtual berbeda dengan komunitas yang berada dalam kehidupan nyata. Dalam jurnalnya yang berjudul Fandom dan Konsumsi Media (2012) Ratna Permata Sari mengatakan bahwa karakteristik komunitas virtual berbeda dengan komunitas yang ada di dunia nyata. Van Dijk juga membuat pernyataan yang sama dan mengatakan bahwa beberapa karakteristik dalam komunitas virtual yang membuatnya berbeda dengan komunitas di dunia nyata (organik) dan salah satunya yaitu special activities, loose affiliation, not tied to place and time, verbal and paralanguage, partial plural, dan heterogeneous (Darmawan,2018).

- 1) Special Activities

Aktivitas dalam komunitas dunia virtual ini berbeda dengan aktivitas yang dilakukan di dunia nyata. Aktivitas dalam komunitas virtual lebih spesifik dan beragam.

2) Loose Affiliation

Koneksi di dalam suatu komunitas virtual terjalin tidak begitu kompleks sehingga membuat individu di dalamnya dapat meninggalkan komunitas tersebut karena tidak memiliki hubungan yang erat.

3) Verbal and Paralanguage

Selain menggunakan pesan verbal atau tertulis, kita juga dapat berkomunikasi dengan lawan interaksi menggunakan gerakan tubuh dan mimik wajah, dan gerakan tersebut menjadi pesan nonverbal jika dilakukan kepada lawan bicara secara langsung atau tatap muka dan itu biasanya hanya digunakan di dunia nyata.

4) Tidak terikat Tempat dan Waktu

Berbeda dengan dunia nyata, dalam dunia virtual tidak selalu menentukan tempat dan waktu sedangkan dunia nyata jika diajak bertemu oleh seseorang, kita harus menentukan waktu juga lokasi untuk bertemu orang tersebut dan bahkan membutuhkan akses untuk sampai ke tempat yang sudah ditentukan.

5) Partial Plural

Dalam dunia nyata biasanya kita berinteraksi dengan tatap muka atau bertemu secara langsung untuk mengenal dan mengetahui identitas dari lawan bicara tersebut. Biasanya identitas yang paling sering dan paling inti kita ketahui adalah umur, tempat dan tanggal lahir dan hal umum lainnya itu agar membuat kita merasa nyaman untuk berkomunikasi dengannya. Berbeda dengan dunia virtual, banyak pengguna lainnya yang tidak diketahui identitasnya dan tidak tau kepastian identitas yang sebenarnya.

6) Heterogeneous

Di komunitas virtual, kita akan bertemu dengan berbagai macam orang dari berbagai kalangan dengan identitas yang berbeda-beda, salah

satunya yaitu tempat dan waktu yang jangkauan nya luas dari berbagai penjuru dan itu yang membuat berbagai macam latar belakang orang berbeda-beda dalam sebuah komunitas virtual.

1.6.3. Proses Komunikasi

Melihat dari buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2014), Cherry (1983) mengatakan bahwa definisi dari komunikasi yang berasal dari bahasa latin *communis* artinya membuat kebersamaan di antara dua orang atau mungkin lebih. Ada juga makna kata komunikasi yang berasal dari bahasa latin yaitu *communico* yakni suatu perbuatan komunikasi yang mana merupakan tindakan membagi atau menerangkan dengan hanya menjawab beberapa pertanyaan yaitu “siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, melalui apa, kepada siapa dan dampak juga sebab akibatnya apa”. Namun, Steven justru mengatakan pengertian komunikasi lebih rinci, bahwa suatu komunikasi juga terjadi dalam waktu kapanpun, contohnya pada sebuah organisme dalam menanggapi reaksi objek atau stigma baik dari seseorang maupun lingkungan di sekitarnya (Cangara, 2014:20-21). Untuk melakukan komunikasi, tentunya akan ada yang namanya sebuah proses untuk sampai ke orang yang ingin dituju. Suprpto mengakataan dalam buku Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi bahwa proses dalam komunikasi itu ialah tahapan dalam komunikasi yang dimulai dari adanya perencanaan sebuah pesan hingga penyampaian pesan tersebut kepada lawan komunikasi dan adanya tujuan dalam penyampaian pesan agar saling mendapati pengertian dan maksud yang sama (*mutual understanding*) melalui media tertentu (Suprpto, 2009:5-9). Dalam penempatannya, Suprpto mengatakan proses komunikasi memiliki lima langkah, yaitu :

a. Ide atau Gagasan

Agar dapat berinteraksi dan berkomunikasi, komunikator menciptakan ide dan gagasan untuk disampaikan ke komunikan.

b. Encoding

Komunikator dapat mengerjakan konsep koding pada saat ide yang dibuat dapat diubah menjadi bentuk simbol komunikasi yang mempunyai arti untuk dapat dikirimkan ke sasaran berkomunikasinya

c. Pengiriman Pesan

Sesudah melakukan encoding, lalu dengan menggunakan media yang didukung dengan ciri-ciri simbol dan lambang-lambang komunikasi itulah komunikator mengirimkan pesan kepada target komunikasinya.

d. Decoding

Kemudian agar dapat memahami dan memaknai pesan yang diterima dari komunikator maka komunikan akan memecahkan kode atau menerjemahkan informasi yang diterima dari komunikator menggunakan indera sebagai dorongan untuk menafsirkan informasi berdasarkan persepsinya.

e. Balikan (Feedback)

Komunikan akan memberikan umpan balik ke komunikator jika sudah berhasil melakukan decoding dan komunikasi dapat dikatakan berhasil dalam berkomunikasi dengan adanya timbal balik atau feedback yang diberikan komunikan ke komunikator.

Terjadinya proses komunikasi dari kelima tahap tersebut memiliki lima unsur komunikasi. Wilbur Schramm mengatakan bahwa agar terbentuknya proses dalam berkomunikasi dibutuhkan sedikitnya tiga aspek dalam berkomunikasi, pertama sebagai instruktur, pesan, dan komunikan. Dalam lima persiapan komunikator Harold D Lasswell ada lima struktur komunikasi agar bisa terjadi proses komunikasi, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan penyebab (Suprpto, 2009). Jika pada proses komunikasi ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi terutama bagaimana proses komunikasi itu terjadi. William G.Scott dalam Suprpto (2009) mengatakan ada kurang lebih lima faktor yang mempengaruhi proses dalam berkomunikasi:

i. The Act (Perbuatan)

Pada dasarnya simbol-simbol dalam komunikasi itu berupa bahasa atau tanda lainnya yang lebih spesifik dan juga dapat digunakan oleh orang lain dalam beberapa hal. Agar pemaknaan simbol dan lambang-lambang dapat dipahami dengan baik dan dapat dilakukan oleh manusia maka tindakan komunikasi tersebut harus mempunyai tujuan.

ii. The Scene (Adegan)

Adegan merupakan salah satu faktor di dalam komunikasi dan akan mengeksploitasi hubungan pelaku komunikasi antar lingkungannya. Adegan adalah penjelasan dari peristiwa, arti dari pembicaraan dan simbol atau tanda yang digunakan. Intinya adegan merupakan suatu hal atau peristiwa yang akan dibicarakan juga dikomunikasikan dengan menggunakan simbol atau sesuatu lainnya yang kita dapat dikomunikasikan.

iii. The Agent (Pelaku)

Seseorang yang ikut serta dalam hubungan komunikasi maka disebut pelaku-pelaku komunikasi. Contoh dari pelaku-pelaku komunikasi tersebut adalah pengirim dan penerima pesan dan informasi, dan disetiap peranannya sering berganti-gantian jika komunikasi tersebut terus menerus atau berlangsung lama.

iv. The Agency (Perantara)

Perantara merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi dan dengan adanya perantara maka alat-alat yang digunakan dapat terwujud dan berupa komunikasi tertulis, lisan, tatap muka dan lain sebagainya.

v. The Purpose (Tujuan)

Menurut Grace dan Thoha (1977) tujuan ada empat macam, yaitu:

- a. Tujuan fungsional (the functional goals) ini adalah tujuan utama yang bermanfaat untuk mencapai tujuan organisasi atau lembaga.
- b. Tujuan manipulasi (the manipulative goals), tujuan ini untuk mengajak orang-orang yang sangat patuh atau mau diberi masukkan dan menerima hal hal baru yang di jelaskan, yang sangat sesuai atau tidak dengan sikap beserta nilainya.
- c. Tujuan makna keindahan (the aesthetics goals) adalah untuk menciptakan makna yang bersifat kreatif.
- d. Tujuan keyakinan (the confidence goals) adalah suatu maksud untuk meyakinkan atau mengembangkan keyakinan orang-orang di dalam aspek lingkungannya.

1.6.4. Pola Komunikasi

Yang merupakan penentuan pola komunikasi dalam satu tim adalah pola pesan yang membentuk garis dan sesuai berdasarkan alur pergerakan pesan. Dari penelitian Bangkit Dermawan (2018) peneliti mengambil kesimpulan Bavelas dan Leavitt dalam (Gildhaber, 1993:253) terdapat adanya berbagai pola yang terjadi dalam penyampaian pesan, Pola-pola tersebut merupakan:

1) Pola Chain

Pola chain mempunyai satu titik yang mana titik tersebut akan menjadi pusat dari semua arus pesan dan titik yang menjadi pusat itu merupakan individu yang memimpin dan mempengaruhi individu lainnya.

2) Pola Y

Hampir sama dengan pola chain, terdapat individu yang mendominasi juga memiliki kekuasaan untuk mengontrol individu lainnya. Bedanya dengan pola chain, pola Y memiliki individu yang posisinya periferal sehingga mempunyai individu yang memiliki pendapat dan semangat yang berbeda dari yang lainnya.

3) Pola Wheel

Pola ini membuktikan bahwa komunikasi yang berlangsung tentunya sesuai dengan individu yang memiliki kekuatan dan bertindak sebagai pemimpin dan seluruh anggotanya berada dibawah kekuasaannya. Pemimpin tersebut merupakan individu yang membuat keputusan dari kelompoknya,

4) Pola Circle

Proses siklus pesan yang berpindah dalam pola ini akan berputar arah sehingga kelompok tersebut menjadi puas dikarenakan tidak adanya perbedaan pendapat, tidak ada yang menjadi dominan dan semua orang sama atau setara.

5) Pola All-Channel

Pola ini mempunyai laju pesan yang luas karena setiap keanggotaan regu dapat melakukan aktivitas berkomunikasi secara aktif kepada regu yang lainnya tanpa adanya batasan pengecualian (Robbins, 2002:153).

Untuk mengetahui jenis pesan apa yang disampaikan dan dikomunikasikan oleh di anggota grup juga bagaimana pesan tersebut dapat mempengaruhi setiap peran dan kepribadian dalam sebuah tim yaitu perlu adanya cara. Sehingga terdapat teori klasik yaitu “analisis proses interaksi”. Robert Bales (dalam Morisan, 2013:334) merupakan penulis teori analisis proses interaksi mengatakan bahwa dalam suatu komunikasi pada komunitas kecil, ada berbagai jenis pesan yang saling bertukar dengan tiap anggota dalam tim atau kelompok. Kemudian bagaimana cara informasi atau pesan itu menjadi sebuah peran dan kepribadian tiap anggota dalam kelompok, hal tersebut dikarenakan isi pesan yang disampaikan dapat mempengaruhi karakter atau sifat tiap anggota kelompok secara keseluruhan. Menurut Bales, analisis suatu proses berinteraksi terdiri atas enam macam jenis yaitu:

- a. Jika masing-masing anggota regu dan tidak saling memberikan cukup banyak informasi, karena dalam kelompok tersebut akan mengalami “masalah berkomunikasi”.

- b. Jika dalam masing-masing anggota kelompok tidak saling memberikan pendapat, maka kelompok tersebut akan mengalami “masalah evaluasi”.
- c. Jika masing-masing anggota kelompok mereka tidak saling bertanya dan memberikan saran terhadap satu sama lain, maka sebagai kelompok akan mengalami “masalah pengawasan”
- d. Jika dari masing-masing anggota kelompok tersebut tidak bisa mencapai makna kesepakatan yang jelas, maka jelas dari mereka akan mendapat “masalah penempatan keputusan”.
- e. Jika tidak terdapat hal kecil sebagai dramatisasi maka akan muncul “masalah ketegangan”.
- f. Jika anggota kelompok tidak begitu ramah dan bersahabat, maka akan terdapat “masalah dalam reintegrasi”, yang artinya kelompok ini tidak mampu membangun kembali suatu “perasaan kita” atau chemistry (cohesiveness) dalam kelompok mereka.

Bales mengatakan bahwa secara umum terdapat dua kelas perilaku dalam komunikasi. Dalam acuan berkomunikasi, jenis pembagian kelompok memiliki pengaruh yang cukup luas dan juga dengan kelompok kecil. Kategori pertama dalam perilaku biasa disebut “sosio emosional” ini mewakili berbagai tindakan yang bersahabat, adanya ketegangan dan dramatisasi. Kategori kedua yaitu “perilaku pekerjaan” yang digantikan oleh saran, pendapat dan pesan atau informasi. Seseorang dalam kelompok dapat menjadi salah satu tipe dengan ditentukan oleh tindakan yang dominan dilakukan pada diri juga komunikasinya, oleh karena itu bisa termasuk ke dalam dua kategori kelompok tersebut (Morissan, 2013).

1.6.5. Online Game

a. Pengertian Game Online

Game online berkembang dan terus digemari bahkan sering dimainkan di zaman milenial yang mana saat ini penggunaan internet sudah menjadi sangat mudah untuk di akses. Adam dan Rollings (2007)

mengatakan tentang game online akan menjadi sebuah game yang dapat digunakan banyak orang melalui teknologi terbaru atau mesin yang dapat terhubung dari manapun melalui jaringan internet. Dapat dimengerti dalam game jika alat yang digunakan untuk bermain berbagai jenis game, contohnya handphone, komputer dan konsol. Game online sendiri memiliki berbagai macam genre yang dapat dimainkan yaitu RPG (Role Playing Games), FPS (First Person Shooter), simulasi, Battle Royale, dan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dalam aplikasi-aplikasi penyedia game, banyak sekali genre-genre game ini ditemukan dalam penelusuran di kategori game teratas salah satunya yaitu aplikasi playstore yang disediakan oleh handphone android dan app store yang disediakan oleh handphone Apple juga penyedia layanan pada perangkat komputer baik yang berbayar maupun gratis salah satunya yaitu Origin, Steam, Uplay, EpicGames, dan lainnya.

b. Berkembangnya Game Online di Indonesia

Berkembangnya secara cepat jaringan internet tiap tahunnya begitu pula dengan kemajuan game online di Indonesia dan masih akan berkembang dengan seterusnya. Dari perkembangan inilah yang membuat game online dapat terhubung ke semua orang maupun berbagai penjuru dunia tanpa batasan koneksi yang biasanya kita jumpai di kehidupan nyata. Pertama kalinya game online di kenalkan di Indonesia pada tahun 2001 bertepatan dengan masuknya Nexia Online, Boleh game yang menjadi developer pada saat itu sudah mencapai angka permainan game online tertinggi di tahun 2003 disusul dengan kedatangan LYTO yang membawa game Ragnarok Online (RO) yang berasal dari Korea Selatan dan dirancang oleh Gravity Corporation. Hampir seluruh pemain Ragnarok Online Indonesia tidak dapat tertampung dan itu efek dari bandwidth dikarenakan kekacauan internet pada tahun itu. Semakin banyak pemain game online pada saat itu maka semakin banyak pula provider game online bermunculan juga meningkatnya perkembangan server game di indonesia hingga akhirnya mengakibatkan banyaknya kemunculan

game online baru dengan berbagai genre di Indonesia salah satunya yaitu RF Online, CrossFire, Seal Online, Idol Street dan lainnya (Ramadhani, 2013).

Dengan banyaknya kemunculan provider juga game-game online sampai saat ini, game-game online bisa dimainkan secara gratis maupun berbayar dan hingga saat ini pula game online sangat banyak diminati terutama dikalangan remaja, mereka menjadikan game online sebagai sumber mata pencaharian dengan menjadikan diri mereka sebagai pemain handal atau profesional di bidang eSports.

1.6.6. Gender

Istilah gender dalam game berbeda dengan seks (jenis kelamin), secara umum gender merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari dua jenis kelamin manusia berdasarkan keadaan biologis yang ada pada jenis kelamin tertentu. Semisal anak laki-laknya mempunyai penis sebagai organ reproduksi maka perempuan memiliki vagina sebagai organ reproduksinya dan itu melekat dan sebagai kodrat hidup yang harus dijalankan sebagaimana mestinya. (Fakih, 2016, hal. 8).

Berbeda halnya dengan gender, merupakan karakteristik sifat yang melekat dan ada pada kaum laki-laki maupun perempuan berdasarkan didikan dan yang dibangun secara lingkungan sosial maupun kultural (Fakih, 2016). Contohnya perempuan biasanya sangat dikenal dengan pribadi yang lemah lembut, paras cantik, emosional dan jiwanya yang keibuan sedangkan laki-laki dikenal dengan pribadi yang kuat, kejantanannya, jiwa perkasa, sifat rasionalnya. Begitu pula sebaliknya, dari semua sifat tersebut bisa dimiliki dengan sebaliknya atau dipertukarkan dalam artian perempuan ada yang memiliki sifat seperti seorang laki-laki dan laki-laki ada yang memiliki sifat seperti perempuan, hal ini bisa terjadi dikarenakan kondisi lingkungan dan dari berkembangnya waktu (Fakih, 2016, hal. 8-9).

Selama tidak adanya kesenjangan dan ketidakadilan gender (gender inequalities) maka perbedaan gender tersebut pun tidak akan menjadi masalah.

Perbedaan gender inipun pada kenyataannya menimbulkan berbagai macam ketidakadilan mulai dari pihak laki-laki maupun pihak perempuan. Adanya bentuk ketidakadilan gender ini terjadi biasanya dikarenakan adanya ketidakadilan gender, bentuk dari ketidakadilan gender nya yaitu marginalisasi (proses pemiskinan ekonomi), subordinasi (anggapan tidak penting dalam keputusan politik), pembentukan stereotip (melalui pelabelan negatif), kekerasan, beban kerja yang lebih panjang dan lebih banyak, dan sosialisasi ideologi nilai peran gender.

a. Subordinasi

Yang dapat menyebabkan subordinasi pada perempuan yaitu pandangan masyarakat terhadap gender dan mereka beranggapan bahwa dikarenakan perempuan memiliki sifat yang emosional juga irasional itu membuat yang perempuan tidak mampu menjadi pemimpin dan juga tidak dapat menempati posisi penting. Subordinasi didapati dari lingkungan yang disebabkan oleh pandangan orang-orang dari waktu ke waktu hingga sekarang pandangan tersebut pun masih ada dan bahkan dalam suatu individu maupun suatu komunitas.

b. Stereotipe

Pada dasarnya stereotip disebut sebagai label atau tanda yang biasanya dilakukan untuk suatu kelompok atau individu tertentu. Bagaimana suatu kelompok atau individu dapat dilabeli dan ditandai oleh seseorang, itu didasari dengan pandangan orang tersebut terhadap gender yang pada akhirnya itu menimbulkan kerugian dan tidak adanya keadilan terhadap gender yang diberi label atau tanda. Salah satu contohnya yaitu kasus pelecehan dan pemerkosaan yang mana masyarakat sampai saat ini masih menganggap korbanlah yang salah dikarenakan pakaian yang dikenakan korban membuat lawan jenisnya terpicat dan tertarik untuk melakukan hal-hal tersebut.

c. Kekerasan

Kekerasan adalah serangan atau pelanggaran integritas fisik atau mental seseorang. Kekerasan bisa terjadi pada siapa saja dan dimana saja,

salah satunya dalam perspektif gender. Kekerasan yang terjadi dikarenakan bias gender disebut juga dengan kekerasan yang menyangkut pada gender (Fakih, 2016). Pada umumnya kekerasan berbasis gender ini disebabkan karena tidak adanya kesetaraan kekuatan dan kekuasaan dalam masyarakat. Kekerasan jenis ini termasuk dalam golongan kejahatan, antara lain:

1. Pemerkosaan. pemerkosaan merupakan hak yang paling sering terjadi, hal ini terjadi jika seseorang memaksa korban untuk mendapatkan pelayanan seksual tanpa adanya persetujuan dari korban
2. Tindakan fisik yang ada dalam kerukunan rumah tangga (domestik violene), dan tindakan fisik kepada anak-anak (child abuse)
3. Kekejaman terhadap alat kelamin (genital mutilation), ditemukan dalam kasus pemotongan terhadap alat kelamin perempuan secara paksa dan sadis
4. Prostitusi (prostitution), dimana sering dilakukan pada golongan perempuan yang juga didasari oleh kebutuhan ekonomi dan dapat merugikan diri perempuan tersebut.
5. Pornografi, jenis pelecehan yang dilakukan kepada suatu kaum, dimana korban dijadikan sebagai bahan objek demi keuntungan materi seseorang
6. Pemaksaan sterilisasi (enforced sterilization) dalam Keluarga Berencana, wanita acap kali dipaksa untuk melaksanakan sterilisasi dengan suatu program Keluarga Berencana walaupun terkadang persoalannya tidak hanya kepada pihak perempuan, namun juga pihak laki- laki.
7. Kekerasan terselubung (molestation), memegang atau meremas anggota tubuh tertentu dari korban dengan berbagai cara dan kesempatan yang ada tanpa persetujuan dan keinginan dari korban
8. Pelecehan seksual (sexual and emotional harassment) ini memiliki beberapa jenis, contohnya yaitu : dalam memberikan lelucon

vulgar yang cukup berlebihan, menanyakan tentang kehidupan pribadi seseorang hingga masuk ranah seksual, membuat malu atau mengintimidasi orang lain dengan perkataan kotor dan kasar atau tidak enak untuk di dengar, memberi modus janji dengan cara meminta imbalan seksual agar dapat memuaskan hasrat, menyentuh tubuh tanpa seizin korban dan lain sebagainya.

d. **Beban Kerja**

Perempuan biasanya dianggap sebagai pribadi yang pandai dalam bekerja, akan tetapi dalam hal memimpin perempuan dianggap tidak mampu dan tidak cocok untuk menjadi pemimpin. hal tersebut membuat sebuah pandangan terhadap para perempuan yang ingin berkembang di kawasan lokal contohnya yaitu ibu rumah tangga yang diwajibkan untuk membersihkan rumah dan menyediakan juga melayani kebutuhan keluarga. Itulah yang akhirnya menuntut perempuan untuk harus bekerja lebih keras dalam waktu lama, beban dari hal tersebut pula ditanggung perempuan itu sendiri dan kalau ada tambahan pekerjaan lainnya pun, bebannya tersebut menjadi beban kerja ganda dan ditanggung oleh perempuan itu sendiri. Gender sering dilihat dari pandangan atau keyakinan masyarakat bahwa semua jenis "pekerjaan perempuan" seperti pekerjaan rumah tangga nilainya lebih rendah daripada jenis "pekerjaan laki-laki", sehingga hal ini tidak dipertimbangkan dalam statistik ekonomi.

1.6.7. Feminisme

Feminisme berawal dari adanya pergerakan perempuan untuk melakukan perlawanan dari hal penindasan dan eksploitasi dan hal itu ada dikarenakan terdapat pendapat bahwa telah terjadinya penindasan dan eksploitasi terhadap perempuan. Pada hakikatnya, gerakan feminisme itu sendiri adalah gerakan perubahan sosial yang tidak hanya memperjuangkan tentang perempuan tetapi juga memperjuangkan perubahan sosial, guna menciptakan suatu tatanan baru yang lebih baik, bebas dari dominasi gender dan manifestasinya (Fakih, 2016). Dengan berkembangnya zaman, pemikiran-pemikiran feminis dengan alirannya

tersendiri muncul dikarenakan gerakan-gerakan feminis yang berkembang seiring dengan perubahannya zaman dan salah satu alirannya yaitu bernama ekofeminisme.

Munculnya teori ini dikarenakan ketidakpuasan terhadap kemajuan dari globalisasi. Konsep teori ini bertentangan dengan teori-teori sebelumnya, teori-teori ini beranggapan bahwa individu adalah manusia yang otonom, tidak terpengaruh oleh lingkungan juga mempunyai hak untuk menentukan tujuan hidupnya. Sementara itu, kesimpulan dari Megawangi (2008) tentang sudut pandang dari teori ini bahwa individu merupakan makhluk yang saling terikat dan berinteraksi dengan lingkungan (Rokhmansyah, 2016).

Sewaktu pemain perempuan sudah memasuki dunia maskulin yang dipenuhi oleh laki-laki, maka pemain perempuan akan membuat dirinya menjadi maskulin atau male clone (laki-laki tiruan) dan tidak akan memperlihatkan feminismenya juga akan memasuki sistem hierarkis laki-laki. Efeknya akan mengacu ke peradaban yang akan semakin dikuasai oleh sifat-sifat laki-laki, Contoh yang dapat dilihat yaitu persaingan, keegoisan, dominasi dan eksploitasi. Kualitas gender seorang pemain dalam komunitas virtual game online PUBGM dapat ditentukan melalui komunikasi baik itu verbal maupun nonverbal yang mereka lakukan pada para pemain lainnya. Perbuatan yang dilakukan seseorang tersebut itu bisa menentukan gender dari seseorang tersebut menurut Judith Butler (2018) dan itu biasanya disebut dengan gender performativity (Jones, 2018).

Pada kelompok virtual didalamnya terdapat pula namanya sistem maskulin yang hierarki, dimana sebuah role (peran) dalam permainan tersebut sangat mempengaruhi dikarenakan setiap role memiliki tingkatan posisi dan keunggulan masing-masing di dalam tim dan role yang dimainkan akan menjadi ritme tersendiri bagi para pemainnya. Contohnya seperti pemain yang menempati posisi role terpenting salah satunya yaitu role rusher maka akan mendapatkan perhatian khusus dibanding dengan pemain yang menempati posisi role support bertugas memberikan pertolongan dan bantuan untuk rekan satu timnya.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (1989), penelitian ini juga termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, dimana datanya lebih banyak berisikan kata-kata dan gambar daripada angka-angka yang dikumpulkan” (Basrowi dan Suwandi, 2008:187). Penelitian kualitatif merupakan penelitian berdasarkan deskriptif kata-kata, ucapan, tulisan dan pengamatan dari perilaku orang-orang, orang lain atau masyarakat. Penelitian deskriptif ini adalah jenis penelitian khusus kejadian ataupun dalam situasi apapun. Penelitian kualitatif ini juga memiliki tujuan guna menganalisis kejadian yang mendeskripsikan peristiwa atau kegiatan sosial yang berlangsung menurut (Bogdan dan Taylor dalam Gunawan, 2015). Jenis penelitian deskriptif kualitatif menampilkan hasil olahan data apa adanya saat observasi dan tidak adanya bentuk manipulasi atau hal lain. Temuan penelitian deskriptif ini pada umumnya bermakna baik secara mendalam maupun luas, tidak hanya dilakukan dalam menghadapi masalah akan tetapi variabel-variabel lain yang mana saling berhubungan atau relevan dan jelas dengan masalah. Dalam pelaksanaan kegiatannya, penelitian deskriptif ini terstruktur, teratur dan terkendali dikarenakan subjek yang peneliti ambil sangat jelas sehingga penelitian akan sampel atau populasi dari subjek itu sendiri untuk memperjelas penelitian secara aktual. Dalam penelitian ini metode penelitian deskriptif ini bertujuan untuk :

- 1) Membuat perbandingan antara khalayak satu dengan lainnya atau membuat evaluasi
- 2) Mengidentifikasi permasalahan yang ada
- 3) Mengumpulkan segala informasi yang aktual dengan rinci yang menggambarkan terkait permasalahan.
- 4) Menentukan langkah selanjutnya yang harus dilakukan jika terjadi permasalahan terhadap pemain perempuan.

1.7.2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2021 dan penelitian ini diambil di Kota Bengkulu.

1.7.3. Narasumber

Dalam mencari data juga narasumber, peneliti mencari narasumber yang layak menjadi narasumber yaitu dengan berjenis kelamin perempuan dan waktu bermain game online PUBG. Objek dari penelitian ini yaitu jenis kelamin dari narasumber dan waktu bermain para pemain merupakan penentu berapa banyak pengalaman yang dialami dan didapatkan oleh informan. Disini peneliti lebih mengutamakan memilih narasumber yang bermain game online lebih dari 150 jam. Pemain game online PUBG biasanya bermain dalam satu pertempuran bisa memakan waktu selama 4 menit hingga 35 menit, dan artinya 100 jam bermain dapat mencapai ± 180 kali match (pertempuran). Peneliti akan menjabarkan masing-masing data *gameplay* yang peneliti dapatkan dari narasumber dalam komunitas virtual game online PUBG :

Tabel 1. 1 Informasi Data Narasumber Komunitas Virtual Game Online PUBG

No.	Nama Virtual	Jam Bermain	Tier (Point K/D)
1	Muthiaamnda	301 Jam	Ace Dorminator (2,12)
2	UNQ Millea	570 Jam	Ace (1,99)
3	VADxUci	938 Jam	Ace (1,37)
4	CUCU BOBA	1447 Jam	Crown 1 (1,11)
5	Catmuw	1414 Jam	Ace (3,07)

1.7.4. Sumber Data

Pada dasarnya sumber data penelitian adalah bahan tertulis dan tidak tertulis. Dalam hal ini, sumber data tertulis sangat penting sebagai acuan penelitian ini, terutama untuk pembahasan pola ujaran kebencian pada game online *PlayerUnknown BattleGrounds*. Dalam studi kepustakaan ini, sumber data yang digunakan sebagai bahan tertulis terdiri dari sumber data utama dan sumber data tambahan, yaitu:

1. Data Primer Sumber data yang diperoleh dari data-data yang didapat langsung, yaitu sumber data asli yang memuat data atau informasi terkait penelitian. Dalam

penelitian ini, yang menjadi sumber utamanya adalah game online *PlayerUnknown BattleGrounds*.

2. Data Sekunder, Sumber data yang diperoleh dari data-data yang didapat dari buku-buku berupa karya ilmiah seperti bahan pustaka, jurnal dan lain sebagainya yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

1.7.5. Analisis Data

Penelitian ini bukan hanya mengandalkan hasil, akan tetapi penelitian ini juga membutuhkan proses yang cukup panjang. Penelitian ini cenderung menganalisis data secara induktif. Penelitian ini digunakan ketika terdapat keraguan, kerancuan atau permasalahan dalam penelitian masih belum jelas, digunakan untuk memahami interaksi sosial yang luas, mengkonstruksi fenomena yang terjadi terkait dalam penelitian, memastikan kebenaran data, meneliti dan memahami tingkah laku dan sifat khalayak.

“Metode deskriptif kualitatif memusatkan diri pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena dimana kedalaman data menjadi pertimbangan dalam penelitian ini” (Bungin, 2008:68). Fokus penelitian kualitatif yaitu berdasarkan nilai kebaruan dalam penelitian, masalah yang terkait pada teori yang ada, disarankan oleh informan dan berdasarkan domain tertentu dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif penelitian bertindak sebagai instrumen penelitian termasuk manusia (khalayak) dan data yang di didapatkan berupa hasil dari wawancara, observasi, dan studi dokumentasi.

Analisis data adalah meriset dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari macam-macam sumber seperti hasil wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, dengan cara mengorientasikan data kedalam kategori, dan dijabarkan kedalam susunan pola, menyeleksi mana yang paling penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan agar mudah dipahami oleh diri sendiri maupun khalayak.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasikan berbagai jenis penggunaan kata-kata toxic (kasar) atau kotor dan sering digunakan untuk melecehkan, menghina, mempermalukan dan lainnya secara lisan juga tulisan kepada anggota satu tim atau lawan ketika bermain PUBG. Serta mengetahui alasan seseorang

mengucapkan kata umpatan dan memahami dampak sosial dari mereka yang mendapatkan tuturan dalam kehidupan sosial mereka dengan teman-teman seumurannya.

Teknik pengumpulan datanya berupa :

1. Observasi, peneliti menggunakan teknik observasi eksperimental dalam mengumpulkan data. Yang mana teknik observasi ini merupakan observasi yang sudah di atur atau dipersiapkan digunakan untuk menguji atau meneliti objek tertentu. Dengan contoh, peneliti menemui narasumber dan membuat eksperimen dengan bermain game untuk memastikan permasalahan yang sedang diteliti dengan kesepakatan bersama dan sudah diatur.
2. Komunikasi langsung atau wawancara, ini dilakukan secara tatap muka tanpa menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dalam penelitian kualitatif biasanya berlangsung lama dikarenakan peneliti juga informan ikut terlibat dalam aktivitas sehari-hari. Peneliti disini menggunakan teknik wawancara jenis bebas yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan susunan wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur, yang mana kegiatan dilakukan dengan menggunakan bahasa yang berbeda, tetapi informasi yang dikumpulkan dapat dipahami dengan jelas. Wawancara langsung dilakukan dengan cara menemui orang atau narasumber yang memiliki informasi menyangkut permasalahan yang ingin diteliti. Sedangkan wawancara secara tidak langsung dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada orang-orang yang memiliki informasi menyangkut permasalahan yang ingin diteliti. Dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permasalahan penelitian, yang digunakan sebagai data untuk menganalisis kerangka acuan adalah Hasil wawancara yang berisi jawaban dari responden.

3. Dokumentasi adalah rekaman peristiwa yang sebelumnya, hasil dokumentasi tersebut berupa gambar, teks juga karya-karya dari seseorang

dan data sekunder di penelitian ini peneliti menggunakan data konsumen juga data penjualan dan dokumentasi tersebut berupa foto (Sugiono, 2015: 82).

Di tahapan ini setelah peneliti melakukan observasi penelitian, maka peneliti lanjut melakukan dokumentasi dengan cara Merekam gambar atau merekam suara di ambil dari observasi eksperimen dan juga berupa screenshot atau tangkapan layar jika sewaktu observasi terdapat pesan dalam bentuk tulisan. Bentuk dokumen dalam penelitian ini berupa rekaman gambar (video), rekaman suara, maupun screenshot (tangkapan layar) menggunakan media elektronik (hp) sehingga dapat digunakan sebagai bahan analisis data. Dan alat pengumpulan datanya berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumen.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

2.1. PUBG (Playerunknown BattleGround Mobile)

PUBGM merupakan permainan yang mempunyai tipe game battle royale, pada dasarnya PUBG ini bertujuan untuk membangun relasi dan tantangan karena game ini jangkauannya bisa mencapai seluruh dunia, jadi tidak menutup kemungkinan orang yang sangat jauh mampu berinteraksi dengan kita di dunia game online. Game online saat ini juga banyak menyediakan komunitas daring yang lebih mudah dalam melakukan komunikasi. Biasanya game semacam ini sangat digemari oleh pemain solo, dikarenakan mereka merasa tertantang dan puas dalam memenangkan permainan. Hingga saat ini, game Player Unknown Battlegrounds termasuk game terlaris setelah Mobile Legend dan Garena Free Fire berdasarkan google play store.

Pada saat awal pemrograman game ini, Brendan Greene melakukan kerjasama dengan perusahaan Blue Hole Studio, sebuah perusahaan game yang berasal dari Korea Selatan. Berkat visi Brendan Greene, game ini akhirnya berhasil diluncurkan pada tahun 2017 tanpa adanya keraguan dan yakin bahwa game ini dapat meraup keuntungan hingga 9,5 triliun yuan setelah 8 bulan diluncurkan. Konsep dari game PUBG ini diyakini sendiri bahwa terinspirasi dari buku cerita Jepang yang berjudul "Battle Royal" yang diterbitkan pada tahun 1999. Novel ini bercerita tentang 40 orang siswa yang dikirim ke sebuah pulau selama tiga hari untuk saling membunuh dan berfikir bagaimana caranya agar dapat bertahan hidup selama waktu itu dan hanya boleh satu orang yang dapat bertahan hidup. Hanya dilengkapi dengan obat-obatan, peta, kompas, air dan senjata random. Tidak sampai situ saja tetapi novel ini juga diadaptasi menjadi sebuah komik juga film yang ditayangkan dan di rilis pada tahun 2000 hingga meraih kesuksesan luar biasa. Selain mengambil konsep dari cerita Battle Royale ini, Brendan Greene ini juga terinspirasi dari film Hollywood yang berjudul The Hunger Games yang ditayangkan pada tahun 2008.

Setiap orang memiliki banyak kesempatan untuk memainkan permainan battle royale ini. Selama ini game online lebih banyak dimainkan oleh anak laki-laki, tentunya

sangat banyak alasan mengapa mereka berkeinginan memilih untuk memainkan game tersebut, salah satunya adalah untuk dapat menjalin pertemanan di dunia maya setelah seharian beraktivitas. PUBG Mobile yang baru saja melakukan pre register dan resmi dirilis secara global pada 21 Maret 2018 tanpa disangka dapat menggemparkan dunia permainan hingga mampu menggantikan game Mobile Legends dan game Rules Of Survival yang baru saja dirilis oleh NetEase, game ini pun mampu berkembang secara masif juga digemari dari semua kalangan. Sebelumnya telah disebutkan bahwa Rules Of Survival dapat memindahkan game mobile legend ke posisi teratas dalam kategori game gratis teratas di Google Play store. PUBG saat ini mampu menjadi game gratis teratas di App Store dan Google Play store. Pertama-tama, sudah dibuktikan dengan jelas bahwa PUBG memiliki banyak hype di PC dan konsol game (Xbox dan PlayStation). Sebelum PUBG muncul, banyak gamer yang memiliki hardware yang kurang memadai dalam memainkan game PUBG tentunya karena tuntutan grafis yang tinggi dalam game PUBG. Kedua, tentu saja untuk memainkan game PUBG, tidak memerlukan biaya (Wicaksana, 2020).

Dalam game PUBG ini sudah di sediakan fitur untuk berkomunikasi dan berinteraksi sesama individu atau pemain lainnya, salah satunya yaitu fitur chat teks yang disediakan nya kolom chat untuk mengirim pesan atau mengetik pesan yang ingin disampaikan dan fitur komunikasi verbal (voice chat) dengan disediakan nya fitur mic layaknya berkomunikasi melalui telepon seluler dan fitur lainnya seperti ping dan map drawing.

2.1.1. Komunikasi via chat

Komunikasi via chat dalam PUBG ini digunakan untuk berinteraksi antar pemain setim. Saat game dimulai fitur ini sudah disediakan di bagian sudut kanan atas letaknya disebelah map tersebut, pemain dapat menggunakannya dengan cara menekan gambar bubble chat tersebut dan memasukkan kata-kata yang ingin disampaikan kepada teman setim. Fitur ini kurang efektif jika digunakan untuk berinteraksi dengan teman setim, dikarenakan lambatnya interaksi dan juga memerlukan waktu untuk mengetik apa yang ingin disampaikan kepada teman satu tim. Interaksi via chat ini biasanya digunakan oleh para pemain ketika mereka bersembunyi ketika melihat musuh, bisa juga saat mereka terknock

diakibatkan tertembak oleh musuh, pada saat mereka mati, dan ketika para pemain malas menghidupkan voice chat atau berkomunikasi secara langsung dengan menghidupkan fitur mic dalam game tersebut. Fitur ini sangat berguna pada saat keadaan sekitar pemain sangat bising atau terlalu banyak noise, maka lebih baik menggunakan kolom chat untuk berinteraksi.

Bermain game ini membutuhkan konsentrasi dan ruangan yang sepi agar dapat bermain dengan tenang tanpa adanya gangguan, sepi dikarenakan bermain game ini membutuhkan pendengaran yang kuat sehingga dapat mendengarkan langkah kaki musuh maka pemain game PUBGM diharuskan bermain menggunakan alat bantu yaitu headset atau earphone.

2.1.2. Komunikasi via ping

Komunikasi ping digunakan oleh para pemain PUBGM dengan cara memberikan tanda dalam map atau secara langsung, untuk mengatur strategi. Contohnya, ketika salah satu teman satu tim ingin menyerang musuh kemudian ingin memberi tahu posisi musuh tersebut dan meminta bantuan pada teman satu tim lainnya, maka akan memberikan ping ke arah posisi musuh tersebut dengan simbol (!) Diikuti dengan suara peringatannya yang sudah di atur oleh game online PUBGM, jika salah satu pemain tidak setuju maka memberikan koordinasi dengan quick chat “No” diikuti dengan suara khas dari game tersebut.

Komunikasi ping ini cukup efektif untuk digunakan oleh pemain dikarenakan membuat para pemain lebih cepat untuk memberikan informasi dan memudahkan pemain untuk merespon tanpa memerlukan banyak waktu ketika sedang melakukan pertempuran dalam game online PUBGM . Namun, juga terdapat miss-komunikasi dikarenakan ping ini tidak memberikan informasi secara rinci dengan apa yang inginkan oleh pemain yang mengirim sinyal ping tersebut.

2.1.3. Komunikasi via *drawing map*

Komunikasi via drawing map ini biasanya digunakan ketika pemain melihat adanya tanda merah dalam map yang berarti red zone (zona merah)

dengan adanya hujan boom, para pemain juga biasanya memberikan petunjuk atau tanda pada map ketika mereka melihat gambar tembakan seperti peluru di dalam map yang berarti adanya musuh dari arah yang mereka tandai. Komunikasi ini digunakan juga ketika mereka meletakkan simbol lokasi pada satu tempat yang berarti mereka satu tim harus terjun ke daerah yang sudah ditandai. Tak jarang juga para pemain juga dapat melakukan strategi melalui map dengan memberikan tanda garis dari titik satu ke titik selanjutnya untuk mempermudah tujuan yang mana terlebih dahulu yang harus didatangi. Fitur ini sangat mempermudah pemain, dengan adanya fitur ini para pemain tidak perlu menghabiskan waktu melakukan chat atau menghidupkan mic dalam game untuk berinteraksi dengan teman satu tim

2.1.4. Komunikasi via voice chat

Komunikasi via voice chat ini yang paling sering digunakan oleh para pemain game pubg, dikarenakan komunikasi melalui voice chat lebih efektif ketimbang fitur-fitur lainnya. Pemain menggunakan voice chat untuk mempermudah berinteraksi dan melakukan strategi tanpa adanya kesalahpahaman dalam memberikan informasi. Komunikasi via voice chat ini biasanya digunakan oleh pemain yang isinya satu squad atau teman dekat biasa disebut main bareng dalam game disingkat menjadi mabar. Banyak pemain menggunakan fitur voice chat dikarenakan melakukan interaksi melalui voice chat lebih cepat dan jelas dalam memberikan informasi maupun membuat strategi.

2.2. GAMEPLAY PUBGM

Game PUBGM ini dimainkan bersama 100 orang pemain dengan serentak secara online dari berbagai penjuru dunia berdasarkan pembagian server. Pada game ini biasanya dimainkan secara solo (sendiri) ada juga tim yang berisikan 2 orang, dan tim berisikan 4 orang (squad), pemain juga dapat mengajak pemain lainnya yang ada di daftar pertemanan, teman akrab lainnya untuk ikut bermain bersama dalam game ini pemain dapat merekrut atau mengundang orang lain melalui chat publik agar dapat bergabung bermain bersama dan membentuk sebuah kelompok dari berbagai penjuru berdasarkan

pembagian server yang telah ditentukan. Server dalam game ini terdapat 4 pembagian server yaitu, Asia, Europe, South America, North America, KRJP (Korea Japan), Middle East.

Dalam game ini sistem bermainnya dibagi menjadi dua pilihan yaitu, Ranked dan Unranked. Ranked ini hanya memiliki mode classic ranked yang biasa bahkan paling sering dimainkan oleh para pemain game online PUBGM untuk bertempur dan bersaing dalam mengejar tier tertinggi juga masuk kedalam list top 100 pemain dengan tier tertinggi. Kemudian Unranked ini didalamnya terdapat banyak pilihan mode, mode tersebut yaitu Classic unranked, arena, arcade dan evo ground yang merupakan mode event.

2.2.1. Ranked

a. Classic

Terdapat dua pilihan dalam mode classic ini yaitu unranked dan ranked, classic ranked ini yang paling sering dimainkan oleh para pemain game online PUBGM bahkan untuk menaikkan tier mereka yang awalnya dari bronze hingga ke conqueror, berbeda dengan mode classic unranked yang mana jika memainkan mode ini tidak menurunkan dan menaikkan tier para pemain, biasanya mode classic unranked ini dimainkan oleh para pemain untuk berlatih. Dalam classic ini pula terdapat 6 pilihan Map (peta) diantaranya yaitu erangel, miramar, sanhok, vikendi, livik dan karakin.

Map erangel merupakan map yang paling sering digunakan oleh para pemain, map ini adalah map pertama yang dibuat dalam game PUBGM dan biasanya dimainkan oleh para pemain yang ingin menaikkan rankingnya atau biasa disebut tier dengan tambahan poin yang bernilai cukup tinggi juga untuk menaikkan KD pemain, map ini berukuran 8x8, map ini terinspirasi dari pulau kecil yang berada di dekat negara rusia yang berisikan kota-kota kecil, bangunan pembangkit listrik juga bangunan pangkalan militer.

Map miramar hampir sama dengan map erangel dan mereka memiliki ukuran 8x8 ini biasanya dimainkan oleh para pemain untuk menaikkan tier mereka dengan poin yang cukup besar hampir sama dengan map erangel akan

tetapi map miramar lebih menghabiskan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan map erangel, tampilan map miramar ini bertema gurun yang konsepnya diambil dari gurun Mexico berisikan kota-kota kecil dan daerah pedesaan, biasanya para pemain handal biasa disebut pro player lebih suka map miramar karena digolongkan lebih baik, karena luas dan tingkat kamufase rendah lebih banyak battlenya.

Lalu map Sanhok, map ini bertemakan hutan hujan tropis yang konsepnya diambil dari Asia Tenggara yang mana adalah negara Filipina dan Thailand, map ini dipenuhi oleh rumput bernuansa hutan yang berisikan desa-desa pelosok, candi, dan sekarang ditambah dengan adanya kerangka dinosaurus.

Map Vikendi, map ini bertemakan hutan salju dan berukuran 6x6, konsep map Vikendi hampir sama dengan konsep map Erangel akan tetapi ukuran map Vikendi lebih kecil juga terinspirasi dari sebuah pulau di Laut Adriatik dan kota-kota kecil di negara Rusia, map ini berisikan kota-kota kecil, kastil dan bangunan pabrik.

Map Livik, map ini berukuran 2x2 dan biasanya sering dimainkan oleh para pemain yang ingin menyelesaikan permainan dengan durasi waktu yang cepat sekitar 15 menit per pertandingan, memiliki empat tema yang berbeda tiap sudut daerahnya yaitu bukit salju, gurun, hutan dan perairan yang diambil dari gabungan 3 map yaitu Erangel, Vikendi, Miramar dan map Livik sendiri yaitu bertema ladang rerumputan tinggi yang dipenuhi oleh bunga-bunga konsepnya diambil dari negara Belanda dan juga pemandangan alam Nordik. Map ini dibuat lebih kecil dari map lainnya yang hanya bisa menampung maksimal 52 orang pemain.

Baru-baru ini baru saja rilis map bernama Karakin pada bulan April 2021, ukuran map ini sama dengan ukuran map Livik yaitu 2x2 dengan durasi waktu yang singkat, hanya bisa menampung maksimal 64 orang pemain dan map ini bertema gurun pasir berdasarkan pantai Afrika Utara map ini juga berisikan batu-batu besar dan pegunungan dan ini hampir sama dengan gambaran map Miramar versi betanya.

Dalam mode classic ini terdapat pula beberapa peran atau biasa disebut dengan role, ini dapat menjadi penentu dominan dalam berkomunikasi dan biasanya beberapa para pemain ingin menjadi orang yang terpenting atau menjadi komunikator dominan dalam timnya dengan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan memegang role terpenting dalam sebuah tim di dalam pertempuran. Dalam game online PUBGM, role pemain dibagi menjadi lima dengan tingkatan tertinggi hingga terendah, yaitu :

- a) **Leader**, dalam game PUBGM merupakan seorang pemimpin atau biasa disebut ketua di dalam sebuah tim dalam game online PUBGM. Tugas seorang Leader adalah memberikan perintah juga membuat keputusan dalam sebuah tim. Untuk menjadi seorang Leader yaitu harus mampu dan bijak dalam mengambil keputusan yang tepat dikarenakan itu dapat menjadi patokan kemenangan atau bahkan kekalahan di pertandingan dalam sebuah tim. Seorang leader juga harus memiliki jiwa kepemimpinan yang tinggi agar dapat dipatuhi oleh anggota tim. Akan tetapi seorang leader dalam tim profesional yaitu esports juga memegang peran ganda yaitu memegang role lainnya di dalam sebuah pertandingan. Salah satu pemain profesional dari game online PUBGM yang memegang role Leader yaitu dengan nickname Luxxy dalam tim esport bernama Bigetron Red Aliens.
- b) **Rusher**, dalam game online PUBGM merupakan role yang sangat penting di dalam tim profesional esports. Tugas rusher adalah selalu maju lebih dulu dan berdiri paling depan di antara anggota tim dan juga menerobos lebih dahulu dari anggota tim ke tempat perlindungan musuh. Seorang yang memegang role rusher harus pandai dan memiliki kemampuan dalam menembak dari jarak dekat maupun jarak jauh agar dapat bertarung melawan musuh. Kemudian seorang rusher juga harus lincah dan cepat dalam bergerak, harus mampu menembak dan membidik musuh sambil bergerak agar tidak tertembak dari serangan musuh. Dalam sebuah tim profesional esports biasanya memiliki dua pemain rusher. Dan biasanya pemain rusher mempunyai

peran ganda atau memegang dua role yaitu peran scout atau peran support. Biasanya di pertengahan sampai akhir pertandingan akan terlihat jelas kemampuan dari pemain rusher. Pada saat zona mulai mengecil, para tim harus maju untuk masuk kedalam zona aman dan disinilah pemain rusher harus mampu maju dan siap melawan musuh untuk menguasai tempat aman tersebut. Pemain rusher biasanya memiliki kill terbanyak di antara anggota tim nya, akan tetapi biasanya pemain rusher lebih dulu mati di dalam pertempuran. Pemain yang memegang role rusher dalam tim esports yang merupakan tim profesional yaitu bernama Ryzen dari tim Bigetron Res Aliens, Cleon dan NiKK dari tim ONIC Esports.

- c) **Scout**, dalam game online PUBGM mempunyai peran penting bagi tim. Scout bertugas mencari lokasi yang aman untuk berlindung serta memberikan segala macam informasi, mulai dari lokasi yang menyimpan item-item bagus hingga keberadaan posisi musuh dan itu disampaikan kepada anggota tim. Pemain scout juga dapat memegang peran ganda dalam pertempuran, peran scout biasanya juga bermain menjadi sebagai rusher kedua dalam tim dan menjadi flanker yang berusaha maju ke tempat pertahanan musuh dari arah lainnya, itulah yang membedakannya dengan rusher utama. Peran scout dalam tim professional esports bernama Zuxxy dari tim Bigetrone Red Aliens, dari tim Alter Ego bernama Hzlnuts dan RedFace dari tim EVOS Reborn.
- d) **Sniper**, dalam game online PUBGM merupakan role yang jarang diperhatikan oleh para pemain dikarenakan perannya yang tidak terlalu terlihat di dalam permainan, akan tetapi jangan meragukan pemain sniper karena mereka lah yang dapat menjadi penentu kemenangan dalam tim professional esports untuk mencapai kemenangan. Tugas pemain yang memegang peran sniper yaitu membunuh musuh dari jarak yang jauh, pemain sniper juga harus memiliki kemampuan dan pandai dalam membidik juga mencari tempat strategis agar tidak

diketahui oleh musuh dan itu untuk melakukan tembakan dari jarak jauh menggunakan sniper. Ketika tim mengalami kesulitan untuk maju melawan pertahanan musuh, maka pemain sniper lah yang dibutuhkan untuk mengeliminasi musuh satu persatu dari jarak jauh dengan menggunakan kemampuannya membidik dan menembak dari jarak jauh. Pemain yang memegang role sniper biasanya mendapatkan lebih sedikit kill dibanding anggota timnya dikarenakan pemain sniper lebih banyak berdiam di tempat yang aman serta melihat keadaan sekitar dan sekelilingnya maupun keadaan di depannya. Pemain dalam tim professional esports yang memegang peran sniper bernama Luxxy dari tim Bigetron Red Aliens dan NoMrcy dari tim Aura.

- e) **Support**, dalam game online PUBGM termasuk role yang tidak kalah penting nya dari role lainnya. Dalam tim professional esports, pemain yang memegang role support bertugas sangat berat. Pemain support harus memiliki banyak kemampuan yaitu mampu bergerak cepat dan jangan sampai terlihat oleh musuh, dapat membaca alur permainan yang dijalankan kemudian mampu menembak dari jarak dekat dan jauh. Pemain support harus bisa menyesuaikan koordinasi atau komposisi tim, pemain support juga bisa menjadi rusher kedua dalam tim. Tugas seorang support dalam game online PUBGM yaitu harus membawa perlengkapan lebih banyak dibandingkan dengan anggota timnya, mulai dari obat-obatan hingga peluru dan kemudian itu akan dibagikan kepada anggota timnya ketika itu dibutuhkan. Kemudian ketika anggota tim sedang terdesak oleh serangan musuh atau salah satu dari anggota tim lumpuh akibat tembakan musuh, maka pemain support harus cepat mendatangnya. Pemain support juga bisa menggantikan atau mengambil alih peran anggota pemain dalam timnya yang tereliminasi. Pemain tim professional esport yang memegang peran support bernama LiQuiD dari tim Bigetron Red Aliens, dari tim RRQ bernama WarunK dan dari tim BOOM bernama IkyAr (Istianto, 2021)

2.2.2. Unranked

a. Classic Unranked

Classic unranked sama seperti classic ranked, akan tetapi mode ini hanya memiliki tiga map yaitu livik, erangel, aftermatch dan map lainnya seperti sanhok, miramar, vikendi, karakin dapat digunakan dalam mode map yang dipilih secara acak. Cara bermainnya sama seperti classic ranked yang beda hanya pada map aftermatch saja.

Map aftermatch merupakan map livik 2x2 versi event dan menampung 64 pemain. Mode ini memiliki banyak fitur yang biasanya diadakan pada mode event classic ranked, yaitu adanya fitur Supply Shop yang digunakan untuk membeli perlengkapan perang yang dibutuhkan oleh para pemain dengan cara mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya, koin tersebut dapat ditemukan di berbagai tempat secara random. Terdapat pula fitur Zipline merupakan jalan layang yang menggunakan kabel panjang yang terletak di satu titik dan titik lainnya, dapat digunakan ketika pemain melakukan rotasi dengan cepat. Terdapat fitur Recall Tower yang digunakan untuk memanggil atau menghidupkan kembali teman setim yang sudah tereliminasi oleh musuh di tengah pertempuran dan kesempatan ini hanya dapat digunakan 1 kali setelah tereliminasi di awal.

b. Arena

Arena dalam game battle royal ini merupakan jenis permainan yang mana tiap modenya adalah pertarungan 4 vs 4. Arena merupakan permainan yang didalamnya terdapat 9 pembagian mode yaitu ladder arena, royale arena: assault, team deathmatch (TDM), arena taining, 8v8 tdm, 8v8 arena training, gun game, domination, assault.

a. Ladder Arena, pertempuran Ladder Arena akan dimainkan dengan kombinasi peta dan mode acak. Peta yang mendukung yaitu Team Deathmatch (Warehouse, Hangar), Gun Game (Hangar, Library), Domination (Town), atau Assault (Ruins). Ladder Arena memiliki sistem Rank yang layaknya mode classic ranked berbeda dari mode

arena yang lainnya. Pada Ladder Arena pemain dibagi menjadi dua tim dan dalam satu tim memiliki empat pemain. Kemudian para pemain harus memenangkan pertempuran untuk mendapatkan poin. Pada Ladder Arena, adanya tujuh tingkatan tier yaitu Bronze (I, II, III), Silver (I, II, III, IV), Gold (I, II, III, IV, V), Platinum (I, II, III, IV, V), Diamond (I, II, III, IV, V), Crown (I, II, III, IV, V), dan Ace. Pada awal season, tier seluruh para pemain di mulai dari tier yang terendah yaitu Bronze III. Jika para pemain berhasil mencapai tier Gold hingga Diamond, para pemain akan mendapatkan hadiah prestasi tier dan pemain yang berada di peringkat top 1.000 di akhir season, maka akan mendapat gelar yaitu “Master Arena”.

- b. Royale Arena: Assault, mode ini sama halnya seperti mode TDM 4v4, waktu bertempur kurang lebih selama 10 menit, untuk memenangkan pertempuran tersebut harus lebih dulu mengumpulkan 40 poin eliminasi. Pemain akan bermain pada map yang sudah ditentukan secara acak yaitu erangel, livik dan sanhok dengan ukuran kecil dan lokasi map tersebut dikelilingi oleh zona biru untuk menjadi pembatas lokasi tersebut.
- c. Team Deathmatch biasa disebut Tdm oleh para pemain game online PUBGM. Dalam mode ini sistem permainannya yaitu pertarungan 4 vs 4 dengan tim merah melawan tim biru, untuk memenangkan pertandingan dalam mode ini yaitu salah satu tim harus lebih dulu mencapai 40 kill. Tdm memiliki respawn tanpa batas sehingga para pemain mati dapat hidup kembali hingga akhir pertandingan dan map dalam tdm ini lebih kecil dari map lainnya sehingga membuat game tetap aktif dan membuat pemain mudah bereaksi dengan cepat untuk melakukan pertarungan 4 vs 4. Pemain juga dapat berganti senjata pada loadout di awal mulai pertempuran atau ketika respawn kembali.
- d. Arena Training, pada mode arena training, pemain bebas mengambil senjata apa saja yang telah disediakan di dalam pertempuran pada titik spawn tanpa perlu loadout

- e. 8v8 Team Deathmatch, 8v8 TDM ini sistem permainan nya sama seperti TDM 4v4, bedanya jumlah pemain lebih banyak yaitu satu tim berisikan 8 orang pemain, tim dapat dibedakan dengan warna baju yaitu tim biru dan tim merah dan target kemenangannya juga lebih banyak dengan mengumpulkan 80 poin eliminasi. Durasi waktunya sama seperti mode TDM yaitu kurang lebih 10 menit. Map yang digunakan mode ini yaitu map Santorini, yang mana map nya lebih luas dan terbuka
- f. 8v8 Arena Training, Sama seperti Tdm 8v8, bedanya pemain bebas mengambil senjata apa saja sama seperti arena training 4v4
- g. Gun game, ini merupakan mode all weapon yang mana semua senjata berlaku dalam mode ini dan merupakan pertarungan antara 4 vs 4 yang mana para pemain diadu dalam satu room, dengan cara berperang menggunakan senjata yang sudah ditetapkan dan senjata akan otomatis berganti jika pemain mendapatkan tiap killnya. Untuk memenangkan permainan ini salah satu tim harus menghabisi tiap pemain dari tim lawan hingga mendapatkan 18 poin.
- h. Domination, Merupakan jenis permainan game 4 vs 4 dimana para pemain akan diadu dalam satu room yang harus mempertahankan wilayah masing masing saat berperang dan skorsing untuk menjadi yang lebih hebat, bisa dikatakan satu team yang berisi 4 orang harus mengadu taktik agar skor bisa unggul dari tim lawan.
- i. Assault, permainan nya sama seperti permainan TDM, namun yang membedakannya hanya map.

c. Arcade

Arcade dalam game battle royal ini merupakan jenis permainan yang dimainkan sebagai mode tambahan yang berfungsi untuk bersenang-senang juga untuk melatih penggunaan senjata tertentu dengan permainan tempo cepat. Arcade ini memiliki 6 mode yaitu metro royale, payload latihan sniper,

tanding cepat dan mode perang. Dalam mode ini terdapat mekanisme dan konsep permainan yang lebih spesifik, waktu yang singkat juga aturan khusus.

- a. Metro Royale merupakan jenis permainan adventure dalam PUBGM mobile dimana para pemain diklasifikasikan berdasarkan level dan setiap tahapan level berbeda-beda lawannya. Misalnya dalam level 1 semua lawan pemainnya adalah bot, dikarenakan level 1 merupakan tutorial permainan metro royale untuk mengetahui apa saja yang dilakukan saat bermain mode ini. Ada pun tahapannya sebagai berikut, pemain dalam lobby hanya diberikan melee weapon lalu saat memulai permainan pemain harus mencari senjata sendiri untuk persiapan berperang, lalu jika bertemu musuh dan menghasilkan kill maka akan mendapatkan value atau uang tambahan untuk membeli dan menaikkan level perlengkapan persenjataan. Apabila karakter kita mati di permainan, maka semua item yang kita dapatkan akan hilang atau diambil oleh musuh begitupun sebaliknya. Cara untuk memenangkan permainan dalam mode ini, pemain harus menemukan titik hijau agar dapat keluar dari pertempuran tersebut.
- b. Payload, dalam mode ini cara permainannya sama seperti mode Classic, akan tetapi dalam mode ini pemain dapat menghidupkan kembali teman satu tim yang sudah mati dengan cara mengambil id card nya yang ada di dalam peti mati teman satu tim tersebut, lalu mendatangi tower sinyal untuk memanggil pertolongan agar teman setim dapat kembali terjun ke medan perang. Dan senjata di dalamnya berbeda dengan mode classic.
- c. Contohnya dalam pertandingan mode sniper, permainan hanya berdurasi 15 menit yang mana para pemain hanya bisa menggunakan senjata sniper rifle dan tidak ada senjata lain.
- d. Contoh dari mode tanding cepat dimana permainan ini hanya mempersempit map atau blue zone serta para pemain di berikan senjata sejak awal permainan, untuk mengumpulkan poinnya dengan

cara membunuh lawan atau memberikan pertolongan pertama pada teman satu tim.

- e. Contoh dalam mode perang dimana para pemain dapat hidup kembali hingga pertandingan berakhir, mengumpulkan poin dalam mode ini sama dengan mode tanding cepat yaitu dengan cara untuk mengumpulkan poinnya dengan membunuh lawan atau memberikan pertolongan pertama pada teman satu tim. Perlu diketahui juga bahwa permainan arcade ini tidak selalu tersedia sepanjang waktu.
- f. Contoh mode Vs AI ini merupakan jenis permainan yang sama dengan permainan classic yang mana bisa dimainkan oleh solo, duo maupun squad dan dapat menampung 100 orang pemain. Akan tetapi lawan dalam game ini merupakan ai atau komputer dan terdapat mode mudah dan mode normal.

d. EvoGround

Merupakan jenis permainan yang didalamnya memiliki 4 mode yaitu, mode payload, survive till dawn dan runic power.

- 1. Survive till dawn merupakan permainan yang diambil dari konsep resident evil yang mana di dalam mode ini terdapat zombie dan para pemain harus bertarung melawan zombie juga pemain lainnya. Terdapat mode malam dan siang hari, para zombie akan di bangkitkan ketika mode malam hari dan pemain harus melawan zombie selama dua malam, hanya ada dua malam dalam mode ini.
- 2. Infection mode, ini pembagian tim nya sama dengan mode TDM tetapi map dalam mode ini lebih luas dan pemain akan dibagi menjadi dua tim yaitu tim zombie dan tim defenders, satu tim terdiri dari 5, ketika masuk dalam permainan para pemain akan dipilih secara acak untuk mendapatkan antara tim zombie dan tim defenders. Dalam mode ini tim defender menggunakan senjata yang lengkap sedangkan tim zombie hanya bermodalkan cakar untuk melawan defender. untuk memenangkan pertandingan dalam mode ini, tim zombie harus menginfeksi seluruh tim lawan yaitu defender sebelum waktu yang

ditentukan telah habis, begitupun tim defender harus dapat bertahan dan tidak terinfeksi walaupun tinggal satu pemain yang tersisa hingga batas waktu.

3. Runic power, dalam mode ini sama seperti halnya bermain di permainan classic akan tetapi disini setiap pemain akan diberi kekuatan istimewa sesuai dengan pilihan mereka, terdapat 3 kekuatan istimewa dalam mode ini.
 - a. Flame rune, yang mana para pemain dapat mengeluarkan roda api yang akan berputar perlahan ke depan dan pemain yang terkena akan mengalami burn damage, pemain yang tertembak oleh pemain yang mempunyai kekuatan flame rune ini akan menjadi terbakar untuk jeda waktu yang singkat.
 - b. Arctic rune, pemain yang memilih kekuatan ini dapat mengeluarkan dinding es cube 3x3 untuk melakukan perlindungan pada saat berperang, memberikan skill boost pada pemain yang mana menambah peningkatan freezing pada tembakan, pemain yang tertembak oleh pemain yang mempunyai kekuatan arctic rune ini akan memperlambat pergerakan dan tingkat penyembuhan musuh.
 - c. Terakhir yaitu wind rune, yang mana pemain dapat memberikan efek angin sebagai perisai untuk mengurangi damage dari tembakan musuh. Skill boostnya untuk meningkatkan kecepatan pergerakan maupun waktu reload dalam jeda waktu yang singkat.

BAB III

TEMUAN DATA

Dalam penelitian ini metode yang peneliti gunakan adalah metode etnografi virtual, Hymes (1996) mengatakan bahwa menggunakan metode ini, peneliti akan mendapatkan cerminan realitas yang tampak maupun tidak tampak di dalam sebuah komunitas melalui observasi dan partisipasi dari peneliti itu sendiri (Nasrullah, 2017:03). Kemudian peneliti juga ikut serta memainkan pertempuran di dalam game online PUBGM bersama dengan narasumber khususnya berjenis kelamin perempuan juga para pemain lainnya.

Dapat dilihat sendiri bahwa game online PUBGM ini merupakan game online yang lebih didominasi oleh para pemain laki-laki, tetapi juga terdapat pemain perempuannya. Karena didominasi oleh para pemain laki-laki, maka terdapat pandangan terhadap pemain perempuan yang terbentuk di kalangan pemain laki-laki. Seperti, pemain perempuan tidak akan bisa menyeimbangi dan memiliki skill bermain seperti pemain laki-laki, bahkan pemain perempuan lebih baik menjadi support (pembantu) dalam pertempuran. Hal tersebut menarik untuk diteliti dikarenakan para pemain perempuan masih ingin memainkan game online tersebut walau sudah dilabeli oleh para pemain laki-laki.

Tidak hanya itu, masih banyak kasus yang sudah terjadi atau bahkan sering terjadi pada pemain perempuan di dalam game online PUBGM yang membuat pemain perempuan sulit untuk leluasa melakukan berkomunikasi di dalam game tersebut. Seperti adanya perlakuan dari para pemain laki-laki yang tidak menyenangkan (toxic) dan membuat para pemain perempuan tidak nyaman ketika sedang di dalam pertempuran, sehingga membuat para pemain perempuan takut dan menutup diri agar tidak terlihat dan tidak mendapatkan perlakuan toxic dan perlakuan yang tidak menyenangkan lainnya dari para pemain laki-laki. Selain itu, terdapat pula pemain perempuan yang berusaha mematahkan paradigma yang sudah lama di bangun oleh para pemain laki-laki dengan cara berusaha menyetarakan statusnya pada saat bermain, agar para pemain perempuan bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

Terkait pengalaman bermain game yang pemain perempuan dapati dari game online PUBGM, membuat pemain perempuan harus beradaptasi terlebih dahulu dengan lingkungan

dalam game online PUBGM. Selain itu, agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan yaitu kemenangan, pemain perempuan harus bisa diajak bekerjasama dengan para pemain lainnya yang merupakan satu tim dengan cara beradaptasi sesuai dengan kemauan tim agar tim bergerak dengan seimbang tanpa adanya perselisihan juga dapat berkomunikasi dengan baik dan itu menghasilkan kerjasama tim yang baik. Dalam pengambilan data, peneliti memilih untuk menggunakan metode etnografi virtual bersama narasumber yang kompatibel agar peneliti dapat mengetahui bagaimana cara para pemain perempuan menjalani dan menghadapi hal tersebut dalam game online PUBGM.

3.1. Game 1 : 14 November 2021

Tipe Game : Classic Game (Ranked)

Server : Asia

3.1.1. Observasi Partisipan Virtual

Dalam melakukan observasi partisipan virtual ini peneliti juga ikut serta memainkan pertempuran game online PUBGM bersama dengan narasumber yang di temukan oleh peneliti. Narasumber pertama ini peneliti temukan dari teman peneliti sendiri, narasumber ini merupakan teman satu *friend list* dari teman peneliti tersebut dengan *nickname* Muthiamnda, dikarenakan sulit untuk menemukan pemain yang memang merupakan pemain perempuan secara acak di pertempuran dalam game online PUBGM. Muthiamnda ini memiliki K/D yaitu 0,91 dengan jumlah total kill 1.185, total laga yang dimainkan 1.298 kali dan total kemenangan 176 kali, terhitung selama dua tahun.

Sebelum memulai matching, peneliti mengundang narasumber dengan nama akun Muthiamnda tersebut untuk bermain bersama, Muthiamnda pun menerima ajakan dari peneliti. Sebelum memulai permainan peneliti memilih mode classic yang mana mode ini merupakan mode yang biasa dimainkan oleh para pemain PUBGM untuk menaikkan tier atau pangkat mereka dan map yang peneliti pilih adalah map livik. Penandaan pemain dalam PUBGM. ini menggunakan urutan nomor dengan warna sesuai nomor masing-masing, urutan nama pemain terletak disudut kiri atas dan ini berfungsi untuk

mempermudah para pemain menggunakan map yaitu penandaan dan pembacaan dalam map, Urutan para pemain dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* Muthiamnda

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* “RE,, Bonyoy”-/

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* GST”/unsleepy

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* RenoTuanaen

Akan tetapi teman setim nomor 3 ketika bunyi terompet dibunyikan pada hitungan mundur dari 5 detik sebelum menaiki pesawat pemain nomor 3 tersebut keluar dari permainan sebelum pertempuran dimulai hingga akhirnya kami 1 tim hanya berisi kan tiga orang pemain saja, urutan nama pemain nomor 3 posisinya digeser dengan pemain nomor 4 dan posisi nomor 4 dihilangkan dikarenakan kami hanya berisi kan 3 orang pemain dalam 1 tim dan disini pemain nomor 3 menghidupkan voice chat nya dan dia berkomunikasi menggunakan voice chat tersebut.



Setelah hitungan mundur dari angka 5 kami pun memasuki pesawat tempur, peneliti dan Muthiamnda mengikuti parasut pemain nomor 3 agar tidak berpecah ketika terjun dari pesawat tempur tersebut, sebelum terjun ke lokasi yang diinginkan pemain diharuskan untuk memberikan tanda legend atau titik lokasi pada map agar pemain setim tahu dan jelas lokasi yang mereka ditujui, dikarenakan tanda legend atau titik lokasi belum ada di dalam maps dan pemain nomor 3 juga belum memberikan tanda pada map maka peneliti yang memberikan tanda legend tersebut pada map yang artinya kami setim akan terjun di lokasi yang peneliti tandai tersebut yaitu bernama Helle. Sebelum terjun para pemain sudah diberi ketentuan bahwa jarak terjun para pemain dari pesawat tempur adalah 700 meter, setelah 600 meter peneliti dan muthiamnda memberikan chat wheels yaitu *“lets go”* yang berarti *“ayo”* agar kita segera terjun ke tanda yang sudah peneliti berikan pada map, akan tetapi pemain nomor 3 justru tidak terjun ke lokasi Hele tersebut dan akhirnya peneliti pun melepas parasut dari pemain nomor 3 lalu terjun sendirian ke lokasi bernama Holdus yang dekat dengan lokasi Helle dan lokasi tersebut mempunyai banyak rumah dan gedung, ketika peneliti sudah terjun dari pesawat tempur akhirnya Muthiamnda bersama nomor 3 pun akhirnya ikut terjun ke lokasi yang sama dengan peneliti.

Setelah sampai ke lokasi tersebut, kami pun mulai mencari peralatan untuk berperang yang terdapa di dalam rumah dan gedung pada lokasi tersebut dan beberapa menit kemudian peneliti sudah mengenakan perlengkapan tas ransel level 3, helem level 2 dan senjata SCAR-L dan DP-28. Tak lama sambil mencari barang yang masih dibutuhkan, peneliti menemukan tas level 3 lagi lalu menandainya untuk memberitahu kepada teman setim, Muthiamnda memberikan chat wheels *“oke”* dan mendatangi tanda tersebut. Kemudian peneliti memberikan chat wheels *“fall back to save zone!”* yang berarti *“masuk ke zona aman!”* dikarenakan kami berada di luar zona aman dan Muthiamnda membalas *“oke”* dengan menggunakan chat wheels, lalu Muthiamnda memberikan chat wheels lagi yaitu *“let’s go!”* dan peneliti membalasnya dengan *“oke”* menggunakan chat wheels. Setibanya di dalam zona aman kami kembali mencari barang yang masih dibutuhkan dan di sekitaran sana peneliti mendengar suara tembakan dari arah lokasi yang bernama Power Point, peneliti langsung memberikan tanda menggunakan chat wheels *“mark to location”* yang berarti musuh dari arah tanda tersebut

dan jaraknya sekitar 128 meter, peneliti memberikan chat wheels berupa intruksi yaitu “*form up on me!*” yang berarti “ikuti saya” agar mereka mengikuti pergerakan peneliti, Muthiamnda pun membalas dengan chat wheels “oke” dan ikut memberi tanda menggunakan chat wheels “*mark to location*” yang berarti musuh di arah tanda tersebut. Lalu peneliti perlahan maju dan mendatangi tanda yang diberikan oleh Muthiamnda disekitaran sana peneliti mendengar suara tembakan dan terdapat tanda peluru merah pada map, Muthiamnda memberikan tanda menggunakan chat wheels “*mark to location*” kearah musuh dan ketika peneliti melihat menggunakan scope 4x ternyata benar terdapat musuh dari arah sana langsung saja peneliti menembak musuh tersebut bernama SamuelDougl pun lumpuh ketika peneliti hanya menembakkan 2 peluru dari senjata DP-28 peneliti langsung mengeliminasi musuh tersebut dan mendapatkan 1 kill.

Muthiamnda memberikan spam tanda “*mark to location*” menggunakan chat wheels dan peneliti pun langsung berlari mendekati muthiamnda, peneliti berjalan perlahan sambil meneropong ke arah tanda dari Muthiamnda tersebut dan ketika peneliti melihat 1 musuh langsung peneliti menembakkannya dengan menggunakan senjata DP-28 musuh bernama lussyopenbo pun langsung lumpuh. Rekan setim musuh pun menembak balik dengan menggunakan senjata M249 kearah peneliti akan tetapi tembakkannya tidak ada satu pun mengenai peneliti, peneliti pun langsung mengeflank kearah kiri dari posisi awal peneliti tadi hingga berada di posisi kiri Muthiamnda dan bersembunyi di balik tembok rumah yang sudah hancur, musuh menembak lagi ke arah Muthiamnda hingga membuat darahnya terkuras setengah dan peneliti pun langsung bergegas membidik menggunakan scope 3x dan menembakkannya menggunakan senjata SCAR-L kearah musuh tersebut bernama AG . UTEN20 hingga membuatnya lumpuh. Disini musuh sudah terlumpuhkan 2 orang, jika masih lumpuh maka masih ada rekan setimnya yang masih hidup dan rekan setimnya pun memberikan backupan dengan melempar asap atau biasa disebut smoke guna memberikan kabut agar tidak terlihat oleh kami juga musuh lainnya, Muthiamnda mengisi darahnya menggunakan *First Aid* dikarenakan tertembak oleh musuh bernama AG . UTEN20. Peneliti pun melempari bom kearah musuh-musuh tersebut tanpa di prediksi musuh bernama lussyopenbo tersebut langsung tereliminasi dan peneliti pun mendapatkan 2 kill, peneliti pun membidik lagi musuh menggunakan scope 3x dan peneliti melihat seperti orang yang

sedang tiarap di semak-semak langsung saja peneliti menembak kearah semak-semak tersebut tanpa diprediksi musuh bernama 17KMTripell2K dan AG . UTEN20 tersebut langsung tereliminasi menjadi peti yang biasa disebut oleh para pemain PUBGM yaitu rata 1 squad peneliti pun mendapatkan 4 kill. Peneliti mendatangi peti dari musuh tersebut untuk melihat isi dalam dari tas musuh tersebut, lalu menggunakan chat wheels peneliti mengajak tim untuk pergi ke zona aman Muthiamnda pun juga ikut mengajak untuk segera bergras ke zona aman dikarenakan kami semua berada di luar zona aman dan sudah terkena blue zone, jika terkena blue zone makan darah akan perlahan berkurang aman dan semakin kecil zona semakin cepat darah berkurang jika terkena blue zone. Tidak ada komunikasi apa pun dan Kami sudah memasuki zona aman peneliti dan muthiamnda pun mengisi darah dengan penuh sambil berjalan perlahan kedepan tak lama kami mendengar suara tembakan dari arah depan kami dan tanda peluru merah di map tapi belum terlihat musuh dari arah sana, kami setim bersembunyi di balik batu besar dan mewaspadaai kanan kiri kami agar tidak tertembak dari arah tersebut sambil menunggu zona berjalan dan mengecil. Setelah zona mulai mengecil, peneliti memberikan peringatan menggunakan chat wheels "*fall back to safe zone!*" kami pun bergegas berjalan menuju zona aman, kemudian peneliti melihat 1 orang musuh sedang berjalan berlari kearah zona aman juga langsung saja peneliti menembak kearah musuh tersebut menggunakan DP-28 musuh bernama otero itu pun langsung tereliminasi menjadi peti, peneliti mendapatkan 5 kill dan tinggal tersisa 6 orang yang masih hidup dalam pertempuran ini yaitu 3 orang musuh dan 3 orang dari tim kami.

Tidak ada komunikasi sama sekali zona pun semakin mengecil, kami masing-masing menunggu dan bersembunyi dibalik batu untuk melihat keadaan situasi di depan kami apakah terdapat musuh atau suara tembakan, tiba-tiba Muthiamnda memberikan spam tanda menggunakan chat wheels "*watch out!*" yang berarti "awas disana" dan "*mark to location!*", peneliti pun langsung mengeflank kearah kiri dari posisi awal peneliti dan mendekati tanda yang diberikan oleh Muthiamnda tersebut, sampai di tempat yang peneliti merasa aman peneliti pun tiarap disana untuk memastikan apakah benar terdapat musuh dari arah tanda Muthiamnda dan benar saja terdapat musuh yang sedang jongkok diatas gundukan batu tersebut dari arah depan peneliti dan langsung saja peneliti menembak musuh tersebut menggunakan DP- dan scope 4x musuh bernama

FTS | Jhonn"/ langsung lumpuh peneliti pun tanpa berlama-lama langsung melempari bom ke arah FTS | Jhonn"/ tapi sayang nya bom yang pertama tidak mengenai musuh tersebut lalu ketika peneliti melempar bom ke dua, rekan setim dari musuh tersebut menembak peneliti akan tetapi tembakan nya hanya sekali mengenai peneliti, ketika peneliti di tembaki oleh musuh Muthiamnda pun langsung mendekati peneliti aga dia dapat mengcover peneliti dan bom kedua yang peneliti lempar tersebut mengenai FTS | Jhonn"/ hingga dia tereliminasi oleh Granat Fragmentasi peneliti pun mendapatkan 6 kill. Peneliti berpindah posisi dengan cara flank kearah kanan dari posisi awal peneliti dan peneliti sedangkan Muthiamnda masih stay di tempat peneliti sebelumnya, peneliti pun melihat terdapat 1 orang musuh sedang bersembunyi dibalik gundukan batu yang sama dengan musuh sebelumnya, peneliti pun langsung menembaki musuh tersebut dari kanan musuh menggunakan senjata DP- scoope 4x musuh bernama tratatatat4 pun langsung lumpuh tanpa jeda peneliti melempari bom kearah tratatatat4 akan tetapi tidak mengenai nya, Muthiamnda dan pemain nomor 3 langsung mendekati peneliti untuk menolong dan mengcover peneliti. Dikarenakan bom peneliti tidak mengenainya peneliti pun langsung berlari menuju tratatatat4 dan menembaknya menggunakan SCAR-L hingga membuatnya tereliminasi menjadi peti dan peneliti pun mendapatkan 7 kill dan tersisa 1 musuh lagi yang merupakan rekan setim dari tratatatat4, rekan setim tratatatat4 tiba-tiba menembaki peneliti dari arah kiri peneliti akan tetapi peneliti hanya terkena 1 hit dari tembakan tersebut dan itu membuat peneliti kehilangan setengah darah. Muthiamnda dan pemain nomor 3 mencari posisi musuh tersebut, ketika peneliti ingin mengeflank dengan memasuki zona terlebih dahulu tiba-tiba Muthiamnda di tembaki dengan senjata M416 oleh musuh tersebut bernama harlequin222 hingga membuatnya lumpuh, peneliti pun langsung berlari ke arah Muthiamnda akan tetapi harlequin222 langsung mengeliminasi Muthiamnda, kemudian ketika harlequin222 menembak pemain nomor 3 peneliti pun langsung saja menembak musuh tersebut hingga akhirnya kami mendapatkan kemenangan yaitu "*Winner winner chicken dinner!*"

3.1.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM

Setelah permainan berakhir, akhirnya peneliti memutuskan untuk melakukan wawancara kepada pemain perempuan yang bermain bersama dengan peneliti melalui

aplikasi Discord yang mana aplikasi ini memang dibuat khusus untuk para pemain game, peneliti melakukan wawancara chat teks kepada pemain perempuan dengan nama Muthiamnda. Sebelum permainan dimulai peneliti sebelumnya sudah berkenalan terlebih dahulu dan bertukar Id Discord, sehingga peneliti dapat melakukan personal chat dengan pemain bernama Muthiamnda ini.

Hal yang pertama kali peneliti tanyakan yaitu alasan dan tujuan pemain ingin memainkan game PUBGM ini yang mana game ini sangat-sangat jauh dari genre game perempuan dan termasuk susah untuk dimainkan juga dikuasai oleh perempuan. Awal Muthiamnda terjun ke dunia game itu dikarenakan ajakan dari teman dekatnya sendiri dan dia merupakan tipe orang yang suka bermain game, dikarenakan beberapa teman dekatnya memainkan game PUBGM ini akhirnya Muthiamnda menjadi penasaran dan tertarik untuk ikut main game PUBGM ini dan Muthiamnda sama sekali tidak mengerti dan tidak tau game PUBGM ini seperti apa dan yang dia pikir game ini sekedar game tembak-tembakan, setelah Muthiamnda paham dan mengeti bahwa game PUBGM ini membutuhkan strategi juga kerjasama tim dan awalnya berawal dari ajakan teman Muthiamnda akhirnya menjadi senang dan suka dengan game PUBGM ini, menurutnya game PUBGM ini sangat bisa mengisi waktu kosong juga menambah pengalamannya dalam bermain.

“Awal aku bisa main PUBGM itu karna diajakin temen sih. Sebenarnya aku bukan orang yang suka main game gitu, Cuma karna temen-temen udah banyak yang main dan aku penasaran juga gimana sih cara main game itu, akhirnya aku tertarik buat ikutan main. Waktu baru banget main, bener-bener aku gatau PUBGM itu game yang seperti apa. Ya cuma taunya ‘game tembak-tembak musuh’. Gataunya game ini juga perlu taktik dan kerjasama tim. Walaupun awalnya ikut-ikutan, eh lama-lama jadi ketagihan main. Ya lumayan untuk mengisi waktu luang dan cari pengalaman sih”.

Menurut Muthiamnda game online PUBGM ini penting untuk dirinya dalam mengisi waktu luang dan menjadi hiburan dalam keadaan jenuh dari pekerjaan, dapat bertemu dan berteman dengan orang-orang baru yang mana Muthiamnda adalah tipe orang yang susah untuk bergaul dengan orang baru didunia nyata secara tatap muka, Muthiamnda menjadikan game PUBGM ini sebagai alternatif dalam berteman dengan orang-orang baru dan belajar untuk lebih membuka diri, Dia tahu dan merasakan bahwa

game PUBGM ini memang lebih banyak dimainkan oleh laki-laki tapi tak jarang juga Muthiamnda menemukan pemain perempuan.

“Menurut aku sih penting, ya untuk menghilangkan kejenuhan dari pekerjaan, menghilangkan stress, jadi ada hiburan kalau waktu luang, bisa mendapatkan teman juga pastinya. Apalagi untuk aku yang kurang suka keluar rumah ini, game ini jadi salah satu alternatifku agar bisa kenal dengan orang lain hehe. Iya, rata-rata yang aku lihat game ini banyak dimainkan sama laki-laki, mungkin karna jenis permainannya baku tembak yang biasa dimainin laki-laki ya, tapi gak jarang juga, bahkan banyak aku liat perempuan yang main game ini”

Muthiamnda juga sering mengalami kejadian verbal abuse atau biasa disebut toxicity dikarenakan pada saat itu dia baru mencoba memainkan game PUBGM ini dan Muthiamnda merasa bahwa dia dianggap remeh, padahal menurutnya para pemain laki-laki itu tidak seharusnya melakukan hal seperti itu dikarenakan hal yang seperti itu bisa dibicarakan dengan baik dan mengajarkannya. Menurutnya penting adanya satu orang tim yang bisa memberikan kepada tim dan yang lebih penting lagi adalah kerja sama tim dikarenakan tujuan dari tim tersebut adalah sama yaitu kemenangan dan menurutnya tanpa adanya kerja sama tim itu belum tentu tim tersebut bisa mencapai tujuan. Kemudian dirinya lebih sering mendengarkan intruksi dan arahan dari pemain lain yang setim dengannya dari pada memberikan intruksi dan arahan kepada pemain lain.

“Iya itu juga sering kejadian sama aku, mau main tapi dibilang ‘ah noob doang mau main, beban lu’ jadinya kan aku merasa kaya gapantes bgt buat main sama mereka-mereka yg jago gitu mba, Terlalu dipandang remeh gitu lah, kan harusnya ga gitu ya mba. Kenapa ga diajarin biar lebih bisa main dan bukan dikata-katain, iya kan? memang harusnya ada satu orang yang mengarahkan, biar ada yang ngasih arahan gitu tapi kerjasama tim juga ga kalah penting sih mba. Soalnya kan, tujuannya itu untuk kita supaya bisa menang dan itu jg butuh kerjasama tim yang kompak, tanpa kerjasama tim, kan kita belum tentu bisa menang, ya ga?. Iya bener bgt, soalnya susah juga kalo gakomunikasi gitu. Gabisa kasih aba-aba juga buat temen setim kitanya. Kalo aku seringnya diarahin si mba hehe, soalnya aku belum terlalu pinter main hehe. Mau waktu main random ataupun sama temen sendiri, kalo akusi ngikutin arahan orang yg lebih jago, soalnya lebih paham pastinya, ya didengerin juga si.”

Tanggapannya tentang pemain yang egois dengan pendapatnya yaitu termasuk orang yang sombong dengan skillnya, menurutnya tidak ada istilahnya menang sendiri atau mendengarkan hanya satu pihak dan permainan bertim tetap harus mendengarkan suara dari teman setimnya. Dan tanggapannya tentang harassment dalam game PUBGM

ini adalah menggunakan fitur report ini akan sangat berguna bagi para pemain yang pernah mengalami, karena menurutnya pemain yang melakukan harrasment dalam game sangat mengganggu kenyamanan pemain lainnya dan itu hanya akan merusak game PUBGM ini juga mental seseorang.

“Salah si kalo kaya gitu, namanya juga permainan bertim. Jadi harus saling dengerin saran dari satu tim itu. Jadi gaada istilahnya mau menang sendiri gitu, Harusnya sih player seperti itu tu wajib di laporin sih. Untung nya sekarang ini tiap game ada fitur report untuk pemain yg toxic kaya gini dan bisa di beri hukuman, karna player yg kaya gitu tu sangat mengganggu, bagi aku dan pastinya para cewe2 juga, yg harusnya main bisa untuk seneng-seneng, eh malah jadi bikin sakit hati karna player yg sifatnya ngeganggu gitu. Iya semoga aja mba.”

Muthiamnda pernah mengalami hal tersebut akan tetapi bukan harassment melainkan verbal abuse atau toxicity dengan dilontarkan kata-kata kasar dan makian, menurut Muthiamnda itu hanya sekedar game dan tidak seharusnya mereka melakukan hal semacam itu. Cara dia menyikapinya dengan tidak menanggapi, diam dan menghindar dengan cara keluar dari tim dan pertempuran tersebut karena menurutnya jika dia menanggapi pemain yang melakukan hal tersebut malah akan membuat keadaan menjadi rusuh dan menurutnya akan lebih baik bermain dengan teman dekat sendiri agar dapat terhindar dari kejadian yang tidak di inginkan.

“Ya pernah, dan aku rasa tiap cewe pasti pernah nglamin ini. Kalo aku waktu itu pernah di lontarin kata2 kasar dan gasopan, itu waktu aku main sama random, aku di maki2 sama player lain karna aku gabisa ngebackup mereka pas waktu war, soalnya kan aku itu ga telalu bisa main game ini dan ga terlalu pro kaya mereka, akhirnya aku jadi di caci maki sama mereka para random. Padahal kan ini cuma game yak? kan ga seharusnya mereka bersikap kaya gitu ke pemain lain yg kurang pintar dalam bermain. Aku sih menyikapinya ya dengan cara menghindar, gausah di tanggepin banget, diemin aja, dan lebih memilih untuk keluar dari pertempuran dan ngajakin player lain yg aku kenal di list friend, karena kalo di tanggepin malah makin menjadi jadi itu orang, dan baiknya sih memang main sama teman sendiri, itu supaya terhindar dari kejadian yg tidak menyenangkan seperti itu tadi.”

Muthiamnda pun juga tidak pernah melakukan hal yang tidak menyenangkan ketika dirinya bermain game online PUBGM dan alasan Muthiamnda bermain game PUBGM ini walaupun sudah pernah mengalami hal yang tidak dia inginkan karena dia masih membutuhkan game ini sebagai hiburannya dan dia juga masih mempunyai banyak teman yang bisa di ajaknya untuk bermain game PUBGM ini.

“Hm kalo akusih gapernah ngelakuin hal kaya gt, pernahnya aku yang digituin sama random, atau temen aku pernah ngelakuin hal itu kerandom. Alasannya ya karna masih banyak temen aku yg bisa diajak untuk main bareng, jadi pas kita main sama temen kita sendiri itu ga bakal terjadi hal yg tidak menyenangkan, dan selama masih ada teman yg kita kenal dan bisa diajak main bareng, aku bakal tetap bermain game ini sampai aku bosan hehe.”

Dan yang menjadi perjuangan Muthiamnda dalam game ini adalah dia masih bermain game PUBGM ini hingga sekarang dan menurutnya tidak mudah untuk tidak menghiraukan para pemain toxic, dengan banyak berlatih dan bermain agar paham dengan permainan nya dan diterima di lingkukan game PUBGM ini, Muthiamnda juga ingin membuktikan bahwa perempuan juga bisa diandalkan dalam bermain game online khususnya game PUBGM ini dengan banyak berlatih.

“Kalo menurut aku sih, aku main sampai sekarang, sampai detik ini itu udah salah satu perjuangan aku, soalnya ya gamudah juga buat ngehirauin pemain-pemain toxic yang bikin aku jadi males buat main, karna mood kita kan ganentu gitu, suka berubah. Kadang pernah kepancing sama omongan mereka. Tapi ya mikir lagi, buat apa juga ngeladenin orang yang kaya gitu? Gabakal ada habisnya. Iya mba bener banget, Yg namanya perjuangan kan pasti ada yg di lakukan, nah yg aku lakukan untuk hal itu ya lebih banyak berlatih, dan sering2 main game aja biar paham. Nah kunci dari main game ini kan yg jago bakalan di dengerin. Jadi aku harus lebih sering main, berlatih juga supaya ga di remehin trs di anggap gitu dan buat ngebuktiin juga si kalo cewe itu juga bisa main game ini dan di andelin jadi support player gituuu.”

3.2. Game 2 : 14 November 2021

Tipe Game : Classic (Ranked)

Server : Asia

3.2.1. Observasi Partisipan Virtual

Pada game ke dua ini peneliti bermain bersama orang yang berbeda dengan nama akun dalam game yaitu UNQ | Millea ini merupakan teman sekaligus partner bermain peneliti dikarenakan sangat sulit untuk menemukan pemain perempuan secara random atau acak dalam game online PUBGM ini dan juga sulit untuk di ajak bekerja sama dikarenakan para pemain game PUBGM ini biasanya bermain tim bersama dengan teman dekatnya masing-masing. UNQ | Millea ini memiliki K/D yaitu 1,94 dengan jumlah total

kill 1.786, total laga yang dimainkan 920 kali dan total kemenangan 153 kali, terhitung selama dua tahun.

Peneliti melakukan party grup bersama UNQ | Millea agar dapat memainkan pertempuran bersama, UNQ | Millea pun juga mengajak temannya untuk bergabung kedalam party dan peneliti pun juga mengajak teman dekat yang selalu bermain game ini bersama peneliti. Dalam game ini UNQ | Millea dan temannya berkomunikasi menggunakan fitur voice chat yang sudah disediakan dalam game PUBG ini sedangkan peneliti tidak ikut berkomunikasi menggunakan fitur tersebut dikarenakan peneliti tidak menggunakan alat bantu pendengaran yaitu earphone, earphone disini sangat penting untuk mendengarkan arah suara tembakan dari musuh dan langkah kaki atau biasa disebut sebagai step musuh pada saat berada dalam gedung juga bangunan rumah dan teman peneliti pun juga tidak ikut berkomunikasi menggunakan fitur voice chat. Sebelum matching dimulai peneliti dan UNQ | Millea memilih mode classic dengan map livik, seperti biasa setelah matching para pemain memasuki basement untuk prepare dan menunggu para pemain lainnya yang belum memasuki basement hingga terkumpulnya 52 pemain lalu terompet pun berbunyi ketika hitungan mundur ke 5 detik kami pun memasuki pesawat tempur. Lalu penandaan dalam game ini seperti biasa penandaannya disini menggunakan urutan nomor dengan warna sesuai nomor masing-masing, Peneliti akan menulis kan urutan para pemain dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* UNQ | Millea

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* GST"/unsleepy

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* UNQ | Spowz

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* GST"/sleepy

Sebelum terjun kelokasi yang diinginkan, peneliti memberikan tanda legend atau titik lokasi pada map yang berarti kami setim akan terjun ke lokasi yang ditandai oleh peneliti yaitu lokasi East Port yang mana lokasi tersebut di penuh banyak rumah di pinggiran laut juga terdapat 2 kapal besar di pinggiran laut tersebut, disini kami mengikuti parasut pemain nomor 3 agar terjun bersama ke lokasi tersebut dan tidak

berpencar, sesampainya di lokasi tersebut kami pun mulai mencari peralatan dan barang-barang yang dibutuhkan untuk berperang, kemudian terdengar suara tembakan yang sangat dekat juga terdapat tanda peluru merah yang berada dekat dengan pemain nomor 3 dilihat dari map tersebut. UNQ | Millea memberi tahu kepada pemain nomor 3 melalui voice chat bahwa terdapat langkah kaki musuh yang biasa disebut “step” didekat rumah yang sedang dia masuki, dia mengatakan “ada orang yang, ada orang, dekat aku step” kemudian pemain nomor tiga menjawab “gaada senjata” menggunakan voice chat, peneliti pun masih belum menemukan senjata dan masih mencari senjata juga barang-barang yang di butuhkan tiba-tiba pemain nomor 3 pun melumpuhkan musuh bernama Jerrykats menggunakan senjata M762 hingga mengeliminasiya. UNQ | Millea menanyakan “ada yang ke kapal ga? Ga ada kan?” menggunakan voice chat dan di jawab oleh pemain nomor 3 “ga tau” juga menggunakan voice chat dan kemudian pemain nomor 3 memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” dan pemain nomor 4 yang merupakan teman peneliti berhasil melumpuhkan musuh bernama merky1k menggunakan M762 dan langsung mengeliminasiya, posisi kami disini berpencar akan tetapi masih didalam lokasi East Port tersebut UNQ | Millea berada di dalam kapal jauh dari posisi peneliti juga pemain nomor 3 dan 4.

Disini peneliti pun sudah mendapatkan tas level 2 juga senjata DP-28 dan Vector serta armor level 2, pemain nomor 3 memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” peneliti pun juga memberikan chat wheels “*i got supply M416!*” ketika menemukan senjata M416, tiba-tiba saja UNQ | Millea dilumpuhkan oleh musuh bernama JamilahLentok menggunakan M416 dan dia mengatakan melalui voice chat “woi, woi ada orang, ada orang, ai Ya Allah yang” pemain nomor 3 membalas “sori” menggunakan voice chat. Peneliti langsung bergegas menuju mendekati UNQ | Millea sedangkan pemain nomor 3 sudah berada didekat UNQ | Millea dan dia memberikan tanda menggunakan chat wheels “*watch out!*” UNQ | Millea mengatakan kepada pemain nomor 3 “iya sumpah aku aman, aman banget ini” menggunakan voice chat dan pemain nomor 3 pun langsung mendekati UNQ | Millea untuk menyelamatkannya, kemudian UNQ | Millea mengatakan melalui voice chat “*my baby is coming*” dan peneliti mendekati mereka dengan maksud untuk mengcover mereka dari serangan musuh akan tetapi peneliti ditembaki oleh musuh

tersebut di ketika mendekati mereka namun tembakan musuh tersebut tidak mengenai peneliti sama sekali dan peneliti bersembunyi di balik tembok.



Gambar 3. SEQ Gambar_3. * ARABIC 2 Narasumber dilumpuhkan oleh musuh menggunakan senjata M416

Ketika peneliti sedang melihat keadaan kearah musuh dan ingin mendekati pemain nomor 4, tiba-tiba saja pemain nomor 4 lumpuh di tembak oleh musuh bernama LANUNJOHOR menggunakan P90 dan langsung di eliminasi oleh musuh tersebut, pemain nomor 3 mengatakan “yah *knock end*” melalui voice chat itu dikarenakan pemain nomor 4 langsung dieliminasi oleh musuh tersebut dan peneliti memberikan chat wheels “*excellent work*” yang biasanya digunakan oleh orang-orang untuk mengapresiasi kerja pemain tersebut sedangkan peneliti memberikan chat wheels tersebut bermaksud untuk menyindir pemain nomor 4 yang langsung dieliminasi oleh musuh tersebut tetapi masih dalam hal candaan dan UNQ | Millea pun tertawa terdengar dari voice chat nya tersebut.

Kami tidak dapat mengcover pemain nomor 4 dikarenakan posisi pemain nomor 4 sangat jauh dari posisi peneliti dan pemain lainnya, kemudian UNQ | Millea melumpuhkan musuh bernama “Katipang,, menggunakan Vector dan pemain nomor 3 pun melumpuhkan musuh bernama JamilahLentok menggunakan SCAR-L, UNQ | Millea menanyakan kepada pemain nomor 3 menggunakan voice chat “mati kan yang?” dan pemain nomor 3 menjawab “belum, masih *knock*” peneliti juga menjawab dengan memberikan chat wheels “*no!*” dan kemudian musuh bernama “Katipang,, pun berhasil di eliminasi oleh pemain nomor 3. Tak lama dari itu peneliti melihat musuh dari atap rumah posisi peneliti dan langsung menembaknya hingga lumpun musuh tersebut bernama LANUNJOHOR dan langsung mengeliminasinya menggunakan M416, peneliti memberikan chat wheels “*excellent work*” untuk mengapresiasi kerja dari peneliti. Terdengar suara pemain nomor 4 dari voice chat mengatakan “ah anjirlah” peneliti pun memberikan chat wheels “oke” untuk menjawab perkataan pemain nomor 4 tersebut.

UNQ | Millea dan pemain nomor 3 berjalan maju ke lokasi Ferkeshus tersebut, peneliti juga mengikuti mereka dari belakang kemudian UNQ | Millea memberi tahu kepada pemain nomor 3 menggunakan voice chat bahwa terdapat suara mobil milik musuh didekat mereka, dia mengatakan “mobil, mobil yang” dan pemain nomor 3 menjawab menggunakan voice chat “iya, iya, tahan di situ aja, aku reload rambo” UNQ | Millea memberikan tanda chat wheels “*mark to vehicle*” dan mengatakan menggunakan voice chat “ini, ini depan aku” kemudian pemain nomor 3 menembak musuh tersebut hingga lumpuh dan musuh bernama 5R0Br0b0T762 itu dieliminasi oleh UNQ | Millea. Pemain nomor 3 bertanya kepada UNQ | Millea melalui voice chat “itukah yang naik mobil?” UNQ | Millea menjawab melalui voice chat juga “ga tau, kayak nya bukan deh” pemain nomor 3 mengatakan “duh ngelag” ngelag atau lag berarti jaringan pemain yang mengalami sedang tidak stabil. Kemudian peneliti mendengar suara bom dekat dengan posisi mereka dan melihat asap smoke didepan mereka tepat didepan kendaraan mobil UAZ tersebut, UNQ | Millea mengatakan kepada pemain nomor 3 “oh bukan yang, beda beda yang, itu dia nyemoke” pemain nomor 3 menjawab “itu aku yang nyemoke” UNQ | Millea pun menjawab “oh kamu” peneliti pun maju menuju rumah depan dari posisi peneliti, tak lama pemain nomor 3 mengatakan “iya belum” UNQ | Millea menjawab “iya

kah? Iya sih tadi dia soalnya respon pas aku nembak” dan disini peneliti masih waspada dengan musuh yang dikatakan UNQ | Millea tersebut.

Kemudian kami tetap berjalan maju kedepan kearah zona aman, tak lama dari itu kami mendengar suara tembakan juga terdapat tanda peluru merah di dalam map, pemain nomor 3 mengatakan “bot, bot, bot itu” UNQ | Millea mengatakan “yah udah dibunuh, siapa yang bunuh dia? Orang itu yang” pemain nomor 3 mengatakan “bot itu, bot sama bot” UNQ | Millea menjawab “oh” peneliti pun langsung berlari mendekati tanda tersebut dan benar saja terdapat musuh disana sedang mengeliminasi musuh lainnya, peneliti langsung saja menembaknya musuh bernama AgenteAlefikarena tersebut langsung tereliminasi oleh menggunakan M416, robot atau biasa disebut bot merupakan pemain dalam game yang dioperasikan oleh sistem yang sudah diatur dari game PUBGM itu sendiri. Tidak sengaja pemain nomor 3 menekan tembak kearah UNQ | Millea, UNQ | Millea pun mengatakan “Ya Allah jangan kayak gitu napa”.

Kami pun berjalan lagi menuju zona aman, disini UNQ | Millea dengan pemain nomor 3 saling berkomunikasi dan bercerita diluar bahasan game PUBGM ini menggunakan voice chat, kami kemudian memasuki zona aman juga mencari-cari arah tembakan oleh musuh di sekitar dan disini UNQ | Millea masih bercerita dengan pemain nomor 3. Dikarenakan pemain tersisa 11 orang yang masih hidup terhitung juga dengan tim peneliti, UNQ | Millea mengatakan kepada peneliti menggunakan voice chat “chiken ko yun” peneliti menjawab menggunakan chat wheels yaitu “oke” tiba-tiba saja musuh menembaki peneliti hingga membuat darah peneliti kritis dan kemudian pemain nomor 3 memberikan tanda chat wheels “*watch out*”, peneliti berlindung di balik pohon dan berusaha memulihkan darah kembali, UNQ | Millea mengatakan “habis chicken terbitlah” pemain nomor 3 juga mengatakan “kok tadi aku lewat ga di tembak yak”, tak lama dari itu musuh masih menebak kearah peneliti hingga membuat darah peneliti menjadi setengah dari seperempat darah peneliti, peneliti pun berlari ke balik batu besar yang berada di belakang pohon tersebut dan lanjut mengisi darah lagi hingga full tapi musuh tersebut masih menembak kearah peneliti dan kemudian UNQ | Millea memberikan tanda chat wheels “*mark to location*” yang berarti musuh dari arah tanda tersebut dan dia mengatakan “kasih tau yang” pemain nomor 3 mengatakan “aduh ga ada

smoke lagi” yang berarti dia tidak mempunyai asap untuk maju kearah musuh tersebut, lalu peneliti membidik menggunakan teropong bidik 6x kearah 195 jarum kompas dan menandai kearah tersebut menggunakan chat wheels “*mark to location*” UNQ | Millea juga ikut menandai menggunakan chat wheels “*mark to location*” kearah 175 jarum kompas sambil mengatakan “nah itu tu dia tu, naik keatas dia yang” pemain nomor 3 menjawab “ini mau ngflank ini” UNQ | Millea mengatakan “temannya jaga dibawah lagi ni” pemain nomor 3 mengatakan “di tower satu” sambil memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” UNQ | Millea menjawab “iya, temannya jaga disini” sambil memberikan juga chat wheels “*mark to location*” tak lama kemudian terdengar suara tembakan dan peneliti membidik menggunakan teropong bidik 6x kearah suara tembakan tersebut yang merupakan arah 205 jarum kompas, pemain nomor 3 mengatakan “oh beda squad itu” UNQ | Millea juga mengatakan “iya mampus di tembakin dia” peneliti pun langsung menembak kearah musuh tersebut menggunakan DP-28, musuh bernama Mr-Raib pun lumpuh tertemak oleh peneliti dan dieliminasi oleh UNQ | Millea menggunakan M416, kemudian pemain nomor 3 memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” UNQ | Millea mengatakan “mana? Belum aku nge end yang disini” sambil memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” kearah musuh yang baru saja dia eliminasi. UNQ | Millea mengatakan “kamu liatin yang di tower yang” pemain nomor 3 menjawab “ini aku lagi ngedeketin” mendengar itu peneliti ikut melihat kearah musuh yang berada di tower dekat dengan pemain nomor 3 dan tak lama dari peneliti membidik ke arah musuh yang berada diatas tower, peneliti pun langsung lumpuh tertembak di bagian kepala peneliti oleh musuh bernama PB | ApakBawang menggunakan AWM, pemain nomor 3 mengarahkan “hm tu kan di tembak” kemudian UNQ | Millea pun berlari kearah peneliti untuk berusaha membangkitkan peneliti. Ketika UNQ | Millea sedang membangkitkan peneliti, peneliti memberikan tanda arah tembakan menggunakan chat wheels “*mark to location*” UNQ | Millea mengatakan “idak di tembak nyo” yang berarti tidak di tembak oleh musuh tersebut, pemain nomor 3 mengatakan juga “hem mampus perang” UNQ | Millea maju berlari mendekari pemain nomor 3 setelah membangkitkan peneliti, pemain nomor 3 mengatakan “itu kalian masuk rumah aja bisa ga? Oh ga bisa ya” UNQ | Millea mengatakan “ni dari sini” sambil memberikan tanda chat wheels “*mark to location*”

Kemudian setelah peneliti bangkit dan mengisi darah dengan full, peneliti masih fokus kepada musuh yang berada di atas tower dan musuh yang berada di atas tower juga masih fokus kepada peneliti dan masih memberikan tembakan kepada peneliti, pemain nomor 3 mengatakan “yang di atas tower masih ada” dan peneliti membidik menembak ke arah musuh tersebut namun tidak mengenainya dan musuh tersebut pun juga sama menembak ke arah peneliti tetapi tidak mengenai peneliti, UNQ | Millea memberikan tanda chat wheels “*mark to location*” ke arah 205 jarum kompa dan mengatakan “*headsot*” peneliti kemudian memberikan tanda chat wheels “*watch out!*”, Peneliti yang awalnya membidik di balik batu dari sebelah kiri kemudian berganti ke sebelah kanan untuk mencoba menembak musuh yang berada di atas tower, ketika peneliti ingin menembak musuh yang berada di atas tower tersebut, tiba-tiba UNQ | Millea dilumpuhkan oleh musuh bernama ReebeshShrest menggunakan DP-28 dan UNQ | Millea mengatakan “anjing dari kanan” yang berarti musuh tersebut menembaknya dari arah kanan dan tak lama dari itu peneliti pun juga dilumpuhkan oleh musuh yang berada di atas tower bernama PB | ApakBawang menggunakan AWM, pemain nomor 3 berhasil mengeliminasi musuh bernama ReebeshShrest menggunakan M416 dikarenakan musuh tersebut terkena *headsot* dari tembakan pemain nomor 3 dan memberikan tanda ke arah musuh tersebut menggunakan chat wheels “*watch out!*” pemain nomor 3 mengatakan “mati, mati yang di kanan, yah kalian *knock* dua ya?” kemudian UNQ | Millea dieliminasi oleh musuh bernama PB | ApakBawang menggunakan AWM dan peneliti mati dikarenakan kehabisan darah dan tidak dapat diselamatkan oleh pemain nomor 3 dikarenakan jarak yang sangat jauh juga tidak memungkinkan lagi untuk di selamatkan.

Disini tersisa 4 pemain yang masih hidup terhitung dengan pemain nomor 3 yang berarti tersisa 2 squad. Setelah peneliti kehabisan darah, tak lama kemudian pemain nomor 3 pun dieliminasi oleh musuh bernama PB | ApakBawang menggunakan senjata M249 dan kami setim pun tereliminasi dan gagal mendapatkan kemenangan yaitu Winner Chicken Dinner.

3.2.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM

Setelah memainkan game bersama UNQ | Millea peneliti pun melakukan wawancara chat melalui aplikasi Discord untuk menanyakan terkait tentang game yang sudah dia mainkan dari mulai season 8 yaitu sudah 2 tahun hingga sekarang. Alasan UNQ | Millea memainkan game ini yaitu berawal dari ajakan temannya dan dia sama sekali tidak tahu tentang game ini, menurutnya game ini sangat sulit untuk dimainkan terlebih lagi untuk menyeimbangi jari jemari agar lancar dalam bermain game ini dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyeimbangkan jari-jari tangan, tujuannya dalam bermain game ini hanya sekedar untuk mengisi waktu luangnya saja dan kebetulan pula UNQ | Millea ini suka bermain game baik itu online ataupun offline.

“alasan aku sih karna di ajak temen kak waktu itu, dan awalnya aku gak bisa sama sekali karna menurut aku PUBGM ini susah harus bisa menyeimbangkan jari kita jadi aku butuh waktu lama untuk bisa bermain game PUBGM ini dan alasan lainnya game ini ternyata seru kalo kita sudah bisa maininnya, kalo untuk tujuannya untuk mengisi waktu luang aja kak dan kebetulan juga suka bermain game aku hehe.”

Menurut UNQ | Millea untuk saat ini dia merasa game ini penting baginya dikarenakan banyak waktu luang yang dia isi dengan memainkan game PUBGM ini, game ini juga penting baginya untuk menghibur dirinya diwaktu dia sedang merasa sedih atau lelah karena game ini merupakan game tembak menembak itu dapat membuatnya melampiaskan segala rasa sedih ataupun amarah dengan cara bermain game ini dan menurutnya jika ada orang yang merasa stress ketika bermain game PUBGM ini dikarenakan orang tersebut mempunyai tujuan yang ingin dicapai dalam game ini seperti pangkat juga tittle tertentu.

“kalo untuk saat ini penting si kak karna kebetulan lagi banyak waktu kosong juga jadi untuk mengisi waktu kosong tersebut aku main game, selain itu juga kalo untuk aku bermain game itu bisa menghibur ketika sedang sedih ataupun lelah, iya kak soalnya PUBGM itu kan game nembak2, jadi kaya kalo sedih ataupun kesal bisa di lampiaskan dengan nembak2 musuh gitu kak hehe, stress itu mungkin untuk orang yang punya tujuan yg ingin di capai kak, kaya mengejar rank ataupun tittle2 tertentu gitu. gitu sih kalo menuurt aku.”

Jika dibilang game ini lebih banyak pemain laki-lakinya di bandingkan pemain perempuan menurut UNQ | Millea itu benar dan dia tidak merasa kalau dia dikucilkan di dalam game PUBGM ini dikarenakan selama dia bermain game bahkan bersama pemain

perempuan lainnya itu menurutnya pemain laki-laki itu menghargai dan menjaga jika mendapati pemain perempuan walau terkadang ada yang mempunyai maksud tertentu seperti modus-modus mendekati perempuan dan menurutnya pun tidak semua pemain laki-laki melakukan hal jahat atau baik kepada pemain perempuan. Jika di katakan perempuan tidak pantas bermain game ini menurut UNQ | Millea pantas-pantas saja karena menurutnya di Indonesia bahkan di dunia sudah banyak sekali kompetisi game PUBGM untuk pemain perempuan bahkan banyak pemain perempuan yang jago dalam bermain game ini dan menurutnya pemain perempuan tetap pantas untuk memainkan game PUBGM ini.

“iya kalo di dominasi sama laki2 itu benar dan aku setuju kak, tapi kalo untuk di kucilkan aku rasa tidak. karna selama aku main bahkan dengan yanh random pun cewe itu kaya di hargai gitu, di jaga walaupun mungkin ada maksud tertentu juga di balik itu wkwkwk kaya modus2 gitu. ya tapi balik lagi tidak semua cowo yang kaya gitu, ada yang tetap kompetitif untuk tidak membedakan cewe dan cowo. Kalo untuk pantas ga pantas, menurut aku pantas aja si kak karna seperti yang kita ketahui juga di indonesia bahkan dunia sudah ada kompetisi PUBGM untuk yang cewe juga, bahkan banyak juga cewe yang jago bermain pubg. jadi menurut aku cewe tetap pantas2 aja bermain game ini.”

Kalau menurutnya masalah mengikuti intruksi dari 1 orang saja itu sulit baginya untuk menjalankan permainan tersebut juga berkomunikasi jika 1 tim dengan pemain random akan tetapi jika 1 tim dengan orang-orang yang sudah dikenal itu lebih enak untuk menjalaninya juga melakukan komunikasi, hal itu dikarenakan jika UNQ | Millea 1 tim dengan pemain random dan tidak mengenalinya maka susah untuk melakukan komunikasi dengan pemain random tersebut, jika mendapatkan pemain random yang bisa diajak berkomunikasi itu dapat di ajak berkerjasama berbeda lagi dengan random yang sombong dengan skill nya itu sulit untuk diajak bekerja sama dan berkomunikasi menurut UNQ | Millea. Tanggapannya tentang orang yang tidak mendengarkan dan mengikuti intruksi timnya dikarenakan orang tersebut lebih meyakini dirinya itu menurut UNQ | Millea lebih ke sadar diri dengan kemampuan masing-masing yang kita punya dan jika bertemu dengan orang seperti itu seharusnya orang tersebut menyadari bahwa bukan hanya dia seorang yang hebat dan jago dalam bermain game ini akan tetapi ada banyak orang hebat yang bermain game PUBGM ini dan game ini pun menurutnya lebih bergantung pada kerjasama tim, menurut UNQ | Millea orang seperti itu diajak berdiskusi dengan baik-baik jika orang tersebut tidak ingin mendengarkan, tugas kita hanya sebatas itu dan membiarkannya.

“nah kalo menurut aku masalah ikut instruksi dari 1 orang aja itu susah kalo untuk random, tapi kalo untuk 1 squad yg udah kenal itu enak dan bisa2 aja, soalnya kalo random itu karna ga kenal jadi susah untuk mengkomunikasikan nya, enak kalo dapat yang bisa di ajak komunikasi, tapi kalo dapet yang songong2 gitu bakal susah banget kak kalo menurut aku. Kalo menurut aku lebih ke sadar diri aja si sama kemampuan yang kita punya, jadi kalo ada orang yang lebih keliatan so jago padahal dia tau ada yg lebih jago daripada dia harusnya sadar diri aja, soalnya PUBGGM juga tergantung kerjasama team kan. mungkin di ajak atau di omongin dulu baik2 kalo tetap tidak mau mendengar yasudah dia mungkin ngerasa keputusan dia lebih baik dia mampu juga. gitu sih kak.”

Pendapat UNQ | Millea tentang harassment dan verbal abuse dalam game menurutnya itu tergantung pada pembawaan diri masing-masing di dalam game ini, jika sudah terlebih dahulu memancing dari segi nickname di game atau mungkin suara yang di buat-buat itu dapat memancing para pemain laki-laki untuk berlaku semena-mena pada pemain perempuan dan intinya menurut UNQ | Millea jangan memulai dan memancing hal-hal tersebut yang tidak di inginkan dikarenakan kita sendiri yang harus menjaga diri kita dari hal tersebut. UNQ | Millea mengatakan dia pernah digoda oleh pemain laki-laki ketika dia bermain game pada larut malam rumahnya pun dalam keadaan hening, dikarenakan tidak bisa berbicara kencang takut membuat bangun keluarganya maka dia mengecilkan suaranya kemudian pemain random laki-laki yang setim dengannya mengatakan bahwa suara UNQ | Millea sangatlah lembut padahal dia tidak bermaksud untuk mengundang terjadinya harassment ataupun verbal abuse dan mengatakan bahwa dia sering mengalami hal tersebut jika bermain pada larut malam hingga akhirnya dia menghindari hal tersebut dengan tidak bermain larut malam kecuali bermain bersama teman dekatnya sendiri. Hal tersebut yang terjadi kepada UNQ | Millea yaitu diberikan gombalan dari pemain random laki-laki terlebih lagi dikarenakan nama akunnya nama arti yaitu Millea hingga mengajaknya untuk tidur di temani melalui telfon di aplikasi WhatsApp, UNQ | Millea mengatakan kalau seperti harassment dia jarang mendapatinya.

“nah kalo menurut aku itu gimana pembawaan kita di dalam game aja sih kak, kalo kita memancing duluan misalny dari segi nick name di game atau mungkin suara kita yang kita buat2 itu bisa memancing para laki2 untuk semena mena terhadap kita, intinya jangan di pancing duluan kak, kita sendiri yang harus bisa menjaga diri kita. Kalo aku si kak paling di goda2in doang kalo aku main larut malam soalnya kan gabisa berisik jadi suara aku kecil nah mungkin nagii para lelaki di PUBGGM suara aku bikin mereka rada gimana jadi mereka suka gangguin kaya ngomong "aduh kak suaranya" padahal gak maksud untuk mengundang terjadinya harassment ataupun

verbal abuse. Aku sih pernah kak ngalamanin beberapa kali kalo main larut malam jadi aku skrg ngindarin main larut malam kecuali sama temen2 dekat aku sendiri. gitu sih kak. iyaa kalo di godain mah sering kak kaya di gombal2in gitu, apalagi nama aku milea kan jadi kaya sering digangguin dilan nya mana kak? boleh ngga aku jadi dilan nya? gitu gituu kakk, kalo ngga kaya gangguin ngajak sleepcall mnta wa gitu gitu kak, harassment si jarang kak aku.”

Cara UNQ | Millea menyikapinya yaitu dengan diam atau sekedar tertawa biasa kepada pemain random tersebut atau jika pemain random tersebut sudah keterlaluhan UNQ | Millea milea menanggapi dengan mengatakan bahwa pemain tersebut adalah buaya dalam game PUBGM ini, menurutnya jika terlalu di tanggapi itu akan semakin menjadi juga sangat mengganggu kenyamanannya dan pemain lainnya UNQ | Millea pun sama sekali tidak pernah melakukan hal-hal yang tidak pantas dilakukana di dalam game PUBGM ini. Alasan mengapa UNQ | Millea masih memainkan game PUBGM ini sedangkan dia sudah pernah mengalami hal yang tidak menyenangkan yang mengganggu kenyamanannya itu dikarenakan dia menyukai game ini dan menurutnya game ini sangat seru juga menyenangkan untuk dirinya, masalah harassment dan verbal abuse itu menurutnya sudah menjadi resiko dirinya dan dia tidak merasa risih dengan hal itu karena dia anggap semuanya sekedar bercanda dan intinya jangan terlalu diseriusin juga dibawa ke perasaan hal yang seperti itu.

“ya aku paling diem kalo ngga ketawa aja kak kalo udah keterlaluhan ya paling aku jawab "yah buaya PUBGM lu ya bang" gituuu, soalnya kalo di tanggepin terlalu banget ntar yang ada makin jadi dan makin di gangguin banget kak kalo menurut aku ya, tapi kan gatau kalo cewe2 lainnya soalnya tiap orang kan juga beda2 kak heh. Ngga kak aku gapernah si paling gangguin bercanda bercanda doang gituu. Karna aku suka game nya dan menurutku game PUBGM seru banget banget. masalah aku uda pernah di godain ya itu uda resiko nya dan aku ga merasa risih si karna aku amggap itu bercanda, jangan di bawa serius dan baper banget aja intinya mahh.”

Yang menjadi perjuangan UNQ | Millea dalam bermain game PUBGM ini yaitu dengan selalu bermain game ini dan belajar hingga menjadi jago, jika belum bisa menjadi jago setidaknya dia tidak menjadi seorang beban dalam tim nya. UNQ | Millea bercerita bahwa awal dai bermain game ini benar-benar tidak bermain game ini bahkan waktu itu UNQ | Millea selalu diajak terus-terusan bermain dengan teman-teman SMA nya pun dia tetap tidak jago memainkan game ini, UNQ | Millea memutuskan untuk belajar bermain game ini terus-terusan tanpa ajakan dari teman-temannya hingga akhirnya dia bertemu dan dekat dengan para pemain random laki-laki jago yang mana mereka merupakan member

salah satu eSport besar di Indonesia yang membuat UNQ | Millea semakin bersemangat untuk terus belajar dikarenakan dia merasa malu jika terlalu menjadi beban dalam bermain. Selain itu yang menurutnya termasuk dalam perjuangannya yaitu dengan menahan emosi juga sabar menghadapi para pemain random laki-laki nakal dan dia juga mengorbankan waktu hingga dia bergadang sampai pagi, mengorbankan batre handphone yang kesehatannya semakin rendah dikarenakan bermain sambil mengchange handphone dan juga mengorbankan kuota, itu menurutnya itu bukan masalah dan sudah menjadi konsekuensinya dalam bermain game.

“oh kalo perjuangan aku ya aku main terus kak, terus belajar biar jago. kalopun belum bisa jago setidaknya nggak jadi beban dalam team aja dlu. bisa nembak lurus bantu temen nembak gitu kak. Aku awalnya main bener2 yang gak bisa sampe main terus sama temen2 SMA aku dulu tetep aja gak jago sampe akhirnya aku belajar dengan cara main terus dan smpe akhirnya aku ketemu sama cowo2 jago member salah satu esport besar di indonesia yang buat aku makin semangat belajar soalnya malu kalo terlaui jadi beban ketika main. selain itu perjuangan aku juga tahan2 aja perasaan kalo di gangguin ataupun di gombalin cowo2 pubg. Selain itu aku main itu juga mengorbankan waktu smpe begadang sampe pagi kan, terus juga batre handphone yang kesehatannya makin rendah karna di mainin sambil di cas, dan juga kuota kak. ya tapi itu menurut aku gak masalah si krna itu kan udah jadi konsekuensi nya.”

3.3. Game 3 : 17 November 2021

Tipe Game : Classic (Ranked)

Server : Asia

3.3.1. Observasi Partisipan Virtual

Di game ke tiga ini peneliti bermain bersama narasumber yang peneliti dapati dari UNQ | Millea dengan nama dalam game yaitu VADxUci yang merupakan teman UNQ | Millea dan peneliti juga bermain bersama UNQ | Millea dan satu orang lagi adalah pemain random laki-laki, UNQ | Millea dan VADxUci berkomunikasi menggunakan fitur mic yang sudah tersedia dalam game PUBGM ini, sedangkan peneliti memilih untuk tidak ikut bergabung dalam voice chat tersebut. VADxUci ini memiliki K/D yaitu 1,37

dengan jumlah total kill 2.573, total laga yang dimainkan 1877 kali dan total kemenangan 215 kali, terhitung selama tiga tahun.

Sebelum memulai pertempuran, disini peneliti memilih mode classic bertema event yaitu mirror world dan map yang dipilih yaitu map erangel, peneliti bermain di server Asia yang mana seluruh para pemainnya merupakan pemain yang berasal dari bagian Asia. Dalam map event terdapat pulau yang bernama Nimbus Island yang mana pulau tersebut melayang diatas langit dan jika para pemain terjun ke pulau tersebut dan berperang hingga tereliminasi maka para pemain akan hidup kembali dan terjun ke daratan yang sesungguhnya dengan penentuan lokasi secara acak. Disini VADxUci dan pemain lainnya berkomunikasi melalui voice chat.

Peneliti memulai matching dan mulai memasuki basement yang mana basement tersebut merupakan suatu lokasi yang berada di pulau terpencil dari map erangel tersebut, dan sebelum menaiki pesawat tempur pemain diharuskan menunggu para pemain lainnya untuk memasuki basement hingga terkumpulnya 100 orang pemain dengan hitungan mundur dan dimulai dari hitungan 5 detik suara terompet dibunyikan dan para pemain mulai menaiki pesawat tempur. Dalam penandaan pemain didalam tim, dipermudah dengan menggunakan urutan nomor dengan warna sesuai nomor masing-masing yaitu nomor 1 di warnai dengan warna kuning, nomor 2 diwarnai dengan warna orange, nomor 3 diwarnai dengan warna biru, nomor 4 diwarnai dengan warna hijau. Warna-warna tersebut hanya ada di nomor urutan dan nama akun tidak di sertai dengan warna dan urutan nama pemain terletak disudut kiri atas, ini juga untuk mempermudah penandaan dalam map dan pembacaan pada map. Peneliti akan menuliskan urutan para pemain dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* UNQ | Millea

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* GST/unsleepy

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* YouToberBang

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* VADxUci

Setelah menaiki pesawat tempur disini para pemain mengikuti parasut nomor 1, sebelum terjun ke lokasi yang di inginkan pemain memberikan tanda legend atau titik lokasi yang berarti tim akan terjun ke tanda tersebut yang merupakan Nimbus Island pulau dari event mirror. Setelah terjun disana sudah disiapkan senjata dan mulai berperang, pemain nomor 1 memberikan chat wheels sebagai peringatan bahwa ada musuh dengan memberikan tanda “*watch out!*” atau “awas disana” dan tak lama setelah peneliti senjata, ketika peneliti menembak musuh dengan menggunakan senjata uzi, terdapat musuh menembak peneliti dari arah belakang dan peneliti pun tereliminasi di pulau Nimbus Island lebih dulu dari teman setim.



Gambar 3. SEQ Gambar_3. * ARABIC 3 Tanda Legend (Lokasi terjun tim peneliti untuk berperang)

Karena hanya tereliminasi di Nimbus Island pulau dari mode event jadi peneliti terjun lagi ke lokasi pertempuran yang sesungguhnya di mana saat itu peneliti diturunkan

di lokasi bernama Georgopol. Narasumber dan teman setim lainnya masih berada di Nimbus Island, tak lama kemudian pemain nomor 3 mengeliminasi musuh yang nama akunnya AELeonhart dengan menggunakan senjata UMP45. Sesampainya peneliti di Georgopol tak lama kemudian VADxUci dan pemain nomor 1 terknock atau dilumpuhkan oleh musuh yang sama bernama GFxSuperZettKW dan langsung dieliminasi oleh musuh tersebut, setelah itu pemain nomor 3 pun menyusul mereka dengan di lumpuhkan oleh musuh bernama PLPxCrystal menggunakan senjata PP-19 Bizon dan langsung saja dieliminasi oleh musuh tersebut. Dikarenakan lokasi terjun dari Nimbus Island itu secara acak mereka pun terjun di tempat yang berbeda-beda dan membuat kami setim menjadi terpencar yang mana VADxUci berada di lokasi bernama Ruins, pemain nomor 1 dan nomor 3 berada di lokasi yang sama yaitu Rozhok. Disini peneliti sudah mendapatkan senjata SCAR-L dan UZI, peneliti pun ,memberikan chat wheels yaitu “*excellent work!*” yang berarti kerja mereka sudah sangat baik, setelah itu tidak ada komunikasi apapun dan kami setim masih fokus mencari perlengkapan untuk berperang akan tetapi masih berjalannya komunikasi antara VADxUci dengan UNQ | Millea dengan bahasa mereka sendiri menggunakan fitur voice chat dari game PUBGM itu sendiri. Dikarenakan mereka bertiga sudah berdekatan dan masih berada di wilayah Rozhok yang jauh dari lokasi peneliti maka peneliti membrikan chat wheels “*help!*” yang berarti tolong, dikarenakan peneliti berada sendirian di lokasi tersebut dan berharap mereka menjemput peneliti dengan menggunakan kendaraan. Dikarenakan kondisi yang terlalu serius sehingga peneliti memberikan spam chat wheels seperti “*help!*” dan “*oke*” agar memecah suasana yang terlalu tegang, mereka pun tertawa dan menanggapi bahwa itu hanya sekedar candaan, disini VADxUci mengeliminasi musuh bernama JovkodCap dengan menggunakan senjata UZI, akhirnya peneliti dan pemain nomor 1 pun saling memberikan spam chat wheels tak lama kemudian peneliti melihat musuh yang sedang berjalan ingin masuk kedalam rumah langsung saja peneliti melumpuhkan musuh bernama lopezu27150 dengan menggunakan SCAR-L lalu mengeliminasinya menggunakan senjata UZI, kemudian datang lagi seorang musuh yang berada di balik pagar rumah dengan reflek peneliti langsung mengeliminasi musuh bernama ColduBlood menggunakan UZI penelitipun langsung membuka kedua kotak peti musuh tersebut dan mengambil isinya yang masih peneliti butuhkan. Disini peneliti masih memberikan spam

chat wheels kepada tim hingga akhirnya pemain nomor 1 pun menjemput peneliti menggunakan kendaraan mobil yaitu Dacia, ketika ingin keluar dari Georgopol pemain nomor 1 melihat musuh dan langsung saja pemain nomor 1 turun dari mobil dan mengeliminasi musuh bernama angel1127 dengan menggunakan M416 peneliti pun ikut turun dari mobil dan melihat isi dari kotak peti musuh tersebut dan mengambil isinya yang di perlukan oleh peneliti, lalu pemain nomor 1 menandai mobil lain yaitu Jip UAZ dengan menggunakan chat wheels dikarenakan mobil yang digunakan sebelumnya sudah kehabisan bensin dan mengganti mobil menggunakan kendaraan mobil Jip UAZ tersebut.

Disini sudah tersisa 34 pemain yang masih hidup, peneliti bersama pemain nomor 1 dan VADxUci bersama pemain nomor 3 bergegas menuju zona aman sekaligus mendatangi tanda warna biru di map yaitu Island Champion, ketika kami sudah memasuki zona aman zona pun mulai kembali mengecil peneliti dan pemain nomor 1 pun tetap bergegas menuju Island Champion juga zona aman, disini peneliti memberikan spam peringatan menggunakan chat wheels yaitu “*fall back to safe zone!*” akan tetapi di tengah perjalanan peneliti dan pemain nomor 1 di tembaki oleh musuh sehingga membuat mobil yang dikendarai mengeluarkan asap dan kami pun bergegas mencari tempat terdekat yang aman untuk bertahan sambil menunggu pemain nomor tiga dan VADxUci menyusul ke tempat peneliti. Pemain nomor 1 pun memberikan tanda menggunakan chat wheels “*watch out!*” yang berarti “awas disana”, Dalam event ini para pemain bisa membeli perlengkapan yang dibutuhkan menggunakan gem berwarna biru dan cara mendapatkan gem ini dengan mencari nya di gedung-gedung atau rumah-rumah juga pulau Nimbus Island dan Island Champion, disini peneliti tidak mempunyai teropong bidik hingga akhirnya peneliti membeli teropong bidik 4x agar dapat melihat musuh lebih jelas yang jauh jaraknya. Peneliti pun mencari posisi yang pas untuk membidik musuh, ketika peneliti sedang melihat musuh dari arah depan peneliti pun di tembak oleh musuh dari arah kiri dan peneliti pun langsung saja memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” kearah tembakan musuh yang dapat dilihat dari map, tanpa berlama-lama peneliti pun langsung di eliminasi oleh musuh yang bernama “EpLs., Shigeo dengan menggunakan SCAR-L dan pemain nomor 1 pun bergegas mendatangi musuh tersebut dan melumpuhkannya menggunakan M416 lalu langsung mengeliminasinya dengan menggunakan UMP45, VADxUci pun sudah sampai di lokasi yang di tempati pemain

nomor 1 sedangkan pemain nomor 3 masih berada jauh dari lokasi mereka. Mereka pun mengambil isi dari kotak peti peneliti dan mulai fokus dengan musuh dari arah depan mereka tak lama kemudian pemain nomor 3 kembali berkumpul bersama mereka, VADxUci pun melihat musuh dan menembaknya akan tetapi tembakannya tidak mengenai musuh tersebut dan pemain nomor 1 menanyakan kepada VADxUci dimana musuh itu berada menggunakan fitur voice chat, VADxUci pun memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” ke arah musuh tersebut. Ketika VADxUci masih membidik menggunakan 6x kearah musuh tadi, dia pun di tembak oleh musuh lainnya dari arah yang sama menggunakan senjata sniper hingga membuat dia kehilangan helem level 3 dikepalanya bahkan membuat darahnya kritis. VADxUci pun mengisi darahnya dan masih mencoba membidik ke arah musuh tersebut terlihat ada tiga orang musuh diatas bukit dari arah depan mereka, peneliti masih memberi peringatan kepada mereka menggunakan chat wheels “*fall back to safe zone!*” agar mereka kembali ke zona aman dikarenakan mereka berada di luar zona aman tersebut. Mereka kemudian bergegas kembali ke zona menggunakan kendaraan Baggy yang hanya bisa di tempati dua orang, pemain nomor 1 dan VADxUci bergegas kearah zona dan mencari kendaraan 4 seat menggunakan kendaraan Baggy agar pemain nomor 3 bisa ikut satu kendaraan dengan mereka. Mereka pun mendapatkan kendaraan 4 seat yaitu Jip UAZ langsung menjemput pemain nomor 3 setelah menjemput tidak ada komunikasi apa pun mereka pergi menuju zona aman, ketika masuk ke zona aman pemain nomor 1 melihat ada musuh dan langsung menembak hingga melumpuhkan musuh tersebut bernama ARAZYxPEPQ menggunakan M416, pemain nomor 1 pun tertembak dan dilumpuhkan oleh musuh bernama Camden | KW menggunakan M416 juga VADxUci pun juga di tembak dan dilumpuhkan oleh musuh bernama Halfway | KW menggunakan M416 sedangkan pemain nomor 3 masih bertahan di balik mobil, pemain nomor 1 pun di eliminasi oleh musuh tersebut sedangkan VADxUci masih terknock dan pemain nomor 3 mencoba menembak hingga akhirnya musuh pun maju mendatangi mereka dan membuat mereka berdua tereliminasi dan kembali ke lobby. Dan selama game ini berlangsung VADxUci dan pemain lainnya berkomunikasi melalui voice chat.

3.3.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM

Setelah pertempuran berakhir yang dimainkan oleh peneliti bersama narasumber dengan nickname VADxUci, peneliti melakukan wawancara chat melalui aplikasi discord. Peneliti mendapatkan narasumber ini dari narasumber peneliti sebelumnya yaitu dengan nama akun UNQ | Milea yang merupakan teman dari UNQ | Milea. Dalam wawancara ini peneliti menanyakan terkait tentang game yang sudah dia mainkan selama 3 tahun berpartisipasi dalam game online PUBGM, dan menurut VADxUci, game yang baru saja dimainkan bersama peneliti tersebut menyenangkan, akan tetapi dia kesal ketika berada di map miror dirinya kalah diawal ketika berhadapan dengan musuh dan masing-masing pemain terjun di lokasi yang berbeda. Dia mengatakan bahwa dirinya terjun dan berada di lokasi bernama School bersama pemain random dan peneliti bersama UNQ | Milea di lokasi yang sama, dan itu membuatnya sulit untuk bebas mencari perlengkapan perang dikarenakan takut jika bertemu musuh secara tiba-tiba dalam posisi tim yang berjauhan. Dia mengatakan jika dalam pertempuran tersebut dia bermain bersama tim yang isinya full random, random tersebut tidak akan peduli dengan keberadaan posisi pemain setim yang berpecah. lalu VADxUci mengatakan ketika dia tereliminasi lebih dulu, pemain random tersebut akan mengeluarkan kata-kata kasar kepadanya, padahal itu terjadi di akibatkan pemain random tersebut tidak bisa di ajak bekerja sama dan bermain dengan cara berkumpul bersama. VADxUci mengatakan bahwa dirinya di dalam pertempuran lebih sering mengikuti pergerakan dan perintah dari orang lain dikarenakan dirinya tidak pede dan takut terjadi hal-hal yang tidak dia inginkan seperti bermain bersama random yang dia kata kan sebelumnya dan itu yang membuat dirinya lebih sering bermain bersama teman dekatnya dibanding dengan pemain random lainnya. VADxUci mengatakan bahwa dirinya jika bermain bersama random lebih banyak mengalami hal toxic yaitu kata-kata kasar yang dilontarkan dari pemain random, namun tidak semua pemain random bermain mengeluarkan kata-kata kasar akan tetapi pemain random kebanyakan atau lebih dominan mengeluarkan kata-kata kasar.

“Mnrut aku game nya asik , cma kan tadi ksel nya waktu di map miror tuh kalah diawal, klo mti turun nya acak jadi satu tim gk bsa sma sma , aku tadi susah dpet looting juga kan wanti2 ada musuh dket aku. kk sma milea tdi kan dkat , aku sma random tdi turunnya di school minim loot tpi tetep asik kok , krna kita td mainnya jga ngumpul lgi gtu trus saling ngebackup kan enak klo gtu , klo main sm

random mah dia bodo amat main nya pisah2 gtu , nnti giliran kitanya mati dia nya ngebacotin mulu, orang dianya yng g kmau kumpul gabung , aku jga klo main sringan ngikutin orang lain kmna2 krna aku gk hobi terus gk pede klo jdi aku yng diikutin , soalnya klo posisinya main sma random trus kitanya mati deluan tu udh mulai di bacotin di kata katain , mkanya aku lbih sring main sma temen aku di banding sma random kak. gk sring kak , cma ya kebanyakan klo main sma random ya gtu kak.”

Alasan VADxUci bermain game ini dikarenakan dirinya hobi bermain game, dan sangat menyukai game online PUBGM dikarenakan banyaknya event yang diadakan oleh tencent games itu membuat game tersebut seru untuk dimainkan dan tidak menjadi permainan monoton yang hanya sekedar tembak menembak. VADxUci juga mengatakan, banyak teman dekatnya bermain game online PUBGM termasuk pacar nya bermain game, itu juga merupakan alasan mengapa dirinya bermain game online PUBGM ini. Tujuan VADxUci bermain game ini adalah menurutnya game ini dapat menjadi penyemangat bagi dirinya dan game ini juga dapat di jadikan sebagai olahraga yaitu otak dan jari, dan juga tujuan lain dari bermain game yaitu hanya untuk mengisi waktu luangnya, dia mengatakan bahwa dirinya merupakan orang yang mempunyai banyak waktu luang atau kosong sehingga jika dirinya sedang merasa lelah dalam mengerjakan sesuatu dan kemudian beristirahat yang dia lakukan adalah bermain game, jika game yang dimainkan hasilnya bagus sesuai yang dia inginkan itu membuat dirinya merasa puas dengan dirinya karena apa yang dia lakukan dengan bermain game tidak menjadi hal yang sia-sia. VADxUci mengatakan jika tujuannya seperti orang lain atau pemain profesional atau biasa disebut pro player itu masih belum terpikir sampai ke sana dikarenakan dirinya jika bermain masih menunggu ajakan dari teman-temannya termasuk temannya dengan nama akun UNQ | Milea dan dia juga bukan merupakan orang yang terlalu ambis dalam bermain game. Berbeda dengan pemain perempuan yang merupakan pemain esport, yang mana semua anggotanya merupakan orang profesional dalam bermain game dan tujuan mereka adalah mencari uang dengan cara bermain game dengan mengikuti turnamen-turnamen game online PUBGM atau membuat konten seperti membuat rekaman video biasa lalu di upload ke media sosial Youtube dan melakukan live streaming melalui aplikasi tersebut juga aplikasi lainnya seperti NimoTv, Facebook, Tiktok. VADxUci mengatakan bahwa uang yang mereka dapatkan dari live streaming melalui aplikasi NimoTv, Tiktok dan Facebook berasal dari gift-gift yang diberikan oleh para penonton seperti hadiah online yaitu bunga mawar dan sebagainya yang dibeli melalui topup koin dan gift tersebut bisa ditukar menjadi uang, berbeda dengan konten

dalam aplikasi Youtube yang dilihat oleh orang-orang adalah viewers dan subscriber. Berbeda pula dengan aplikasi Instagram yang dilihat adalah followersnya, jika followersnya banyak dan semakin meningkat maka akan mendapatkan bonus seperti endorsement, dan juga melalui endorsement itulah mereka pengguna aplikasi Instagram, Tiktok, Facebook dan Youtube mendapatkan uang.

“Klo aku ya skedar hobi ya kak , krna aku mayan hobi main game trus jga aku suka sma gamenya , krna gamenya itu seru dan bnyak eventnya gtu , gk yng monoton gtu2 aja , paham kan kk?wkwk , trs jg bnyak temen aku termasuk pacar aku main game ini, itu si alasannya wkwk. Klo tujuannya ya buat nyemangatin diri aku , olahraga otak sma jari jga si kak , aku main game jga kan untuk mengisi waktu senggang, soalnya aku orangnya suka gabut gtu kak , trus klo cpek abis ngerjain sesuatu itu perginya ke game , trus jga misal aku main gamenya bgus ya itu ngebuat aku jdi ngerasa puas gtu kak. Klo misal tujuan yng kyak orng2 atau misalnya jdi pro player sih msih blum kepikiran kak , soalnya aku main game aja kdang msih nungguin diajak sma temen atau millea tdi , aku jga gk yng terlalu ambis bnget gtu sih kak. Beda lgi klo misal cewe2 yng di esport itu yakan kak , yng anggotanya isinya orang2 pro smua , tujuan mereka ya buat cari uang dngan mereka ikut turney PUBGM trus bikin2 konten gtu trus dpet uang kak. ya kaya buat video biasa trus diupload diyoutube gtu kak , trus jga live streaming di aplikasi nimotv , fb , youtube , tiktok jga bsa. Klo live streaming nimo , tiktok , fb itu setau ku mereka dper uangnya dri give2 yng di ksh sma para penontonnya kak , klo konten youtubekan dri subs sma brpa kali video di tonton gtu. Trus klo di instagram itu biasanya followernya bnyak trus bertambah tiap hari tu , klo bnyaj followernya kan bsa dpet endors gtu kak , klo di endors kan otomatis dpet uang.”

Menurut VADxUci game online itu penting, dia mengatakan bahwa game online di era sekarang ini berperan di dunia, yang mana game online ini perannya dijadikan sebagai ajang perlombaan dalam bidang olahraga antar komunitas bahkan antar negara. Dia mengatakan game online juga dapat dijadikan sebagai penghasilan, dapat memperluas pertemanan atau sebagai tempat mencari teman, dapat juga dijadikan sebagai hiburan bagi dirinya yang merupakan orang yang mempunyai banyak waktu senggang. Menurut nya jika posisinya adalah pemain profesional maka game online penting dikarenakan mereka menjadikan game online sebagai penghasil uang. VADxUci mengatakan bahwa dirinya tidak terlalu pandai memainkan game online PUBGM dan dirinya masih sering bermain bersama teman-temannya, itulah mengapa dirinya tidak memilih untuk menjadi pemain profesional. Menurutnya, pemain profesional merupakan orang yang mempunyai hobi mendalam dalam bermain game, sebagian pemain game bermain game online karena memang mereka ingin

mencari uang dengan hobi mereka yaitu bermain game dan sebagian pemain game bermain game online memang merupakan hobi diri mereka, lalu jika mereka mendapatkan uang dan menjadi terkenal itu merupakan bonus untuk mereka yang tujuannya hanya sekedar hobi. VADxUci mengatakan, sebagian pemain game bukan orang yang berkecukupan sehingga mereka mencari uang dengan cara bermain game yang merupakan hobi mereka dan sebagian pemain game yang merupakan orang yang berkecukupan tetapi tetap bermain game itu dikarenakan hobinya. VADxUci mengatakan Jika orang yang mempunyai skill dalam bermain atau hobi dalam bermain game itu mungkin bisa menjadikan game sebagai penghasil uang, akan tetap berbeda jika dirinya melakukan seperti yang dilakukan oleh pemain profesional yaitu membuat konten atau melakukan live streaming itu akan mengundang hujatan atau komentar negatif dari netizen atau warganet yang merupakan warga internet, dia mengatakan bahwa pemain profesional masih banyak mendapatkan komentar negatif dan perkataan toxic, apalagi dirinya yang tidak terlalu pandai bermain game online PUBGM, dalam permainan biasa saja ketika bermain bersama random pun dirinya masih sering mendapatkan kata-kata toxic berbeda dengan bermain bersama teman jika mengeluarkan kata-kata toxic itu masih di batas hal bercanda dan tidak terlalu di bawa ke perasaan itu juga dikarenakan bermain bersama teman dekat. VADxUci mengatakan bahwa terkadang orang-orang toxic itu tidak memandang skill, umur, derajat, mau sehebat apapun kita jika cara bermain game kita tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan maka mereka tetap melakukan hal negatif juga mengeluarkan kata-kata toxic bahkan sampai menghujat hingga ke sosial media. Namun itu juga tergantung ke diri masing-masing bagaimana cara memperlakukan seseorang dan bagaimana cara menanggapi. Dia mengatakan bahwa dirinya bermain hanya sekedar untuk bermain menyenangkan diri sendiri, main seperti biasa dan tidak untuk diseriuskan.

“Mnurut aku ya penting sih kak , secara kan game online skarang itu berperan bget di dunia , perannya itu skarang ya ada dibidang olahraga , dan bsa dijadikan penghasilan jga, bsa mnjadi tmpat pencarian teman online atau memperbnyak teman , sbgai hiburan untuk diri jga pnting sih bgi aku yng krang bnyak kerjaan ini. Klo di orang2 yang pro ya mngkin game ini penting di mereka krna mnjadi tmpat pencarian cuan gtu kak. Itu sih menurut ku. aku mna ada skill main game ini kak maksudnya itu gk terlalu bsa main game ini , ini aja main seringan sma temen. Orang yng kyak gtu biasanya udh jdi hobi mereka kak , trus jga ada yng krna tuntutan buat cari uang dngan cra mereka jdiin itu sbgai hobi mereka, tpi kebanyakan mereka yng pro krna emng hobi mereka yng main game trus mnerus gtu , trus klo masalah dpet uang dan

terkenal mah bonus nya itu kak, krna kan ada yng memang sdah berduit ada yng gk berduit jdi nyarinya lewat main game. Klo misal yng punya skill trus jago main atau punya hobi main game , itu mungkin bsa kyak gtu kak. Tpi klo aku mngkin udh di hujat trus di bacotin deluan kak , yng hebat aja msih bnyak yng ngebacotin kyak toxic sma ngehujat apa lgi saya kak wkkw , ini aja aku udh sring di bacotin klk main sma random, klo sma temen kan msih bsa dimaklumi gk bawa perasaan gtu krna temen kita sendiri, orang2 toxic tu kdang gk mandang mau hebat apa gk kalo mainnya gk sesuai sma yng mereka mau ya tetep aja di bacotin di toxicin , trus dihujat smpe ke sosmed kita. Tpi itu jga tergantung ke diri masing2 sih kak , kitanya mau gmana ya bebas. Klo aku kan yng sekedar buat main fun doang kak , nyenengin diri sndiri gtu main yng biasa2 aja yng gk smpe diseriusin gtu nggak kak. pahamkan kak mksud ku wkkw.”

VADxUci mengatakan bahwa ada juga pemain perempuan yang melakukan toxic dalam game akan tetapi pemain laki-laki lebih sering melakukan hal tersebut dikarenakan game online PUBGM lebih banyak dimainkan oleh pemain laki-laki dan juga pemain laki-laki lebih jago dan sok jagoan dalam bermain game di banding dengan pemain perempuan. Namun sekarang sudah banyak pemain perempuan yang jago bermain game online PUBGM, dan tak jarang VADxUci menemukan pemain perempuan yang bermain game, berbeda dengan dulu yang susah mencari pemain perempuan yang bermain game online PUBGM.

“Cewe ada jga sih yng toxic gtu tpi yng lbih sring cowo kak, krna kan kebanyakan cowo yng main game ini, trus jga kebanyakan cowo yng lbih jago dan sok jagoan wkw di bandingin cewe kak. Tpi klo skarang si udh bnyak ya cewe2 yng pro main game , sampe ga jarang aku ketemu sama cewe yang main game , klo dulu kan susah katanya kan.”

Pendapat VADxUci tentang pemain yang bertindak sebagai pemimpin dan harus mengikuti perintah nya itu merupakan hal yang biasa dikarenakan dirinya jika bermain bersama teman dekat atau random itu selalu mengikuti instruksi dari para pemain yang setim dengannya. Namun VADxUci pernah mengalami hal yang buruk ketika bermain squad bersama 3 orang pemain random dan satunya lagi adalah dirinya selama didalam pertempuran dirinya selalu ditinggal atau di kucilkan dan ketika dia dalam keadaan darah yang kritis, ada satu random yang ingin menolongnya akan tetapi teman random yang menjadi pemimpin diantara random itu tidak menyuruh random tersebut untuk menolongnya dan dua orang pemain random tersebut hanya mengikuti perintah dari random yang selalu memberikan perintah, dan itu mempuat VADxUci menjadi kesal untuk bermain game

bersama random. Dia juga pernah mengalami hal buruk ketika dia bermain bersama random, VADxUci waktu itu mendapatkan peralatan berperang yang lumayan bagus dan lengkap juga ketika dirinya sedang mengambil isi kotak peti musuh yang baru saja dia eliminasi, random tersebut malah melemparkan bom ke arah VADxUci hingga membuatnya lumpuh di dalam pertempuran itu dan terkadang dia dibiarkan saja tereliminasi oleh musuh atau bom random tersebut agar random tersebut dapat mengambil isi kotak peti milik VADxUci. Dan menurutnya hal seperti ini lebih parah dibandingkan dengan pemain yang suka mengatur atau mengarahkan pemain lain yang setim dengannya, dan menurutnya hal tersebut dapat dibilang perilaku toxic. VADxUci mengatakan, lebih baik diatur daripada dikucilkan pada saat pertempuran dan permainan dalam bentuk tim adalah permainan yang cara bermainnya itu berkumpul agar menjadi satu. VADxUci juga pada saat itu sudah melaporkan perlakuan para pemain random yang mengucilkannya kepada pihak tencent dengan menekan simbol “(!)” dan mungkin sudah banyak yang melaporkan random tersebut akan tetapi mungkin random tersebut tidak jera dan masih saja mengganggu pemain lain yang setim dengannya.

“Iya kak. Klo aku itu biasa ya kak , kan aku klk main game sma teman atau random itu pasti ngikutin mereka aja gtu, tpi jga ada yng random main ber 3 sma temennya trus berempatnya sma aku, nah aku malah ditinggal2 gtu , trus pas posisinya aku lgi kritis, random yng satu itu mau ngebantuin aku tpi temennya malah gk ngebolehkan gtu , jdinya mereka tu ngikutin yng ngasih perintah gtu kak itu yng kdang buat aku jdi kesel main , trus jga klo kita dpet lootingan bgus atau ngelooting kotak musuh yng dia bunuh itu malah dia ngebom aku , kdang jga aku dibiarin mati sma musuh gtu biar mereka bsa looting pnya ku, klo gtu kan malah lebih parah dibandingin sma yng ngatur2 kita gtu , klo yng kyak itu menurut ku udah masuk ke toxic kak wkwk , masa iya main kyak gtu , mending di atur si dr pda di kucilin. iya kak bukan tim itu , tim itu kan berkumpul menjdi satu. Di laporin kok waktu itu , mngkin udah bnyak yng ngelaporin cma gk kapok aja tu orang mungkin.”

Tanggapan VADxUci tentang pemain yang tidak mau mendengarkan instruksi dari orang lain atau dari tim nya sendiri itu tidak masalah menurutnya, dikarenakan setiap orang mempunyai hak masing-masing dan jika pemain tersebut ingin nya begitu ya dipersilahkan dan tidak masalah menurut VADxUci.

“Itu gk papa kak , krna kan tiap orang pnya hak msing2 , klo dia mau gtu ya silahkan kak, aku jga gk masalah sma yng kyak gtu.”

Pendapat VADxUci tentang harassment dan toxic dalam game itu menurutnya harassment jika di perempuan itu biasanya terjadi dikarenakan pemain perempuan yang memulai terlebih dahulu dan jika pemain perempuan tidak memulai, harassment tersebut tidak akan terjadi. Biasanya dimulai dari nickname yang aneh menggunakan kata-kata kasar atau jenis kelamin, suara yang dibuat seperti mendesah, perkataan yang ngelantur, dan terkadang pula harassment itu terjadi dikarenakan pemain laki-laki itu sendiri merupakan orang yang memiliki nafsu yang tinggi. Toxic di dalam game menurut VADxUci itu hampir sama, biasanya toxic itu muncul dikarenakan pemain baru atau pemain pemula dan biasanya pemain baru sering mengalami toxic. Pemain perempuan rata-rata sulit untuk dapat langsung memahami game online PUBGM ini hingga kebanyakan yang mengalami toxic adalah pemain perempuan. Menurut VADxUci, pemain laki-laki wajar jika langsung bisa memahami game online PUBGM dikarenakan game online PUBGM memang merupakan game para laki-laki. VADxUci mengatakan, game online PUBGM ini seharusnya lebih bijak lagi dalam menangani masalah toxic dan harassment tersebut dan bahkan kalau bisa jangan memberi orang yang melakukan hal tersebut kesempatan untuk membuat akun baru, karena hal tersebut tidak dapat di bawa ke ranah hukum dikarenakan identitas para pemain yang tidak diketahui dengan pasti dan sulit untuk di cari.

“Ini aku gk tau mau jawab gmana kak , ini klo di perempuan sebenarnya harrasment itu dtang krna mereka yng mancing klo mnurut ku klo gk di pancing jga gk bkak jdi harrasment , biasanya mulai dri nickname , suara di desah2in , perkataan yng ngelantur , atau kdang ada yng memang cowonya yng sangean kak , sorry ya kak. Toxic itu jga sma ada krna pemain baru , biasanya yng kena Toxic itu pemain baru , cewe kan jga susah buat bisa lngsung paham main game ini jadi kebnyakan cewe yng ngalamin ini. Klo cowo kan wajar emng ini gamenya mereka jga, mnurut ku jga seharusnya game ini lbih bijak lgi dlam menangani hal seperti ini , klo bsa jngan kasih orang yng ngelakuin itu kesempatan buat aku baru. Soalnya yng kyak gini gk bsa di bawa ke hukum krna identitasnya gk diketahui trus susah buat di cari.”

VADxUci mengatakan bahwa dirinya pernah mengalami toxic dan harassment. Dirinya mengalami hal tersebut hampir sama perkataan yang dia dapatkan pada saat bermain bersama random. Dirinya pernah dikatakan beban, perempuan menyusahkan, tolol juga sering mendapati kata-kata kasar. VADxUci bercerita bahwa pada saat itu dirinya sedang bermain squad bersama pacarnya juga dua orang random, posisi dia dan pacarnya sama-sama sedang open mic dikarenakan bermain dari jarak jauh, VADxUci merasa bahwa dirinya

adalah pemain beban dikarenakan random tersebut mengatakan hal yang menurutnya itu adalah kata-kata kasar, random tersebut berkata “pacar lu tu ajarin main , jgn cma ngajarin ngentod mulu”. VADxUci hanya diam saja tidak menanggapi hal tersebut, akan tetapi pacarnya marah pada pemain random tersebut. VADxUci mengatakan jika semisal posisi nya pada saat itu diganti oleh pemain perempuan lainnya, pemain perempuan lainnya tersebut pasti akan merasa kesal atau jengkel, terbawa perasaan hingga langsung keluar dari pertempuran. Dia dapat mengatakan hal tersebut dikarenakan dirinya pernah bertemu dengan pemain random perempuan dan perempuan tersebut menurutnya sangat sensitif dan terlalu membawa perasaan, pada saat itu posisinya VADxUci juga bermain bersama pacarnya, perempuan tersebut kesal ketika tidak di beri pertolongan dan ketika pacar VADxUci mengatakan “kau lah yang ikuti kami , ngapain marah , emang kau siapa”, perempuan tersebut marah dan langsung keluar dari pertempuran. VADxUci pun berpikir bahwa mungkin hak yang seperti itulah yang membuat para pemain laki-laki kesal dengan pemain perempuan dan setim dengan pemain perempuan kecuali perempuan tersebut adalah pasangannya. Menurut VADxUc pemain perempuan itu bermain dibawa ke perasaan, terkadang keluar dari pertempuran jika mereka tersinggung atau diperlakukan kasar, dan mungkin mereka mengira bahwa mudah untuk menaikkan tier dalam game online PUBGM. VADxUci mengatakan bahwa dirinya dulu juga seperti pemain perempuan tersebut, akan tetapi sekarang tidak seperti itu lagi dikarenakan sudah dapat memahami game online PUBGM dan juga sudah diajarkan oleh pasangannya. Temannya juga ada yang terbawa perasaan akan tetapi tidak dengan keluar dari pertempuran dikarenakan temannya juga sudah paham dengan game tersebut.

“harassment prnah , toxic jga prnah. Salah satunya aja ya kak , soalnya hampir sma kyak gtu kata2nya yng aku dpetin. Aku prnah di katain beban la , diomong cewek ini nyusahin , trus dikatain tolol , sma sering diomongin kata2 kasar wkwk , trs jga aku prnah main sma pacar aku tu kak , posisinya kami lgi on mic , nah aku ini kan beban ya kak mngkin, jdi orang itu ngomong "pacar lu tu ajarin main , jgn cma ngajarin ngentod mulu” wkwk. aku diam aja , cuman pacar aku yng marah. Coba klo misal posisinya yng di gtuin cewe lain mngkin udah ksel , baperan , trus kluar game. Soalnya ada tu kak aku ketemu random cewe yng baperan , posisinya aku main berdua sma pacar aku , si cewe ini klo gk ditolongin ngambek , trus pacar aku yng jwbnya “kau la yng ikutin kami , ngapain marah , emng kau siapa” pas di gtuin dia ngomel dulu trus lngsung keluar game , mngkin itu yng buat cowo2 kesel main setim sma cewe ya kak aku aja kesel , cowo2 tu pda males tau kak main setim sma cewe kecuali itu pacarnya ya wajar dia main kan sma cewe , soalnya cewe tu gampang

baperan gitu nah , dikit2 keluar game , dikasarin keluar game , dikira mudah buat main naikin tier nya. aku dulu jga gitu cuma dulu bget , tpi skarang kan udah gk lgi krna udah di ajarin sma cowo ku. Temen ku jga ada yng gitu baperan , cma gk yng smpe keluar game gitu krna dia udah paham game nya jga.”

Dan pacar VADxUci pada saat mendapati kata-kata toxic dari pemain random, pacar VADxUci mengajak pemain random tersebut untuk by one atau tanding 1 vs 1, lalu random tersebut disuruh oleh pacar VADxUci untuk follow akun Instagramnya agar dapat mengirimkan pesan kepadanya.

“diajak by one sma pacar aku wkwkwk , trus disuruhnya follow ig pacar aku , trus orang itu disuruh ngecht pacar aku.”

VADxUci mengatakan bahwa dirinya tidak pernah melakukan harassment dan juga toxic dikarenakan dirinya sudah tau rasanya bagaimana diperlakukan seperti itu dan juga tidak adanya keuntungan dengan melakukan hal seperti itu. Dirinya pernah menonton live streaming pemain perempuan eSport sedang bermain game online PUBGM perempuan tersebut bernama Cahyani Ryn, dan disini VADxUci hanya sekedar bercerita kepada peneliti. VADxUci mengatakan bahwa dirinya suka menonton live streaming, lanjut membahas Cahyani Ryn kembali, di dalam live streaming itu Cahyani Ryn bermain bersama teman-temannya sambil menghidupkan mic tim dan speaker all, kebetulan pesawat tempur yang dinaiki pada saat pertempuran tersebut adalah pesawat milik Cahyani Ryn dikarenakan RP yang paling tinggi di antara pemain lainnya dalam pertempuran tersebut adalah Cahyani Ryn. Pada saat semua pemain menaiki pesawat, teman setim dengan Cahyani Ryn ini mengatakan menggunakan mic all “ini Cahyani Ryn asli kah?” kemudian ada yang menjawab di dalam speaker all seperti ini “alah KW ah, Cahyani Ryn, Cahyani Ryn cari nama gue nfvicky, kalo ketemu gue entot kamu”. VADxUci mengatakan, sehebat Cahyani Ryn saja masih ada yang melontarkan kata-kata kasar dan toxic, apalagi dirinya yang hanya sekedar pemain biasa.

“Gk prnah kak, soalnya aku tau rasanya di gituin trus gk ada untungnya jga di aku buat ngelakuin itu, jdi ya buat apa gitu kan. Aku ada nntn live streaming cewe esport main game PUBGM namanya cahyaniryn , ini sekedar cerita aja ya kak. aku suka nntonin live streaming gitu kak , di live itu dia main bareng temen2nya sambil open mic ke tim aja sma open speaker all , ini kebetulan yng punya pesawatnya itu ya cewe esport ini td krna RP dia pling tinggi di antara pemain lain dlam room itu , trus temennya ini bilang ke mic all “ini cahyaniryn asli kah? ada yng jwab gni “alah kw ah

, cahyaniryn , cahyaniryn cari nama gw nfvicky , klo ketemu gw entot kmu” sehebat dia aja masih ada aja yng toxicin kak , apalagi saya wkwk.”

VADxUci mengatakan bahwa dirinya tidak risih dengan adanya toxic dan harassment tersebut dikarenakan sudah terbiasa dengan adanya hal tersebut. Dia masih memainkan game online PUBGM ini dikarenakan dirinya memang menyukai game online ini dengan berbagai macam event yang membuatnya tidak bosan untuk memainkan game onlin PUBGM ini dan banyak dari teman laki-laki, perempuan bahkan pacarnya memainkan game ini dan itu membuatnya masih bertahan memainkan game online PUBGM. Dia menyukai game ini juga dikarenakan adanya fitur mic yang bisa membuat para pemain mengobrol secara langsung melalui suara seperti layaknya seseorang sedang berkomunikasi melalui telephone, itu membuatnya mudah untuk memberikan informasi dengan mudah dan sedikit terjadinya kesalahan dalam komunikasi juga cocok untuk bermain bersama teman-teman. VADxUci risih ketika bertemu pemain random perempuan yang bermainnya dibawa ke perasaan tanpa adanya berpikir panjang dan tiba-tiba saja keluar dari pertempuran.

“Gk risih krna mngkin emng udah terbiasa. Masih main game ini ya emng suka sma game nya , krna game nya itu bnyak event nya kak jdi gk yng kyak gtu2 doang , trus jga temen aku bnyak yng main game ini , cewe cowo main , pacar aku jga main game ini ya otomatis aku jga mau main game ini kak. Trus jga enak nya game ini tu bsa ngobrol lngsung kyak telponan gtu kak, jdi gk susah klo mau kasih tau ini itu , gk missskom jga , cocok klo main sma temen2 gtu. Risih nya itu klo ada random cewe yng baperan gtu kak yng gk mikir lgi tiba2 keluar game.”

Menurut VADxUci perjuangannya dalam bermain game online PUBGM adalah berusaha berlatih bermain game online tersebut, berusaha untuk tidak peduli perkataan pemain random yang menurutnya sulit untuk tidak menghiraukannya dan pacarnya pun mengatakan bahwa pemain perempuan rata-rata bermain game dibawa ke perasaan, VADxUci juga berusaha bermain game online PUBGM terus menerus agar paham dengan gamenya tersebut dan tidak dikatakan sebagai pemain beban oleh pemain random juga tidak membebani teman-temannya yang bermain bersamanya. Dia mengatakan bahwa sebenarnya dirinya tersinggung ketika mendapati omongan “beban” itu, dirinya juga merasa kasihan terhadap pacarnya yang sering mendapati omongan kasar dari pemain random ketika pacarnya bermain bersamanya, dia juga merasa kasihan terhadap temannya jika dirinya membebani teman-temannya dan dia mengatakan bahwa sulit untuk bermain sambil menjaga

pemain lain dari serangan musuh dan itulah yang dinamakan “beban”, dia juga merasa kasihan terhadap temannya ketika dirinya tereliminasi di pertempuran pada menit awal dan temannya hanya bertiga melakukan pertempuran tersebut yang seharusnya satu tim berisikan empat orang pemain sedangkan musuh yang mereka lawan sangatlah banyak. Jadi agar hal seperti itu tidak sering terjadi, dirinya berlatih dengan bermain game terus menerus. Sedangkan pemain pro bermain terus menerus untuk mengejar target poin K/D yang ingin dicapai, jika poin K/D nya tinggi juga pintar dalam bermain game tersebut otomatis langsung direkrut oleh tim-tim eSport dan ketika sudah masuk ke dalam tim eSport, maka akan banyak dikenal orang-orang dan bisa mendapatkan uang. Terkadang ada pula pemain pro yang bermain game terus menerus hanya untuk konten Youtube nya saja agar tidak mendapati kata-kata kasar dari para penontonnya dan jika dia pandai bermain, para penonton senang melihat konten Youtube nya tersebut. VADxUci mengatakan bahwa pemain perempuan sekarang sudah banyak yang seperti itu, terkenal menjadi pemain dalam tim eSport dan juga pemain yang membuat konten-konten dalam media sosial Youtube. Indonesia pun mempunyai clan khusus untuk pemain perempuan yaitu Belletron dan clan khusus pemain laki-laki yaitu Bigetron bahkan tournament pun juga ada tournament khusus pemain perempuan dan khusus pemain laki-laki. VADxUci juga mengatakan bahwa untuk menaikkan nama clan mereka menggunakan Brand Ambassador yang disingkat sebagai BA, para clan merekrut BA dengan mencari perempuan yang cantik dan tidak harus jago dalam bermain game, yang terpenting adalah kecantikannya dan jika tidak mempunyai skill dalam bermain itu dapat diajarkan oleh para pemain di dalam clan tersebut.

“em... apa ya, mungkin klo di aku belajar main game ini , berusaha buat gk peduli sma omongan random itu jga susah kak , krna kan klo kata pacar ku kbnyakan cewe itu baperan klo main game gtu kak. trus jga main game trus mnrus itu supaya paham gmana main game ini , supaya aku gk dikatain beban sma random jga gk ngebebanin temen aku. Sebenarnya gk enk jga kak di omongin kyak gtu , kesian jga sma pacar ku kan , dpat omongan kyak gtu , kesian sma temen klo akunya ngebebanin mereka , kan susah tu buat main sma ngejagain orang lain itu jga jdi beban, malah itulah yng namanya beban kan kak , blum lgi misal akunya tusun , kesian temen aku main nya jdi ber 3 doang , sedangkan yng dilawan kan bnyak , jdi kekurangan orang gtu kak. Jdi aku buat bsa main game ini ya belajar main game trus2an. Klo orang lain yng pro kan , mereka main trus2an jga buat ngejar kd kak, klo kdnya tinggi mainnya hebat otomatis di ajakin msuk esport , msuk esport bakal terkenal dan dpet uang , ada jga yng main trus2an buat konten yutubnya , supaya gk dibacotin sma orang yng nnton , klo mainnya bguskan yng nnton enak ngeliatnya seru

gtu kak. Cewe skrangkan udah bnyak kak yng kyak gitu , malah skrang kan di indo ada clan khusus cewe nya kan , namanya Belletrone klo yng cowo namanya Bigetrone , itu yng Belletrone isinya cewe smua kak , trus jga skrang ada turney khusus cewe jga. Kalo buat naikin nama clan nya jga pake BA nya cewe-cewe cantik gtu kak walopun BA yng di dpet gk jgo2 amat mainnya yng pnting cantik aja gtu , ntar jga di ajarin main sma mereka cowo2.”

VADxUci bercerita kepada peneliti bahwa dia memiliki teman yang hobi bermain game, akan tetapi dirinya tidak terlalu dekat dengan temannya tersebut dikarenakan temannya tersebut merupakan orang yang ambis dalam bermain game, VADxUci bertanya kepada temannya alasan mengapa temannya ambis dalam bermain game, temannya pun menjawab itu dikarenakan dirinya sedang fokus untuk menaikkan K/D pada akunnya agar dapat masuk ke dalam team eSport dan bisa menunjukkan bakatnya dalam bidang ini juga untuk mematahkan perkataan beban dari pemain laki-laki. Hal tersebut terjadi dikarenakan temannya sempat kesal kepada pacarnya yang tidak ingin mengajaknya bermain bersama dan hanya ingin bermain bersama orang-orang jago. VADxUci mengatakan bahwa perjuangan pemain pro berbeda dengan perjuangan pemain-pemain biasa seperti dirinya yang bermain hanya untuk sekedar menyenangkan diri.

“Aku punya teman yng hobi main game jga , aku jrang sih main sma dia aku jga gk dekat bnget sma dia , karna dia orangnya ambis bnget klo main game , pas di tanya knapa dia bgiu? Katanya dia mau fokus main game buat naikin kd nya spaya bsa masuk esport trus bsa nunjukin bakatnya dia di bidang ini , trus jga buat matahin omngan2 beban dri cowo2 itu kak. Soalnya dia katanya itu krna ksel sma pacarnya yng gk mau ngajakin dia main bareng sma dia , mau main nya sma orang2 jago doang kak. Klo perjuangan orang pro emng beda kak sma perjuangan orang kyak aku yng main cma buat fun2 doang wkwkwk.”

VADxUci mengatakan dirinya tahu tentang game dikarenakan dia juga hobi menonton live streaming pemain pro game online PUBGM, mencari tahu tentang game online PUBGM yang sedang trend atau biasa disebut sebagai viral, itu karena orang-orang lingkungan sekitar VADxUci rata-rata bermain game online PUBGM.

“Wkwkw aku tau dunia game itu krna aku hobi jga kak nnton in pro player yng live streaming game pabji , cari tahu tentang game pabji yng lgi booming2 , soalnya aku di lingkungan yng orang2nya main game smua rata2 kak. Wkwk iya kak aku gk terlalu dket sma dia , tpi nnti aku coba sapa tau dia nya mau jga. Wkwkw Iya kak sma2 jga.”

3.4. Game 4 : 18 November 2021

Tipe Game : Classic (Ranked)

Server : Asia

3.4.1. Observasi Partisipan Virtual

Pada permainan kali ini peneliti bermain dengan nama akun CUCU | BOBA “/ , peneliti menemukan narasumber dengan nama akun CUCU | BOBA “/ ini dari saudara peneliti sendiri, saudara peneliti ini mempunyai teman perempuan yang sering juga bermain game online PUBGM. Peneliti bisa berteman dalam game dengan CUCU | BOBA “/ dikarenakan saling bertukar Id game melalui saudara peneliti, CUCU | BOBA “/ ini memiliki K/D yaitu 1,10 dengan jumlah total kill 3.154, total laga yang dimainkan 2.861 kali dan total kemenangan 198 kali, terhitung selama tiga tahun.

Kemudian peneliti diundang oleh narasumber untuk bergabung kedalam party mereka yang berisikan dua orang teman dari CUCU | BOBA “/ dengan awalan nick name yang sama yaitu “CUCU” yang merupakan clan atau squad mereka, mereka berkomunikasi menggunakan fitur voice chat yang sudah disediakan oleh game PUBGM tersebut tetapi peneliti tidak ikut bergabung dalam voice chat tersebut dikarenakan hari sudah sangat malam dan juga peneliti tidak menggunakan alat bantu pendengaran yaitu headset dikarenakan rusak. Disini narasumber memilih mode classic biasa yang bukan merupakan mode event dengan map erangel, mode classic ini merupakan mode yang biasa dimainkan oleh para pemain untuk menaikkan tier atau pangkatnya. Setelah semuanya sudah siap bermain maka matching pun dimulai seperti biasa setelah matching kami pun mulai memasuki basement yang mana basement dan diharuskan menunggu para pemain lainnya untuk memasuki basement hingga terkumpulnya 100 orang pemain, hitungan mundur dan dimulai dari hitungan ke 5 detik suara terompet dibunyikan para pemain mulai menaiki pesawat tempur. Seperti biasa juga penandaan pemain disini menggunakan urutan nomor dengan warna sesuai nomor masing-masing, urutan nama pemain terletak disudut kiri atas dan ini berfungsi untuk mempermudah para pemain menggunakan map yaitu penandaan dan pembacaan dalam map, Urutan para pemain dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* CUCU | BOBA“/

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* CUCU | MU”/

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* GST”/unsleepy

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* CUCU | NYAI”/

Kemudian kami menaiki pesawat tempur, disini para pemain mengikuti parasut pemain nomor 2, Seperti biasa sebelum terjun ke lokasi yang tim inginkan para pemain akan memberikan tanda legend atau titik lokasi terlebih dahulu yang berarti tim akan terjun ke tanda tersebut yaitu lokasi bernama Georgopol yang mana lokasi ini terdapat banyak rumah juga apartement di pinggir lautan, ketika terjun ke bawah peneliti pun melihat ke arah sekitar apakah ada musuh yang terjun di tempat yang sama dan ternyata terdapat satu squad di arah kanan kami yang juga sedang terjun ke lokasi Georgopol, pemain nomor 2 mengatakan “satu squad dikanan” menggunakan voice chat dan peneliti juga memberikan informasi melalui chat teks “1 sqd dikanan” juga memberikan tanda menggunakan chat wheels yaitu “mark to location” yang berarti musuh dari arah tersebut. Sesampainya kami dilokasi bernama Georgopol, pemain nomor 2 mengatakan “jingsok dikanan yo” yang artinya kami harus mewaspadaai rumah-rumah dari arah kanan posisi kami terjun tersebut, kami pun bergegas memasuki rumah-rumah Georgopol tersebut untuk mencari peralatan juga senjata untuk berperang dan CUCU | BOBA “/ disini sedang mengobrol dengan teman-temannya melalui voice chat PUBGMM sambil mencari barang-barang.



Gambar 3. SEQ Gambar_3. * ARABIC 4 Satu *squad musuh* terjun di lokasi yang sama dengan tim peneliti & narasumber.

Ketika peneliti masih mencari peralatan peneliti pun mendengar suara tembakan dan melihat tanda tembakan sangat dekat dengan posisi peneliti, kemudian peneliti pun langsung mendatangi tanda tembakan tersebut dan terdengar suara langkah kaki di dalam rumah yang mana posisi rumah tersebut berada di depan peneliti, peneliti pun berjalan kearah rumah tersebut dan pemain nomor 2 pun tiba-tiba saja melumpuhkan musuh bernama malak73 menggunakan UZI, Kemudian peneliti langsung masuk kedalam rumah yang mana menurut peneliti suara langkah kaki musuh tersebut berasal dari rumah didepan posisi peneliti dan langsung saja peneliti menembaki musuh tersebut bernama Raul22tee hingga tereliminasi menggunakan S1897 dan peneliti mengambil isi dari kotak peti Raul22tee tersebut, CUCU | BOBA “/ mengatakan “ada step anjing” yang berarti ada step musuh didekatnya.

Kami masih lanjut mencari peralatan yang di butuhkan, CUCU | BOBA “/ masih memberi tahu bahwa ada step musuh tadi didekatnya dengan mengatakan melalui voice chat “ada step tadi jing” peneliti kemudian menemukan senjata SCAR-L yang sudah peneliti punyai dan menandai senjata tersebut menggunakan chat wheels “*i got supply SCAR-L*” untuk memberi tahu mereka yang membutuhkan dan belum mempunyainya dan kami masih lanjut mencari peralatan kemudian pemain nomor 2 mengatakan “satu squad cok” yang berarti dia melihat terdapat musuh satu squad. Tak lama kemudian peneliti melihat satu orang musuh yang sedang ingin memasuki rumah dan langsung saja

peneliti menembak musuh tersebut bernama DeathStar282 menggunakan SCAR-L hingga musuh tersebut tereliminasi, pemain nomor 2 mengatakan “disebelah kanan” yang berarti musuh tersebut berada di sebelah kanan dan dia juga memberikan tanda menggunakan chat wheels “*mark to location*” yang berarti musuh dari arah tersebut sedangkan peneliti masih mencari peralatan yang di butuhkan dan kemudian peneliti menemukan teropong bidik 8x dan memberikan tanda “*i got supply Scope 8x!*” tersebut menggunakan chat wheels, CUCU | BOBA”/ mengatakan kepada teman-teman nya “nah kali delapan nah” ketika peneliti memberikan tanda pada teropong bidik 8x tersebut dan peneliti juga memberikan tanda chat wheels “*i got supply helmet lv 3!*”, tak lama kemudian pemain nomor 4 berhasil melumpuhkan musuh bernama PchanMaitre juga langsung mengeliminasiya menggunakan M416 dan tiba-tiba terdengar suara tembakan juga tanda peluru merah dalam map, peneliti pun perlahan mendekati arah tembakan tersebut akan tetapi dikarenakan pemain nomor 2 dan CUCU | BOBA”/ ini jaraknya sedikit jauh dari peneliti maka peneliti memilih untuk dekat dengan CUCU | BOBA”/ terlebih dahulu sedangkan pemain nomor 4 masih berada sedikit jauh dari kami dan disini pemain nomor 4 mengalami gangguan pada jaringan, sehingga membuatnya sulit untuk terhubung ke dalam permainan juga sulit untuk menjalanni permainan, disini CUCU | BOBA”/ dengan pemain nomor 2 mengobrol melalui voice chat menggunakan bahasa daerah mereka, pemain nomor 2 memberikan tanda menggunakan chat wheels yaitu “*i got supply 5,56mml!*” kemudian pemain nomor 4 mengatakan “ai ngapo sinyal ni” yang artinya “ada apa dengan jaringan di handphone ini” melalui voice chat dan tak lama dari itu pemain nomor 4 melumpuhkan hingga mengeliminasi musuh bernama Meze menggunakan M416, lalu pemain nomor 2 memberikan tanda menggunakan chat wheels yaitu “*i got supply 5,56mml!*” CUCU | BOBA”/ mengatakan “tunggu ya sistur, kita otw” yang artinya dia meminta pemain nomor 2 untuk menunggunya karena dia sedang menuju ketempat pemain nomor 2 tersebut.

Disini pemain nomor 4 merasa bahwa dirinya ditinggal sendirian oleh tim dan dia mengatakan “wi kamu ninggali aku yo, kalo aku terbunuh” yang berarti bahwa tim meinggali nya dan jika seandainya dia mati nanti akan bagaimana, CUCU | BOBA”/ menjawab “mano, basing bae” yang berarti CUCU | BOBA”/ tidak memerasa bahwa tim meninggalkan pemain nomor 4, pemain nomor 4 mengatakan “tu tengok tu mushuhnyo

satu squad kamu ninggali aku, mati nian aku disini, we we dak ado yang nolong Ya Allah” yang artinya bahwa terdapat musuh satu squad didekatnya dikarenakan kami berada jauh darinya dan dia merasa akan mati terbunuh oleh musuh tersebut, akhirnya CUCU | BOBA”/ langsung mendekati pemain nomor 4 dengan mengendarai kendaraan yaitu motor sedangkan pemain nomor 2 masih memberikan tanda menggunakan chat wheels yaitu “*i got supply 5,56mml!*”, lalu peneliti dan pemain nomor 2 pun juga ikut mendekati pemain nomor 4.

Tiba-tiba CUCU | BOBA”/ melihat terdapat musuh di pinggir laut langsung saja CUCU | BOBA”/ menembaki musuh tersebut bernama Noelgotband dan langsung mengeliminasinya menggunakan PP-19 Bizon, pemain nomor 2 berkomunikasi menggunakan voice chat dengan pemain nomor 4, tak lama dari itu CUCU | BOBA”/ ditembak oleh musuh dan dia mengatakan “woi anjing, bang dari georgo ado bang, ditembak i adia, dasar anak anjing” yang artinya bahwa terdapat musuh dari arah Georgopol dikarenakan dia ditembak oleh musuh dari arah sana, pemain nomor 4 mengatakan “adia ngapo main di aek tu” yang artinya dia menanyakan kepada CUCU | BOBA”/ apa yang sedang dilakukan oleh CUCU | BOBA”/ di pinggir laut tersebut, CUCU | BOBA”/ menjawab “ndak tadi, ambek ini, ambek baju dari bot, adia dak ado bebaju” yang artinya bahwa dia hanya sekedar mengambil baju yang dikenakan oleh bot yang dia eliminasi sebelumnya yang mana terdapat didalam kotak peti mati bot tersebut, pemain nomor 2 mengatakan dengan nada sedikit marah yaitu “apo la gawe main di aek tu” yang berarti dia menanyakan bahwa apa yang dilakukan oleh CUCU | BOBA”/ di dekat laut tersebut, kemudian CUCU | BOBA”/ menjawab dengan sedikit nanyian “abang jangan marah-marah” yang bermaksud untuk meredakan suasana, pemain nomor 4 mengatakan “wei sinyal malam ni bangke nian yo” yang artinya bahwa jaringan malam ini sedang tidak bersahabat dengan nya, pemain nomor 2 menjawab “itulah yang kurasakan tadi dok dok”, kemudian mengatakan lagi “kok peluru ijo banyak nian” yang artinya peluru hijau sangat banyak hingga dia memberikan tanda chat wheels “*i got supply 5,56mml!*” pemain nomor 4 menanyakan “yang kito tadi mano neh” yang artinya dia menanyakan musuh di depannya tadi posisi nya dimana musuh tersebut, CUCU | BOBA”/ juga ikut menanyakan “yang satu squad didepan tadi, la mati yo bang?” yang artinya dia menanyakan apakah musuh tersebut sudah tereliminasi atau masih hidup,

pemain nomor 4 menjawab “ini lagi cari adia” yang berarti bahwa dia juga sedang mencari musuh tersebut.

Tak lama dari itu CUCU | BOBA”/ mengatakan “belakang bang, bang belakang bang, bang bomet belakang” yang artinya bahwa terdapat musuh berada dari arah belakang, pemain nomor 2 mengatakan “dimano” yang artinya dia menanyakan dimana posisi tepatnya musuh tersebut, CUCU | BOBA”/ menjawab “arah 160” kemudian pemain nomor 4 mengatakan “itu ada orang nah” sekaligus memberikan tanda bahaya menggunakan chat wheels “*mark to location*” peneliti pun memantau kearah tanda tersebut dengan mendekati CUCU | BOBA”/ , dikarenakan CUCU | BOBA”/ dekat dengan tanda tersebut, CUCU | BOBA”/ mengatakan “vertikal bang yo kalo ado tandoin tolong” yang artinya dia meminta tolong menandakan komponen senjata yaitu vertikal dikarenakan dia membutuhkannya, kemudian pemain nomor 2 memberikan tanda chat wheels “*i got supply Vertikal!*” CUCU | BOBA”/ mengatakan “nah elok nian jauh” yang berarti benda tersebut jaraknya sangatlah jauh dari posisinya.

Peneliti pun memantau kearah Georgopol menggunakan teropong Red dot kemudian memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” dan sekaligus menembak kearah tersbut dengan cara tap tap, dikarenakan peneliti tidak memiliki teropong bidik yang kali-kali nya cukup besar maka musuh tersebut hanya terkena 1 hit dari tembakan peneliti dan peneliti pun di tembak balik oleh musuh tersebut hingga membuat darah peneliti sedikit berkurang, pemain nomor 2 mengatakan “diarah mano yang kamu tembak tu” yang berarti dimana posisi musuh yang ditembak tersebut, CUCU | BOBA”/ menjawab “ada dekat sini bang” peneliti juga memberikan tanda chat wheels “*watch out!*” hingga berkali-kali kearah Georgopol agar tim peneliti tau posisi musuh tersebut, peneliti masih menambah darah menggunakan minuman Pankiller agar darah peneliti kembali pulih dan peneliti pun lanjut menembak kearah musuh dengan cara mentap-ing kearah musuh tersebut, akan tetapi musuh bernama skuatkoclok tersebut lebih dulu berhasil melumpuhkan peneliti menggunakan senjata SLR, CUCU | BOBA”/ pun langsung menyelamatkan peneliti dengan mendekati peneliti agar peneliti tidak tereliminasi oleh musuh tersebut, pemain nomor 4 mengatakan “nah mundur, mundur, mundur” , “kalian ngejar apo sih di belakang sano? Ado orang kah? kelak pas di tengok dak ado musuh”,

“tadi abng abis ngeloot disitu lah” yang berarti bahwa kami harus mundur dan beranjak dari lokasi yang kami tempati, CUCU | BOBA”/ pun menjawab “ado bang musuh, orang tu nak kesini” yang berarti ada musuh didekat kami dan musuh tersebut ingin mendatangi ke tempat peneliti dan CUCU | BOBA”/, peneliti memberikan chat wheels “*Thank You*” kepada CUCU | BOBA”/ dan pemain nomor 2 memberikan tanda chat wheels “*mark to location*”.

Tak lama kemudian terdengar suara Baggy mendekati gedung apartemen tingkat 3 yang di tempati oleh kami, CUCU | BOBA”/ mengatakan “ada mobil, ada mobil” kendaraan Baggy tersebut merupakan kendaraan milik musuh yang menembak peneliti sebelumnya, peneliti pun memberikan tanda dimana lokasi dan arah musuh tersebut menggunakan chat wheels “*watch out*” pemain nomor 2 mengatakan “tu tu, ada yang nyebrang, ada yang nyebrang nah” CUCU | BOBA”/ mengatakan “wih anjing” musuh tersebut ternyata masuk kedalam gedung yang berada disebelah gedung peneliti kemudian melempari Moltov kedalam gedung kami agar mengenai peneliti juga CUCU | BOBA”/ akan tetapi moltov tersebut tidak mengenai peneliti juga CUCU | BOBA”/ tidak hanya moltov tetapi juga bom-bom pun dilemparkan ke dalam gedung kami melalui jendela, peneliti pun pindah posisi ke sudut ruangan tetapi masih di lantai paling atas yang agak jauh dari musuh-musuh tersebut, pemain nomor 4 pun melumpuhkan musuh bernama sekuatkoclok menggunakan SCAR-L akan tetapi CUCU | BOBA”/ di lumpuhkan oleh musuh bernama 7’/ |-|’/U69 menggunakan UMP45, pada saat ditembak CUCU | BOBA”/ mengatakan “dimano dimano” yang berarti dia panik dan tidak tau dimana keberadaan musuh yang menembaki nya, pemain nomor 2 mengatakan “dibelakang ado, dibelakang dibelakang” yang berarti musuh tersebut berada di posisi belakang kami, pemain nomor 2 mengatakan “dibawah woi dibawah” pemain nomor 2 pun dilumpuhkan oleh musuh bernama OppaJOEBoyyy menggunakan UMP45, disini pemain nomor 2 masih bisa memberikan tanda chat wheels “*watch out*” dan peneliti pun langsung bergerak menyelamatkan CUCU | BOBA”/ sedangkan pemain nomor 4 berada sedikit jauh dari kami dan dapat melumpuhkan musuh bernama MOKONDOxIPANG menggunakan M416, ketika CUCU | BOBA”/ ingin turun dari gedung untuk menyelamatkan pemain nomor dua tiba-tiba musuh pun mendatangi kami dan mendekat naik ke atas gedung yang mana kami bersembunyi dan bertahan di lantai paling atas

gedung tersebut, CUCU | BOBA”/ berjaga-jaga balik pintu di dekat tangga dan peneliti mencari posisi agar dapat mengcover CUCU | BOBA”/ akan tetapi ternyata musuh tersebut berjumlah 3 orang dan CUCU | BOBA”/ pun tertembak dan dilumpuhkan oleh musuh bernama OppaJOEBoyy menggunakan UMP45 peneliti pun berhasil melumpuhkan musuh bernama YTPentol menggunakan UZI akan tetapi peneliti tertembak dan di lumpuhkan oleh musuh bernama OppaJOEBoyyy dan langsung di eliminasi menggunakan M416, CUCU | BOBA”/ pun juga langsung dieliminasi oleh musuh tersebut dan disini tersisa 32 orang yang masih hidup dalam pertempuran ini. Sedangkan pemain nomor dua masih lumpuh dan menunggu pertolongan dari pemain nomor 4, ketika pemain nomor 4 terjun dari gedung dan ingin menuju kearah pemain nomor 2 dia pun tertembak oleh musuh hingga langsung tereliminasi mendapatkan peringkat ke #10 dari 25 squad dan kami pun kembali ke lobby.

3.4.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM

Peneliti melakukan wawancara kepada pemain dengan nama akun CUCU | BOBA”/ mengenai permainan game PUBGM yang sering dia mainkan melalui aplikasi WhatsApp dikarenakan CUCU | BOBA”/ tidak mempunyai aplikasi Discord tersebut. CUCU | BOBA”/ bermain game PUBGM ini sudah dari season 3 dan kurang lebih terhitung sudah 4 tahun dia memainkan game PUBGM ini, menurut CUCU | BOBA”/ pertandingan yang baru saja dia mainkan bersama peneliti sangat seru dan menyenangkan, tidak terlalu menguras tenaga dikarenakan cara bermainnya yang sangat santai dan dapat merileksasikan otaknya juga menurutnya game PUBGM ini tidak menuntutnya untuk terus bermain dan setiap pergantian season terdapat banyak event yang membuatnya semakin senang dan tertarik untuk memainkan game PUBGM ini terlebih lagi game PUBGM ini mempunyai fitur voice chat yang mana mempermudah dia untuk berkomunikasi dengan orang-orang random yang setim dengannya atau temannya sendiri ketika berada dalam pertempuran. Menurut CUCU | BOBA”/ game PUBGM ini tidak terlalu susah untuk dimainkan dan sangat seru baginya jika dimainkan oleh anak dibawah 17 tahun dikarenakan adanya batasan yaitu 6 jam untuk anak di bawah 17 tahun itu menjadi alasannya mengapa dia memainkan game PUBGM tersebut, juga mendapatkan teman baru secara random didalam game PUBGM ini merupakan tujuannya dari bermain game PUBGM ini.

“Saya itu main game (PUBGM) udah dari season 3, jadi menurut saya itu sangat seru kok, perihal mengurus tenaga sih ngga ya, karna saya mainnya sangat santai, saya juga mahasiswa jadi game itu perlu sekali untuk merilekskan otak dan tergantung ke diri masing masing lagi maunya game seperti apa, game yang saya mainkan pun tidak menuntut saya untuk terus bermain dan lebih serunya lagi, banyak even bagus saat pergantian season yang membuat saya terus tertarik dengan game ini, selain itu game ini juga dengan mudah menemukan teman baru, sharing di room pun tidak selalu tentang game, bisa tentang hal lain karna kelebihan game ini memiliki mic komunikasi satu tim yang bisa bicara antar tim”.

“Alasannya karna game ini tidak terlalu susah dan sangat aman bila dimainkan untuk anak di bawah 17 tahun karena dibataskan hanya 6 jam . Nah tujuannya ya untuk bisa mendapatkan teman baru secara random”

Dia bermain game PUBGM ini berawal dari ajakan temannya dikarenakan banyak temannya yang bermain game ini dan kemudian dia merasa game ini sangat cocok dengan dirinya. Game ini termasuk penting baginya untuk menjadi hiburan juga kepuasan hatinya, dan menurutnya game ini pun bisa menjadi penghasil uang dengan menggunakan bakat masing-masing para pemain dalam bidang ini dengan menggunakan akses seperti live streaming di sosial media, akan tetapi dia memainkan game ini hanya sekedar untuk hiburan bagi dirinya saja dan menurutnya dia sangat memerlukan hiburan dari game PUBGM ini.

“Awalnya dari teman dan pas di coba merasa cocok juga karna yang main game PUBGM juga sangat banyak . Kalo untuk game lain sih udah pernah coba seperti mobile legend . Call of duty . C.O.C tapi ngga ada yang cocok aja”.

“Penting sih ngga cuma perlu aja tapi tetap tidak mematokan harus terus bermain sih . Kalau main terus kan candu jadi ada plus minusnya”

“Kalau saya si untuk menyenangkan diri saja . Kalau untuk pencarian dana sih ngga karna mereka kan player hebat nah saya cuman untuk senang senang aja . Tapi sebenarnya untuk dijadikan duit bisa kok karna kan tiap orang memiliki bakat yang berbeda . Ada yang di game ada yang lain . Nah sisi positifnya untuk orang yang memilili akses seperti live streaming youtube atau facebook adalah mereka memberi tahu kepada orang - orang bahwa game tersebut seru untuk di mainkan . Dan sisi negatifnya yaitu memicu untuk terus berbaik . Tapi kembali kediri masing masing lagi ya bagaimana menyikapinya”

Jika CUCU | BOBA”/ ditanya pendapatnya tentang dominasi gender dalam game PUBGM ini menurutnya benar game ini lebih di kuasai oleh pemain laki-laki, dia pun pernah

bertemu dengan pemain laki-laki yang perkataannya tidak senonoh terhadapnya bukan hanya laki-laki tetapi pemain perempuan juga ada yang tidak menghargai sesamanya dan menurutnya lebih baik bermain dengan teman laki-laki yang sudah dekat dikarenakan teman dekat lebih bisa memahami kekurangan dirinya dalam bermain game. Menurut CUCU | BOBA”/ komunikasi dalam game PUBGM ini sangat penting dan tidak berpaku pada 1 orang yang harus didengar akan tetapi harus mendengarkan saran-saran suara dari rekan setim ntah itu teman atau pun pemain random dikarenakan tim itu bukan menyatu tapi berpecah menjadi satu untuk satu tujuan itu sudah menjadi prinsip CUCU | BOBA”/ dalam bermain dan dia tidak memaksakan pemain setimnya yang tidak dikenal untuk mengikuti intruksi serta prinsip darinya.

“Aku sih banyak nemuin itu dari random yang kadang juga ucapannya tidak senonoh . Tapi kalau kita ketemu sama player cowo yang kenalnya dari temen ke temen ya sejauh ini aku ngga pernah di bilang anak bawang yah . Malah mereka mensupport aku untuk terus latihan . Karna menurut akusih dan temen klan ku ya . Kita main game bukan soal siapa yang jago tapi siapa yang bisa diajak bercanda terus tidak gampang tersinggung . Karna pasti adalah ya dalam beberapa kejadian itu mood salah satu dari kita lagi ngga baik . Trs tbtb marah atau agak gimana gitu . Tapi dr kitanya karna udah paham jadi ya biasa aja . Tapi jangankan laki-laki . Kadang perempuan aja ada kok yang dapet random tapi ngga menghargai sesama perempuan . Dan itu membuat aku yang merasa gimana ya ngga pantes aja bicara gitu apalagi statusnya random kan karna ngga semua orang moodnya sama atau bagus”

“Kalo timku ngga selalu fokus pada 1 orang . Karna kita lebih mementingkan komunikasi aja kaya (eh jangan kedepan ya disitu banyak orang) nah gitu aja sih . Kalau untuk harus kemana ngikutnya sih ngga . Karna tim itu bukan menyatu tapi berpecah untuk menjadi satu untuk satu tujuan . Kalau misalnya nih aku mati duluan . Yaudah mereka ngga pernah marah atau gmn sih . Lebih ke panik aja karna kurang satu orang”

“Kita sih ngga maksa ya . Kalau mau sendirian lebih baik solo aja . Kan kita tim pasti punya tujuan . Makanya untuk meminimalkan itu kita kalau kurang satu orang ya bertiga aja atau ngga berdua”

Menurut CUCU | BOBA”/ tentang harassment dalam game PUBGM ini pun sudah terbiasa terjadi dan jika sudah memasuki jam malam terkadang membuat perasaan hatinya menjadi buruk. Dia mengatakan bahwa dirinya pernah mengalami hal tersebut, dia menceritkannya melalui voice note di aplikasi Whats App pada saat peeliti menanyakan pertanyaan mengenai perjuangannya bermain game online PUBGM selama ini, di dalam

voice note itu dia mengatakan bahwa dirinya mengalami hal yang tidak menyenangkan ketika dia sedang bermain squad satu tim dengan pemain random perempuan dan dia mendapatkan kata-kata yang tidak senonoh dari pemain random perempuan tersebut dikarenakan dia tidak menghidupkan fitur mic dalam game tersebut CUCU | BOBA”/ pun tidak terima dan marah ketika di lontarkan kata-kata kasar dan dia merasa pemain random perempuan tersebut tidak menghormati sesama perempuan, dikarenakan pemain tersebut pemain random yang mana asal usulnya tidak dapat di ketahui akhirnya CUCU | BOBA”/ membiarkan dengan tidak memperdulikannya lagi, selain itu CUCU | BOBA”/ hanya bertemu pemain random yang mana jika miss komunikasi marahnya hanya sekedarnya saja dan menurutnya dengan dirinya mengabaikan pemain random tersebut dan berusaha untuk menahan emosinya itu sudah termasuk dalam perjuangannya dalam bermain game online PUBGM ini.

“Itu sih sangat sudah terbiasa terjadi dan kadang bikin mood rusak . Apa lagi kalau udah pukul 22.00 itu kan banyak yang streaming dan lain lain . Itu ada pengaruh kalau sinyal dia lebih kuat dari kita”

“Pernah tapi ngga terlalu gimana gitu karna di tim saya ngga pernah bersikap seperti itu cewe . Seperti yang kk alami sendiri kemarin . Hanya saja mereka sedikit risih ketika random tapi ngga open mic . Karna kan ya itu tadi kita satu tim harus saling melengkapi . Kalau perlu apa apa jadi lebih enak”

Dan pertanyaan terakhir tentang perjuangan yang dia lakukan selama ini dia jawab melalui voice note di aplikasi WhatsApp. Dia mengatakan,

“Awal main season 3 itu ga awal season 3 si, tapi di pertengahan season 3 karna punya temen yang main PUBGM gitu kan, akhirnya cobalah gitu. Nah, jadi awal itu punya tim namanya “impact”, nah terus akhirnya gatau kenapa karna jarang main ya jadi ga, udah keluar dari clan dan clan nya bukan itu lagi gitu. Terus ada lagi kemaren gabung sama temen deket juga namanya “itswear”, nah jadi its wear itu kalo ga salah anggotanya berapa ya, nah yang jadi kapten nya itu temen ku dan aku disitu sebagai petugas gitu.”

“Nah terus kalau mengalami toxic dalam tim itu ada cuman dalam kategori masih bercanda gitu dan ga terlalu bawa-bawa ke hati gitu kan, terus untuk misalnya random toxic gitu ada cuman ga terlalu gimana-gimana, paling kayak, gimana yah... game ini kan jarang ya ada perempuan main kan, tapi sekali ada perempuan main itu semua laki-laki itu ya jaim semua, jaga-jaga image gitu kan akhirnya ga jadi toxic gitu.”

“Nah, terus kalo untuk tim selanjut nya itu ada namanya “cucu” nah yang kakak kemarin main sama kita kan, nah kalo dalama tim ku sendiri itu kalo dibilang

toxic iya, Cuma dalam kategori bercanda juga gitu, mereka ngga, ngga gimana-gimana yang, paling risih aja kalo misalnya ada random terus ga open mic gitu, karna kita ga tau nih kekurangan dia apa gitu karna kan satu orang dalam satu tim itu ada kekurangan, otomatis yang lain harus melengkapi supaya mencapai tujuan bersama itu tadi yaitu chicken dinner gitu kan.”

“Nah kalau untuk random, tapi kalo ga salah pernah ya saya sekali main random itu satu squad, ada ketemu sama laki-laki yang eh ngga laki-laki, perempuan deh, jadi gini, kita kan ga open mic ya kita ada alasan kenapa kita ga open mic, bukan berarti ga open mic dari awal sampe akhir ngga, ada di pertengahan lagi perang, apa sih namanya lupa, itu aku ga open mic karena kalo ga salah lagi di panggil sama mama gitu di panggil sama orang tua, jadi kakak tu bilang gini, kak ini kalo misalnya gapantes untuk di dengar disensor aja ya. Gini dia bilang “itu nomor 4 diem lagi colmek ya” dia bilang gitu, terus aku ga terima kan ya aku merasa aku ngga, bukan, bukan masalah kita marah karna, bukan masalah dia ngatain kita terus kita marah berarti kita ngelakuin itu ngga. Cuman cara dia berbicara itu seakan-akan ga ngehormati sesama perempuan gitu, gitu kan, jadi aku marah nah dari situ aku udah kek sebel sama yang namanya random jadi ya akhirnya ya udah lah mau gimana lagi kan, mau kita marahin juga percuma ya, dia juga, kita gatau orang nya yang mana terus kita gatau juga dia gimana jadi ya udah paling ya, yaudah kesel-kesel gitu aja si.”

“Kalau beberapa bulan terakhir ini sih gaada ketemu random yang gitu ya paling dia marah nya sekedar-sekedar kayak “kok lu ga kesini si” gitu “kok lu ga kesini” gitu, sama ga open mic aja jadi kita gatau si kekurangan dia apa, selama dari season 3 sampe sekarang udah season CS1 eh CS2 si kalo ga salah ya tapi gatau karna udah lama ga main, udah beberapa minggu ga main gitu, itu ga pernah ngalamin hal-hal buruk selain yang perempuan itu tadi gitu, karna emang ya dia ga, dia ga ngehargain sesama player wanita gitu, dia mencerminkan bahwa ada ya wanita seperti itu gitu.”

3.5. Game 5 dan 6: 18 Desember 2021

Tipe Game : Classic (Ranked)

Server : Asia

3.5.1. Observasi Partisipan Virtual

Dalam permainan kelima dan keenam peneliti melakukan permainan bersama narasumber yang sama dengan nama akun CatMuw ini merupakan partner peneliti dalam bermain game online PUBGM, dikarenakan sulit untuk menemukan pemain perempuan dalam pertempuran game online PUBGM yang pencariannya secara acak dan sulit untuk di ajak bekerja sama dikarenakan para pemain game PUBGM kini biasanya lebih

memilih untuk bermain tim bersama dengan teman dekatnya masing-masing. CatMuw mempunyai point K/D yaitu 3,13 dengan jumlah total kill 7.889, total laga yang dimainkan 2520 kali dan total kemenangan 467 kali, terhitung selama tiga tahun. Dalam –permainan ini CatMuw mengajak satu orang temannya bernama BUL | JAMES yang merupakan pemain laki-laki untuk bermain bersamanya dan juga peneliti.

Di game kelima sebelum memulai matching CatMuw memilih mode game terlebih dahulu yaitu classic (ranked game) merupakan mode yang selalu para pemain PUBGM gunakan untuk menaikkan tier atau pangkatnya dan map yang dipilih adalah map livik. Seperti biasa matching pun dimulai dan para pemain mulai memasuki basement untuk melakukan prepare dan juga menunggu para pemain lainnya memasuki basement hingga terkumpulnya 52 pemain akan tetapi dalam room kami pemain tidak mencapai 52 orang pemain hanya 49 pemain, lalu terompet pun dibunyikan ketika hitungan mundur ke 5 detik dan kami pun menaiki pesawat tempur. Seperti biasa pula dengan penandaan anggota pemain atau tim dalam game online PUBGM ini menggunakan urutan nomor dan warna sesuai dengan nomor masing-masing pemain, urutan para pemain dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* CatMuw

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* BUL | JAMES

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* GST”/unsleepy

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* biasaajaaqwert

Kemudian sebelum terjun peneliti memberikan tanda legend atau titik lokasi pada map yang berarti kami akan terjun ke lokasi tersebut yaitu bernama Blomster yang mana lokasi tersebut di penuh oleh rumah-rumah, setelah 641 meter yang merupakan jarak terjun pemain dari pesawat ke lokasi tersebut kami pun terjun dan sampai ke lokasi tersebut, sesampainya kami ke lokasi tersebut kami pun mulai mencari peralatan yang dibutuhkan untuk melakukan pertempuran dengan musuh-musuh. Pada menit ke 04.14 peneliti mendengar suara tembakan dan tanda peluru merah dalam map dekat dengan pemain nomor 4 dan 2 peneliti pun mendekati mereka sambil mencari barang yang masih peneliti butuhkan, kemudia pada menit ke 15.18 pemain nomor 2 melumpuhkan musuh

bernama Uknow”/4Game hingga langsung mengeliminasiya menggunakan SCAR-L dan ternyata pemain nomor 3 dan 4 sudah berada didepan jauh dari peneliti dan CatMuw kami pun langsung bergegas berlari menuju arah mereka, sambil menuju kearah mereka peneliti memberi barang yaitu paket simultan yang mana barang tersebut ketika digunakan dapat menambah darah secara perlahan, kemudian terdengar lagi suara tembakan dari arah 95 jarum kompas dan pemain nomor 4 langsung memberikan tanda chate wheels “mark to location” kearah tersebut kami pun langsung mendatangi arah tanda tersebut, ketika peneliti ingin mengeflank kearah NE jarum kompas yaitu dari sisi kiri peneliti tiba-tiba saja musuh menembak kearah peneliti hingga membuat darah peneliti sedikit berkurang dan pemain nomor 2 mendekati peneliti untuk berusaha mengcover peneliti.

Pada menit ke 06. 46 saat peneliti sedang mengisi darah, CatMuw berhasil melumpuhkan hingga mengeliminasi musuh tersebut bernama KOVMGO menggunakan SCAR-L kami pun langsung maju mendatangi arah musuh tersebut, ketika peneliti sedang melihat isi kotak peti dari musuh yang di eliminaasi oleh CatMuw ketika peneliti ingin melakukan posisi berdiri peneliti pun ditembak dari arah 40 jarum kompas hingga lumpuh ditembak oleh musuh bernama PN.CGCGG menggunakan M416, hampir saja peneliti dieliminasi oleh musuh tersebut pemain nomor 2 dan CatMuw langsung datang menghampiri peneliti untuk memcover peneliti, CatMuw memberikan tanda menggunakan caht wheels “mark to location” dan pemain nomor 2 langsung menyelamatkan peneliti dengan membangkitkan peneliti dan peneliti pun memberikan chat wheels “Thank You” sebagai tanda terimakasih karena sudah menyelamatkan nyawa peneliti, pada menit ke 07.41 CatMuw berhasil melumpuhkan mush bernama PN.CGCGG menggunakan M249 dan di eliminasi oleh pemain nomor 2 menggunakan M416.



Gambar 3. SEQ Gambar_3. 1* ARABIC 5 Narasumber berhasil menyingkirkan musuh dengan senjata SCAR-L

Disini posisi kami berada diluar zona aman, zona biru pun bergerak kami pun berlari menuju zona aman tak lama kemudian terdengar suara tembakan dari arah kiri peneliti dan peneliti melihat kearah tembakan tersebut menggunakan teropong bidik 3x terdapat musuh yang sedang berlari disana, peneliti menembaknya hingga melumpuhkan musuh tersebut bernama mimioliój dan mengeliminasinya menggunakan M416. Pemain nomor 2 memberikan tanda chat wheels "*enemy is ahead!*" kearah 190 jarum kompas, pada menit ke 09.05 pemain nomor 4 berhasil mengeliminasi musuh bernama CERO menggunakan M416, ketika peneliti berjalan kearah 210 jarum kompas peneliti melihat musuh yang sedang berlari menggunakan teropong bidik 3x peneliti pun langsung menembaki musuh tersebut menggunakan M416 hingga lumpuh musuh bernama Dominator438 dan musuh tersebut di eliminasi oleh pemain nomor 4 menggunakan M416, peneliti dan pemain nomor 2 mendekati lokasi musuh yang tereliminasi tadi untuk memastikan apakah masih terdapat musuh di sana atau tidak dan ternyata masih terdapat musuh disana, pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama Jtavares menggunakan M416 musuh tersebut belum tereliminasi masih bisa diselamati dan dihidupkan kembali oleh rekan setim nya, peneliti pun ditembak oleh musuh dari arah E jarum kompas peneliti dan tim peneliti menembal balik kearahnya akan tetapi musuh tersebut bersembunyi dibalik batu kemudian peneliti maju mendekati pemain nomor 2 sedangkan CatMuw dan pemain nomor 4 berada didekat musuh yang bersembunyi di balik batu tersebut, disini lokasi kami sedang mengalami zona merah yang merupakan hujan bom dari langit dan jika terkena hujan bom tersebut makan pemain akan lumpuh dan harus diselamatkan oleh rekan setimnya.

Kemudian ketika peneliti mencoba melihat kearah belakang yaitu arah 280 jarum kompas terdapat musuh menggunakan kendaraan motor dari luar zona biru dan langsung saja peneliti menembak kearah musuh tersebut akan tetapi musuh tersebut langsung

masuk kedalam rumah untuk menyelamatkan dirinya dari peneliti, posisi peneliti jauh dari posisi teman setim peneliti dan mereka masih fokus dengan musuh dari arah depan mereka tak lama kemudia pemain nomor 3 berhasil mengeliminasi musuh bernama ArafXCorleone menggunakan AWM sedangkan peneliti masih fokus dengan musuh dari arah belakang peneliti tadi dikarenakan zona biru bergerak dan zona aman semakin mengecil peneliti dan tim memutuskan untuk pergi menuju zona aman terlebih dahulu, CatMuw mendekat kearah peneliti dan kami pun pergi ke zona aman menggunakan kendaraan mobil dan terdengar suara tembakan dari arah zona biru tersebut, kami setim pun menunggu musuh di ujung zona biru ini dan peneliti membeli *Riot Shield* untuk berjaga-jaga dari serangan musuh, CatMuw memberikan tanda chat wheels “*mark to location*” kearah 210 jarum kompas dan pemain nomor 2 memberikan tanda juga menggunakan chat wheels “*enemy is ahead!*” ke arah 158 jarum kompas peneliti langsung mendekati mereka dan berlindung dibalik batu, ketika zona biru bergerak terdapat musuh sedang berlari dari arah SW jarum kompas dan CatMuw berhasil melumpuhkan musuh tersebut bernama MD. SHEAMKHAN menggunakan M416 dan pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama GoD.FaThER menggunakan AWM, kemudian kami pun langsung bergegas memasuki zona aman terlebih dahulu. Tak lama kemudian terdapat tembakan dari arah luar zona aman, CatMuw berhasil mengeliminasi musuh tersebut bernama LuckLess yang berada di luar zona aman menggunakan M416, peneliti pun berjalan mendekati lokasi bernama Midtstein dan peneliti melihat kearah E jarum kompas terdapat 3 orang musuh yang sedang berlari peneliti pun menembak ke arah musuh tersebut akan tetapi tembakan peneliti tidak membuat musuh tersebut lumpuh, lalu ketika peneliti ingin maju ke depan dan memberikan tanda chat wheels “*mark to location*” tiba-tiba peneliti ditembak oleh musuh dari arah kiri peneliti dan musuh bernama _wALEXX’ menggunakan M416 peneliti pun memberikan tanda chat wheels lagi “*mark to location*” ke arah 25 jarum kompas, mereka semua berada didekat peneliti berusaha untuk mengcover peneliti agar tidak dieliminasi oleh musuh tersebut, CatMuw pun melemparkan banyak asap kearah peneliti agar tidak terlihat oleh musuh lalu dia berlari kearah peneliti dan musuh tersebut menembaknya ketika dia berlari kearah peneliti berusaha untuk menyelamatkan peneliti, tembakan musuh mengenai peneliti dan juga CatMuw akan tetapi membuat CatMuw lumpuh juga tidak

membuat peneliti tereliminasi dikarenakan CatMuw langsung menyelamatkan peneliti, dan pada menit ke 15.17 pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama “ZIN[] MIN” menggunakan AWM, peneliti berhasil di selamatkan oleh CatMuw dan memberikan chat wheels “*Thank You*”, pemain nomor 4 pun mendekati kami dan berdiri di balik batu yang kami temapti tersebut dan tak lama kemudian pemain nomor 4 pun tertembak dilumpuhkan oleh musuh bernama “/AEMH”/ menggunakan M416 peneliti pun langsung membeli *Riot Shield* untuk menjadikannya tameng ketika kami tertembak dan CatMuw langsung menggendong pemain nomor 4 tersebut ke tempat yang aman agar dapat menyelamatkannya, kemudian peneliti mencoba berlari ke arah zona aman dengan cara mengeflank ke arah kanan dan musuh pun menembak ke arah peneliti akan tetapi tembakan musuh tersebut tidak mengenai peneliti, ketika peneliti sampai ketempat mereka yaitu tim peneliti untuk mengcover mereka, pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama RcssSA103 menggunakan M416 dan pemain nomor 4 memberikan chat wheels “*awesome*” kepada CatMuw, peneliti membantu pemain nomor 2 menembak para musuh tersebut dan ketika peneliti ingin maju kearah musuh tersebut pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama “/AEMH”/ menggunakan M416 sedangkan peneliti tertembak oleh musuh hingga darah peneliti hampir kritis, peneliti pun tetap maju dengan memegang senjata UZI dan menembak musuh yang berada di depan peneliti akan tetapi dikarenakan peneliti kalah darah akhirnya peneliti di lumpuhkan oleh musuh tersebut bernama _wALEXX' menggunakan M416 sedanagkan musuh bernama “/AEMH”/ tadi sudah di eliminasi oleh pemain nomor 4 menggunakan M416, pemain nomor 2 berusaha menyelamatkan peneliti dan pemain nomor 4 berusaha pula mengcover kami kemudian CatMuw dari arah kiri menembaki musuh tersebut hingga akhirnya musuh bernama _wALEXX' langsung tereliminasi hingga akhirnya kami mendapatkan urutan pertama yaitu Winner Winner Chicken Dinner.

Selanjutnya dalam permainan ke enam ini peneliti memilih untuk bermain lagi bersama CatMuw dan temannya dengan nama akun BUL | JAMES, mode yang kami pilih masih sama dengan game sebelumnya. Seperti biasa *matching* di mulai dan memasuki basement, Seperti biasa juga penandaan anggota pemain satu tim dalam game online PUBGM ini menggunakan urutan nomor dengan warna, urutan anggota pemain satu tim dalam match ini yaitu :

Pemain nomor urut 1 dengan *nick name* CatMuw

Pemain nomor urut 2 dengan *nick name* BUL | JAMES

Pemain nomor urut 3 dengan *nick name* GST"/unsleepy

Pemain nomor urut 4 dengan *nick name* Myangterlupak

Pemain nomor 4 memberikan chat wheels "*let's fight together*" dan peneliti membalas dengan chat wheels pula "*let's fight together*" kemudian terompet berbunyi ketika hitungan mundur dari 5 detik lalu kami menaiki pesawat tempur, disini masih sama mengikuti parasut pemain nomor 2 dan pemain nomor 2 memberikan tanda legend di lokasi bernama Gass yang mana lokasi tersebut terletak di pinggir map dan terdapat banyak perumahan sedangkan pemain nomor 4 memberikan tanda legend di lokasi Fiskerhus, kami pun langsung terjun ke lokasi Gass tersebut dan ketika sampai kami pun langsung mencari peralatan yang dibutuhkan untuk berperang, selagi mencari barang peneliti menemukan teropong bidik 6x dan menandainya menggunakan chat wheels "*i got supply!*" dikarenakan peneliti sudah memilikinya dan pemain nomor 2 menandai senjata M416 menggunakan chat wheels "*i got supply!*" lalu setelah dirasa sudah lumayan cukup peralatan yang di bawa, kami berpindah tempat kedepan nya menuju arah S jarum kompas dan pemain nomor 4 memberikan chat wheels "*let's go*", sambil berjalan mencari musuh kami pun singgah sebentar ke rumah-rumah yang kami lewat untuk mencari barang yang masih dibutuhkan dan pemain nomor 4 memberikan chat wheels "*let's go*" yang berarti dia mengajak mencari musuh dan pemain nomor 2 memberikan tanda dengan chat wheels "*mark to location*" dikarenakan tidak sengaja tertekan tanda tersebut yang mana tanda tersebut sangat didekat dengannya hanya berjarak 28m darinya, peneliti maju berlari menuju lokasi bernama Gronhus sambil mencari musuh dan peralatan yang dibutuhkan kemudian berjalan lagi kedepan mencari musuh dan peneliti melihat kendaraan Baggy di arah 215 jarum kompas dan peneliti memberikan tanda chat wheels "*mark to location*" kemudian kami pun berlari mendekati tanda tersebut tiba-tiba terdengar suara tembakan dari arah lokasi yang peneliti tandai tersebut, peneliti pun membeli perlengkapan yang peneliti butuhkan menggunakan bola kristal biru yang biasa kami sebut uang, terdengar suara tembakan yang dekat dengan peneliti ternyata terdapat

musuh dari arah 70 jarum kompas dan kemudian peneliti menembaknya hingga musuh bernama 123demian itu pun langsung tereliminasi menggunakan M416 dan pemain nomor 2 tiba-tiba saja melumpuhkan musuh bernama quevedo menggunakan M24 yang mana posisi pemain nomor 2 jauh dari tim, kami pun mendekati pemain nomor 2 dan peneliti melihat musuh yang sedang berlari dan peneliti menembak musuh tersebut dikarenakan jaraknya yang sangat jauh peneliti mengganti senjata satunya yaitu Kar98K, ketika peneliti ingin menembak musuh itu pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama opslpo tersebut menggunakan M24 dan dieliminasi oleh peneliti menggunakan Kar98K. Kemudian kami pun maju mendekati posisi musuh yang tereliminasi tersebut tiba-tiba saja peneliti ditembak oleh musuh dari arah kiri hingga membuat darah peneliti kritis dan langsung peneliti bersembunyi dibalik batu untuk mengisi darah dan tak lama kemudian pemain nomor 2 berhasil melumpuhkan musuh bernama NazRaihan dan langsung mengeliminasinya menggunakan M24 peneliti pun memberikan chat wheels "excellent work" bertujuan untuk memuji caranya bermain dan melindungi tim, kemudian terdapat musuh yang menembak kearah peneliti dari arah 165 jarum kompas untungnya tembakan itu tidak mengenai peneliti tetapi mengenai batu yang menjadi tameng peneliti, lalu peneliti membidik menggunakan teropong bidik 6x ke arah 165 jarum kompas dan memang terdapat musuh disana sedang membidik ke arah kami juga, pemain nomor 2 pun berhasil melumpuhkan musuh bernama moemakha11111 menggunakan M24 peneliti pun menembak pula kearah musuh yang berada di arah 165 jarum kompas dan musuh tersebut terkena satu tembakan peluru dari senjata Kar98K peneliti akan tetapi tidak membuatnya lumpuh dikarenakan peneliti tidak menembak di bagian kepalanya, jika kita menembak musuh dibagian kepala musuh menggunakan senjata sniper maka musuh tersebut lebih cepat lumbuh. Kaetika kami sedang fokus dengan musuh yang berada di depan kami yaitu diarah 165 jarum kompas, tiba-tiba terdapat musuh dari belakang yang sedang menembak pemain nomor 4 dan pemain nomor 4 pun langsung menembak dan musuh bernama Kangleo tersebut langsung terseliminasi menggunakan SCAR-L, peneliti langsung fokus kembali ke musuh di arah depan dan peneliti memberikan tanda chat wheels "mark to location" masih di arah 165 jarum kompas dan pemain nomor 2 juga mengspam tanda chat wheels "mark to location" diarah yang berbeda didekat posisinya.

memiliki rekan tim yang masih hidup dan CatMuw menembak kearah kepalanya hingga membuatnya langsung tereliminasi tanpa adanya lumpuh.

Zona aman semakin mengecil, peneliti masih fokus dengan musuh yang berada didepan peneliti yaitu diarah 165 jarum kompas, peneliti melihat musuh dari arah sana dan langsung menembaknya akan tetapi tidak membuat musuh tersebut lumpuh, peneliti masih memantau musuh tersebut dan musuh tersebut dikarenakan dia berada diluar zona aman maka dia berlari berusaha melindungi dirinya terlebih dahulu, peneliti tetap memberikan tembakan kepada musuh tersebut akan tetapi karena hanya 1 tembakan dari peneliti yang mengenainya itu tidak membuatnya lumpuh. Disini posisi peneliti lumayan jauh dari posisi CatMuw dan pemain nomor 4, kami setim menjadi tiga orang dikarenakan pemain nomor 2 sudah tereliminasi, Musuh yang masih peneliti incar tersebut ternyata sudah dilumpuhkan oleh pemain nomor 4 yaitu bernama chitko3790 menggunakan SCAR-L tak lama kemudian pemain nomor 4 dilumpuhkan oleh musuh bernama KadekPerdanak menggunakan M762 hingga tereliminasi, musuh tersebut ternyata masih berada diluar zona aman dekat dengan posisi pemain nomor 4 sebelumnya. Disini tersisa peneliti dan CatMuw didalam tim ini dan di dalam pertempuran ini tersisa 10 orang pemain yang masih hidup dan itu termasuk CatMuw juga peneliti, akhirnya peneliti berfokus pada musuh yang masih berada dibelakang dan peneliti berjaga-jaga dibalik batu untuk melihat posisi musuh dari arah luar zona aman. Ketika peneliti merasa sudah aman dari arah belakang peneliti pun memfokuskan kembali kearah depan yaitu arah 105 jarum kompas tak lama kemudian peneliti melihat musuh sedang berlari peneliti pun langsung menembaknya akan tetapi musuh dari arah lain menembak peneliti dan membuat peneliti lumpuh tertembak oleh musuh bernama DuDu(^u^) menggunakan M416 posisi CatMuw berada lumayan jauh dari peneliti, peneliti memberikan tanda chat wheels "*watch out!*" ke arah 130 jarum kompas yang merupakan posisi musuh tersebut dan musuh tersebut berlari mendatangi peneliti dari arah kiri posisi peneliti untuk berusaha mengeliminasi peneliti, CatMuw mencoba membokongi musuh tersebut peneliti pun memberikan tanda chat wheels "*watch out!*" ke arah posisi musuh tersebut agar CatMuw mengetahui arah posisi musuhnya akan tetapi peneliti mendengarkan langkah kaki musuh atau biasa disebut step musuh dari arah

belakang peneliti hingga akhirnya CatMuw pun tertembak oleh musuh dan membuat kami semua tereliminasi dan gagal mendapatkan Winner Winner Chicken Dinner.

Dua pertempuran sudah dimainkan oleh peneliti bersama CatMuw dan temannya, peneliti memutuskan untuk lanjut bermain bersama CatMuw dan temannya

3.5.2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online PUBGM

Setelah melakukan tiga pertempuran bersama dengan CatMuw dan temannya, peneliti melakukan wawancara kepada CatMuw terkait tentang game PUBGM dan dirinya. Tanggapan CatMuw tentang permainan yang kami mainkan bersama pada waktu itu, asik dan menurutnya tim kami merupakan tim yang kompak dan saling bisa mengcover satu sama lain, tidak terlalu mendatangi posisi musuh yang biasa di sebut dalam game yaitu barbar dan tidak terlalu santai, dilihat dari segi komunikasi menurut CatMuw dia lebih menyukai komunikasi yang menggunakan chat wheels dibandingkan dengan voice chat dikarenakan menurutnya orang yang menggunakan voice chat terkadang membuat game menjadi bising, CatMuw menganggap yang dia mainkan bersama peneliti waktu itu bisa membuat perasaannya menjadi senang dan waktu yang dia luangkan untuk bermain game itu menjadi tidak sia-sia.

“Asik sih, terus juga timnya kompak dan aku suka lo kita tadi saling backup satu sama lain.. terus kita tu tadi ga terlalu barbar ngga juga terlalu santai gitu tadi lo.. cuma pas aja menurut aku kalo diliat dari komunikasinya sih aku lebih suka yang kaya td malam itu sekedar gunain tanda2 ketimbang mic ya, soalnya kl pake mic itu biasanya orang 2 pada berisik. Tapi pokoknya seru deh bisa naikin mood aku, jadi waktu luang aku itu ga sia sia hehehe.”

Alasan CatMuw bermain game ini dikarenakan dia merupakan orang yang sangat suka dengan game apa pun dan game PUBGM membuatnya menjadi tertantang untuk memainkannya. CatMuw bermain game ini bertujuan untuk menyenangkan sekaligus menghibur dirinya, jika dia bisa menjadi pemain jago dalam game ini dia merasa puas juga bangga terhadap dirinya sendiri dan menurutnya jika seandainya dia bisa menjadi pemain jago yang merupakan pemain eSport dan membawa nama Indonesia ke dunia itu akan berbeda lagi dengan tujuan awalnya termasuk pula dengan menjadikan game ini sebagai sumber uang untuk dapat membahagiakan orang tua juga terlebih dahulu.

“Alasan aku bermain game ini ya krn aku anak nya suka main game jadi game apapun aku mainkan terlebih game2 yg sprt ini itu buat aku mnjd tertantang untk mainin game ini. Tujuannya yaa, sbenrny untk menyenangkan dan mnghibur diri sendiri aja, jg kl pun aku bs jago main game ini kan aku bs mngapresiasi diri ku sndiri, klo pun nanti nya aku bisa jd pemain jago sprti pemain2 esport lainnya yg bawa nama Indo ke dunia ya tujuan aku udah beda lg pstinya, tujuannya ya udh trmsk menjadi sumber uang untk aku juga membanggakan orng tua pastiny gt.”

Game PUBGM ini termasuk penting bagi CatMuw dikarenakan dia membutuhkan game ini sebagai pengisi waktu luangnya dan menjadikan game ini sebagai penghibur diwaktu dia sedang merasakan sedih juga bosan, dan menurutnya game ini dapat meluapkan amarah juga emosi didirinya. Juga dikarenakan dia orang yang suka dengan game jadi menurutnya dia butuh yang namanya penghibur seperti game dan game PUBGM ini menurutnya sangat cocok dengan dirinya dan dia sangat menyukai game seperti ini. Pendapatnya tentang dominasi laki-laki dalam game ini itu wajar karena game ini memang merupakan game genre laki-laki seperti peperangan, tembak-tembakan, strategi juga kerjasama tim dan berbanding terbalik dengan game genre nya perempuan dan menurutnya hal seperti ini itu wajar lebih banyak pemain laki-laki.

“Termasuk penting sih ya, soalnya kan tiap orng kan pst punya rasa jenuh dan bosan, nah knp game ini penting krn game ini sngt aku butuh kan untuk mengisi wktu luang aku , trs jg menjadi penghibur di waktu aku sedang merasa sedih atau bosan, bisa jg meluapkan amarah dgn bermain game ini. Trs aku emng anak nya suka main game gt dan aku pasti butuh yg namanya hiburan sprt ini, ditmh lg game ini cocok di aku dan aku suka”

Pendapat CatMuw tentang dominasi komunikasi dalam tim itu tidak ada masalah dengan hal tersebut dikarenakan game ini memang membutuhkan komunikasi, jadi misalkan terdapat pemain yang bertindak sebagai pemimpin dan harus mengikuti perintah pemain tersebut maka menurut CatMuw itu tidak ada masalahnya selagi pemain tersebut jago juga mampu membawa timnya ke kemenangan dan juga selagi timnya menerima itu, jadi tidak ada masalah menurutnya. Dan tentang pemain yang tidak bisa diajak kerjasama itu menurutnya ya terserah pemain itu sendiri mau ikut bekerjasama atau tidak dan lebih baik tidak usah menanggapi pemain yang seperti itu dalam game semisal jika pemain tersebut membutuhkan bantuan, CatMuw merasa orang tersebut tidak perlu diberikan pertolongan karena dari awal orang tersebut tidak bisa di ajak bekerjasama dan menurutnya kerjasama lah yang terpenting dalam game ini dibandingkan dengan skill masing-masing para pemain dan

skill pun memang dibutuhkan dalam game ini akan tetapi buat apa mempunyai skill jika tidak bisa di ajak berkerjasama juga menghargai tim diri sendiri dan sejago apapun orang bermain pasti akan membutuhkan bantuan dari tim, itu menurut CatMuw.

“Ngerasa sih dan menurut aku ya fine fine aja, krn kan emng game ini kan game lebih ke tipe laki-laki ya tembak2an, perang, strategi kerja sama tim, berbanding trbalik dngn game perempuan yg genre nya mmng perempuan, jd ya wajar aj kl lebih di dominasi sm laki-laki gt. Hmm gmn ya, menurut aku itu sih ga mslh krn kan game ini pasti butuh yg namanya kmunikasi jd kl misalkan mnrt orng yg brndak sbg pmimpin itu merasa dia jago dan mampu bawa tim ke ciken diner ya gamasalah si, trs jg misalkan mnrt timnya itu benar dan tim ny ngerasa biasa aja yaaa udah, itu balik lg ke tim masing masing aja si gittuu. Kalo itu si trserah orang itu ya mau dengerin atau ngga mau ikut atau ngga, dan lebih baik ga ush di ladenin dan di tolongin kl dianga knp2 gt Krn kan mnrt aku game ini tu lebih di kerjasama nya si di bndingin skill masing2, skill itu perlu banget cuma ya buat apa punya skill kl gabisa di ajak krjasama dan ngehargain tim sendiri, ujung2 nya nnti bkl butuh ke tim jg kl di bantai sm squad musuh, gt si kl menurut aku.”

Terkait tentang *harassment* dan *verbal abuse* dalam game itu sering terjadi di dirinya juga teman-temannya, menurutnya hal semacam itu sangat tidak penting untuk dilakukan dikarenakan sangat tidak menguntungkan dan dapat merugikan diri sendiri juga pemain lain yang mendapatinya karena itu dapat membuat mental seseorang jatuh jg rugi di diri sendiri karena bisa memburukkan nama baiknya melalui sosial media, keuntungannya mungkin hanya sekedar kepuasan hati orang yang melakukan hal tersebut menurut CatMuw.

“Kalo itu sering terjadi sih di aku dan teman2 aku, mnrt aku tentang 2 hal itu ya sangat gapenting untk dilakuin, krn ga ad untung nya nglakuin hal itu bahkan bisa ngerugiin orng lain krn bisa ngebuat mental orng jatuh dan jg ngerugiin diri sendiri kyk prmalukan di sosial medsos sm yg dia serang trs akunnya bs kebanned juga kan gt2. Kl untungnya ya paling cuma dpt kepuasan hati diorg yg ngelakuin itu dgn mksd udah berhasil meluapkan amarahnya mngkin. Itu menurut aku ya kak gatau kl yg lain.”

Dia pun pernah mengalami *harassment* dalam game ketika sedang bermain bersama pacarnya dan dua orang lainnya adalah pemain random laki-laki dan CatMuw berkomunikasi dengan pacarnya melalui voice chat, dikatakan seperti “setim sama dua orang bucin anjing beban pula, mendingan ngewe aja sana, ngapain main pabji” , “kalo ngga sini gua yang ewe cewe lu bang”. Mendengar hal seperti itu CatMuw dan pacarnya merasa terkejut, hal itu membuat CatMuw trauma untuk menggunakan voice chat ketika bermain bersama pemain random dan banyak lagi kejadian *harassment* lainnya yang tidak di ingatnya. Namun *verbak*

abuse dalam game juga seiring dia alami terutama bermain bersama pemain random seperti “anjing beban lah”, “ngapain kesana kontol”, “tolol ngapain kesitu udah tau ada musuh tolol emang” dan jika dideskripsikan kata-kata apa saja yang dia pernah dapati oleh pemain random yaitu anjing, babi, bangsat, tai. Tolol, kontol, memek, pantek dan lainnya, teman-temanya pun juga pernah melakukan *verbal abuse* kepadanya akan tetapi dalam hal bercanda dan tidak di bawa serius.

“Kl harassment si pernah ya itu krn aku mainnya sm pacar aku dan 2 random cowo, aku sm pacar open mic buat ngobrol berdua, nah gatau knp tb2 aj random itu tu ngmng gini ke aku sm pacar aku, maaf ya kak sblmnya, dia ngmng gini "setim sama 2 orang bucin ajg beban pula, mndingan ngewe aj sana ngapain main pabji" trs jg dia blng lagi "kl ngga sini gua yg ewe cewe lu bng" aku kaget kok berani ya dia ngmng gitu scara lngsng di mic. Setelah itu aku jd trauma untuk open mic kl main setim sama random. Kejadiannya bnyk si kak cm aku udh lupa, itu yg paling aku inget. Kl yg verbal abuse itu aku udh srng bgt dpt dr random, kyk gini "ajg beban lah" "ngapain ke sana kontol" "tolol ngapain kesitu udah tau ada musuh tolol emang" bnyk lah pokoknya. Kl di deskripsikan ya "Ajg, babi, bangsat, tai , tolol, kontol, memek, pantek, dll" itu sering aku dapetin dari random kak, temen2 aku jg sering gitu cuma itu di bawa bercanda doang namanya jg temen kan ya gausah di bawa hati gt.”

CatMuw menanggapi hal tersebut dengan cara mematikan speaker pemain yang melakukan hal tersebut, CatMuw mengatakan bahwa dia juga melarang pacarnya untuk menanggapi pemain tersebut dan jika pemain yang melakukan hal tersebut di tanggapi maka akan semakin parah kata-katanya dan CatMuw merasa bahwa dia semakin gila jika menanggapi pemain tersebut dikarenakan mentalnya sudah dirusak oleh pemain tersebut menurut CatMuw. Dan ada cara yang lebih baik lagi untuk menanggapi pemain tersebut dengan cara mereport akun pemain tersebut agar pemain tersebut mendapat hukumannya dan merasa jera dengan apa yang dia lakukan, hukumannya yaitu seperti *banned* akun, akun tersebut tidak dapat dimainkan lagi oleh pemain tersebut dan susah untuk mengembalikan akun tersebut. Jika pemain tersebut membuat akun baru, itu akan susah mencapai apa yang sudah dia capai di akun sebelumnya menurut CatMuw. CatMuw pun mengakui bahwa dia pernah melakukan *verbal abuse* dalam game PUBGM ini tetapi tidak dengan *harassment* dan menurutnya orang-orang akan melakukan hal tersebut jika merasa kesal tetapi tidak semua orang melakukan hal tersebut dan itu balik lagi ke diri masing-masing.

“Kalo aku si ya gausah di tanggepin kak, kalo orang itu ngomong lewat voice tinggal di matiin aja di bagian speaker orang yg ngeganggu kt itu. Pacar ku aja waktu

itu ga aku suruh nangepinnya krn kl ditanggepin mrk mlh makin parah kak kata2ny makin kasar trs kitanya semakin gila di buat orng itu krn mental kita bya udh kena di kata2in gitu. Itu kl menurut aku ya kak, kan tiap orng beda2. Oh iya lebih baik lg kita report aja akun org yg ngeganggu itu, supaya dpt hukumannya supaya jera dngn yg dia lakukan, hukumannya sprt banned jdnya akun org itu ditahan sm PUBGM selama bebrp tahun dan itu kan susah ya buat ngembaliin akunnya. Kl pun dia bikin akun baru lagi itu jg susah buat mengulang dr awal lg, gt kak kl menurut aku si. Kalo harassment ga prnh mba, tp kl verbal abuse psti orng2 ad yg prnh ngelakuin verbal abuse dlm game kak kl mnrt ku tapi gasemua org, krn kan didlm game pasti ad aj ngalamin hal yg ngebuat kita kesal nah itu pasti ngeluarin kata2 kasar gt, tapi itu jg tergantung sm orngnya, kl aku gitu si kak.”

Alasan CatMuw masih bermain game ini walaupun sudah mengalami *harassment* dan *verbal abuse* itu dikarenakan dia sangat menyukai game PUBGM ini dan CatMuw bermain game ini sudah sangat lama, menurutnya dia tidak mungkin berhenti bermain game ini cuma karena hal tersebut itu sangat rugi dengan waktu yang sudah dia habiskan dengan bermain game PUBGM ini. Dia merasa bahwa dia juga sudah terbiasa dengan hal tersebut dan menurutnya mungkin itu sudah menjadi hobi para lelaki melakukan hal tersebut. Dan CatMuw pun sudah merasa kebal dengan hal itu, jadi itu tidak membuatnya untuk berhenti bermain game online PUBGM ini.

”Alasanya ya krn aku suka sm game ini, dan aku main game ini udah dari lama bgt, masa cuma krn hal sprti itu jd ga main game ini lagi kan rugi bgt sama waktu yg udh bnyk dihabisin kak, lagian aku jg biasa aj kok dgn hal itu krn kan mngkin udh jd hobby cowo2 ngelakuin itu. Akunya jg udh kebal sm hal itu kak jd hal yg kyk gt ga ngehalangin aku buat terus main game.”

Yang menurut CatMuw merupakan perjuangannya dalam game ini yaitu dengan dia merelakan waktunya yang sudah banyak dia habiskan untuk bermain game PUBGM ini dikarenakan dia memang tipe yang sangat menyukai game, CatMuw belajar untuk paham memainkan game ini selama 6 bulan kemudian dia akhirnya bisa memainkan game ini ketika sudah setahun berjalan dikarenakan lontaran kasar dari pemain random lainnya, perlakuan pemain random terhadap nya hingga dia sabar menghadapi hal yang tidak di inginkan seperti *harassment* dan *verbal abuse*, mengemis kepada teman-temannya agar main bersamanya untuk menaikkan pangkatnya dalam game tersebut dan terakhir mengorbankan uang untuk membeli skin-skin agar tidak membuat malu ketika diajak bermain dan tidak dikatakan bot miskin oleh pemain random lainnya.

“Menurut aku ya, merelakan "waktu" yang udah banyak aku habisin bermain game ini krn aku anaknya mmng suka bgt main game, aku belajar untk paham main game ini tu 6 bulan trs setahun baru bisa aku main game ini skrng udh mulai tau cara2nya itu aku lakuin krn omongan kasar dr mulut cowo2 yg main game ini, terus perlakukan orng2 random trhdp aku yg aku temuin, cara ku ngehadapin mrk, mengorbanin kesehatan batre hp aku, mengorbanin uang buat beli skin2 dll spy ga malu2in kl diajak main dan ga di kata2in bot miskin, ngemis2 ngajakin temen main buat ngebanu naikin tier aku, itu sih kak mnrt aku.”

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. PEREMPUAN DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE PUBGM

Dalam suatu kelompok atau komunitas tertentu biasanya mereka memiliki anggota yang lebih dominan, baik itu dominan ke laki-laki atau dominan ke perempuan. Hal itu membuat timbulnya pemahaman orang dari luar komunitas tersebut bahwa sebuah kelompok atau komunitas itu diadakan hanya untuk kalangan tertentu yaitu laki-laki atau perempuan. Gender disini merupakan peran atau sifat yang membedakan antara laki-laki dan perempuan, selama tidak terjadinya masalah ketidakadilan gender maka perbedaan ini tidak menjadi masalah antara laki-laki dan perempuan. Ketidakadilan gender muncul biasanya dikarenakan adanya perbandingan yang dibentuk dari pemikiran orang-orang, dan ini tidak hanya terjadi di dunia nyata saja tetapi juga di dunia virtual khususnya bidang game online. penelitian yang ditulis oleh Gray (2013), terdapat perlawanan dari para pemain perempuan dalam tindakan seksis, misoginis dan penindasan lainnya saat bermain game online yang didapat dari pemain laki-laki.

Dalam game online PUBGM, para pemain umumnya melawan tindakan tersebut dengan cara menunjukkan kemampuan yang mereka miliki pada saat bermain game online dan para pemain yang terugikan tersebut mendapatkan pembelaan baik dari dirinya sendiri atas kemampuannya juga dari orang lain. Dalam game PUBGM ini sendiri mempunyai sistem dalam pembuktian kemampuan para pemain melalui rasio K/D dan statistik yang dapat dilihat dari profil para pemain yang mana rasio K/D atau angka yang sangat tinggi lebih dipercayai untuk pembuktian kemampuan para pemain dalam bermain game. Akan tetapi hal tersebut tidak dapat menjadi patokan dan kepastian pada pemain perempuan dalam pembuktian kemampuannya, dikarenakan pandangan dan pemikiran terhadap pemain perempuan yang sudah dibentuk oleh para pemain laki-laki yang mana mereka menganggap bahwa pemain perempuan tidak akan mempunyai kemampuan bermain seperti para pemain laki-laki sekalipun jika ada pemain perempuan yang mempunyai rasio K/D yang sangat tinggi tidak dapat menghilangkan pemikiran yang sudah lama dibentuk oleh pemain laki-laki. Sehingga pemain perempuan mempunyai tujuan tersendiri saat bergabung dalam komunitas virtual game online PUBGM, baik untuk bersenang-senang untuk menghilangkan stres sejenak, mengisi waktu luang,

hingga menuju ke langkah berikutnya yaitu profesional dan lain sebagainya. Muncul ketidakadilan terhadap pemain perempuan dalam game online PUBGM dikarenakan adanya persepsi pemain laki-laki terhadap pemain perempuan. Inilah yang membuat hal tersebut sangat menarik untuk diteliti, dikarenakan masih banyak pemain perempuan yang bertahan dan bergabung dalam komunitas virtual game online PUBGM yang dipenuhi oleh pemain laki-laki dengan membawa tujuan masing-masing. Dalam komunitas virtual game online PUBGM tersebut, apakah yang sering terjadi dan dialami pada pemain perempuan juga bagaimana cara mereka bertahan dalam masalah ketidakadilan tersebut?

4.1.1. Perilaku Terhadap Pemain Perempuan dalam Komunitas Virtual Game Online PUBG Mobile

Dalam komunitas virtual game online PUBGM terdapat suatu masalah yaitu ketidakadilan pada gender perempuan, dimana game online PUBGM ini lebih dikuasai oleh laki-laki dibandingkan perempuan. Ketidakadilan gender ini terjadi dengan berbagai macam bentuk yaitu marginalisasi (proses pemiskinan ekonomi), subordinasi (anggapan tidak penting dalam keputusan politik, pembentukan stereotip (melalui pelabelan negatif), kekerasan, beban kerja yang lebih panjang dan lebih banyak, sosialisasi ideologi nilai peran gender (Fakih, 2016). Terdapat banyak macam bentuk ketidakadilan dalam komunitas virtual game online PUBGM dan peneliti disini akan menjelaskan satu persatu permasalahan berdasarkan data dari hasil wawancara dan observasi partisipasi virtual dengan narasumber yang peneliti dapati.

a. Subordinasi

Pandangan laki-laki yang mempunyai anggapan bahwa perempuan tidak dapat memimpin itu dikarenakan sifat irasional juga emosional yang dimiliki oleh perempuan dan itu menyebabkan mereka para perempuan tidak dapat dipercaya untuk memegang dan menempati posisi penting. Subordinasi tersebut disebabkan oleh pandangan yang diambil dari lingkungan tiap waktunya, dan itu sebabnya mengapa pandangan tersebut masih ada dalam suatu komunitas bahkan individu itu sendiri. Pemain perempuan di komunitas virtual game online PUBGM sangat jarang sekali memegang peran penting dalam tim saat sedang bermain dalam suatu pertandingan. Peran dalam game online

PUBGM biasa disebut dengan *role*, dimana *role* tersebut dipegang oleh mereka para pemain dengan cara menggunakan skill dan kemampuan yang mereka miliki. Namun, peran atau *role* pemain dalam game online PUBGM ini bukanlah suatu yang tetap dan setiap tim biasanya akan menyesuaikan *role* mereka dengan gaya bermain anggota tim mereka masing-masing juga pada saat permainan sedang berlangsung dan *role* tersebut akan terbaca dan terlihat pada saat sedang bermain atau di akhir pertandingan. Salah satu dari *role* tersebut mempunyai prioritas dan keunggulan lebih yang berpengaruh bagi tim pada saat pertandingan berlangsung, dan tiap *role* mempunyai tugas masing-masing. Peneliti akan mengurutkan *role* dalam game online PUBGM berdasarkan urutan tertinggi hingga terendah, yaitu :

1. Leader/Shotcaller (Posisi Satu)
2. Rusher (Posisi Dua)
3. Scout (Posisi Tiga)
4. Sniper (Posisi Empat)
5. Support (Posisi Lima)

Dalam pertempuran, pemain perempuan lebih sering memegang *role* yang kelima dan berdasarkan dari data yang peneliti temui pada saat bermain dengan narasumber perempuan, lima orang narasumber tersebut menempati *role support*. Pemain yang menempati *role support* mempunyai tugas yang cukup berat yaitu bertugas untuk menyelamatkan para pemain setim yang sudah terlumpuhkan dari serangan dan tembakan musuh terlebih lagi harus menyelamatkan pemain yang kemampuan bermainnya lebih bagus diantara pemain setim lainnya, hingga mengikuti instruksi dan tindakan yang dilakukan oleh tim terlebih lagi oleh pemain yang prioritasnya lebih tinggi di antara pemain lainnya dalam tim. Itulah mengapa pandangan para pemain terhadap *role support* itu kurang mempunyai kemampuan untuk memimpin tim juga dalam mengambil keputusan atau tindakan. Contohnya dalam permainan pertama yang dimainkan bersama narasumber bernama Muthiaamnd, yang mana dia memegang peran *support* dan lebih sering mengikuti pergerakan dan tindakan pemain yang mempunyai kemampuan bermain lebih bagus dari pemain lainnya atau biasa disebut pemain profesional dan disingkat menjadi “pro”. Ketika Muthiaamnd memberikan perintah pada pemain pro, maka dirinya

harus menunggu persetujuan dari pemain tersebut dan jika usulannya diterima pun, dirinya tetap mengikuti perintah dan tindakan yang dilakukan oleh pemain yang mempunyai kemampuan bermain lebih bagus dari pemain lainnya dan pemain tersebut akan memberikan tindakan lain untuk Muthiaamnd lakukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa keputusan apapun yang Muthiaamnd berikan tergantung pada persetujuan dari pemain yang mempunyai kemampuan bermain lebih bagus dari pemain lainnya atau pemimpin dalam tim. Dalam hasil wawancara juga muthiaamnd mengatakan : “kalo aku seringnya diarahin si mba hehe, soalnya aku belum terlalu pinter main hehe, mau waktu main random ataupun sama temen sendiri sering diarahin kalo aku mba. Kalo akusi ngikutin arahan orang yang lebih jago, soalnya lebih paham pastinya”

Dapat dilihat dari pengalaman Muthiaamnd bahwa dari awal memulai permainan game online PUBGM ini, pemain perempuan sudah di arahkan dan diberikan peran menjadi sebagai pemain *support* dan jika nanti dirinya akan lebih paham atau sudah “pro” dalam bermain game online PUBGM ini, baru mereka dapat menjadi pemain *rusher* tapi tidak dengan *leader*. Hal ini membuat para pemain perempuan tidak bisa merasakan bagaimana rasanya memegang peran lebih penting dari *support* dalam tim. Namun, jika mereka memegang peran *rusher* mereka cenderung lebih pesimis, dengan begitu mereka lebih memilih untuk membiarkan pemain lain yang memegang role *rusher*.

b. Stereotype

Biasanya stereotip disebut sebagai pelabelan atau penandaan dari suatu kelompok atau orang tertentu. Bagaimana seseorang tersebut menandai dan melabeli suatu kelompok tertentu atau individu yang didasari oleh perspektif atau pandangan seseorang terhadap gender hingga menimbulkan sebuah permasalahan yaitu ketidakadilan dan kerugian pada gender korban yang dilabeli.

Stereotipe pada pemain perempuan itu sudah lama adanya dalam komunitas virtual game online PUBGM dan ini terbentuk dikarenakan adanya subordinasi terhadap pemain perempuan dengan cara menjadikan mereka sebagai pemain yang memegang peran *support*, salah satu stereotip diantaranya adalah kemampuan bermain perempuan tidak lebih baik dan tidak mungkin sehebat kemampuan bermain laki-laki. Hal tersebut

dapat membuat argumen yang tidak adanya kesudahan dan menimbulkan sikap diskriminatif pada pemain perempuan.

Sebelumnya dalam dunia game ini sangat identik dengan laki-laki. Bahkan ada yang beranggapan bahwa gamer bukan “cewe banget” dan itu lebih pantas untuk laki-laki. Namun terdapat pula sebuah prejudice bahwa laki-laki dikenal lebih baik dalam bermain game dibandingkan dengan perempuan dan kemudian stereotip ini dipatahkan oleh sebuah penelitian dari ilmuwan Amerika Serikat yaitu Penelitian oleh Dr.Cuihua Shen dari University of California dan Dr. Rabindra Ratan dari Michigan State University menemukan bahwa jenis kelamin tidak berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam bermain game. Kesimpulan ini diperoleh dari 10.000 responden yang terdiri dari pemain game MMO(Massive Multiplayer Online) dan pemain perempuan juga dapat melakukan “level up” seperti pemain laki-laki (Cahya, 2019).

Menurut peneliti akan ada stereotipe yang tidak hanya di bagun oleh pemain laki-laki saja tetapi pemain perempuan juga ada yang membuat stereotipe untuk pemain perempuan yang membuat kerugian terhadap pemain perempuan lainnya. Pandangan yang melabeli pemain perempuan, itu dapat memberikan dampak yang cukup besar bagi perempuan di dalam dunia virtual maupun dunia nyata yaitu dalam pekerjaan.

c. Kekerasan

Kekerasan (*violence*) merupakan serangan atau invasi terhadap fisik maupun integritas mental psikologis seseorang. Kekerasan dapat terjadi oleh setiap manusia dan salah satunya adalah pandangan terhadap gender. Kekerasan yang disebabkan oleh bias gender ini disebut juga *gender-related violence* (Fakih, 2016).

Kekerasan dalam game online PUBGM terjadi dikarenakan pemainnya itu sendiri dan juga sering terjadi yang mana itu merupakan tindakan yang dilakukan oleh pemain kepada pemain lain yang dirugikan, seperti mempermalukan seseorang dengan menggunakan kata-kata kotor atau perkataan yang tidak diperkenankan, memberikan lelucon yang dapat menyinggung orang yang dituju atau biasa disebut *dark jokes*, menanyakan kehidupan pribadi hingga menuju ke arah seksual, memberikan modus-modus dan janji-janji dengan cara meminta imbalan seksual, menggoda dengan

cara yang tidak senonoh, atau bahkan itu bisa terjadi dikarenakan buatan atau pancingan oleh pemain yang dirugikan itu sendiri seperti membuat nickname dengan kata-kata yang tidak berkenan, memberikan desahan setiap berbicara, dan lain sebagainya.

Dapat ditemui dalam hasil wawancara bersama narasumber dengan nama akun Catmuw, dirinya mendapatkan perlakuan yang tidak senonoh dari pemain random yang setim dengannya ketika dirinya sedang bermain bersama teman laki-laki nya. Dalam wawancara Catmuw menceritakan bahwa dia pernah mengalami harassment dari dua orang random yang setim dengan dirinya, random tersebut mengatakan : “setim sama 2 orang bucin anjing beban pula, mendingan ngewe aja sana ngapain main PUBGM, kalo ngga sini gua yang ewe cewe lu bang”. Selain itu dirinya juga pernah mendapati verbal abuse dari pemain random lainnya yang pernah satu tim dengannya, Catmuw biasanya mendapati kata-kata seperti : “anjing lah beban”, “ngapain kesana kontol”, “tolol ngapain kesitu udah tau ada musuh tolol emang”. Pemain yang melakukan hal seperti itu di dalam game online PUBGM biasanya disebut sebagai pemain *toxic (toxic player)*. Akan tetapi, kekerasan tidak hanya dilakukan oleh laki-laki saja, perempuan pun juga ada yang melakukan kekerasan kepada sesama perempuan. Hal ini didapat dari data hasil wawancara peneliti dengan narasumber bernama CUCU | BOBA, dia bercerita melalui voice note di aplikasi WhatsApp bahwa dirinya pernah bermain dengan squad random dan diantaranya ada satu orang pemain random perempuan dan pada saat di pertengahan permainan dia mematikan mic dikarenakan orang tuanya memanggil dirinya, pemain random perempuan itu tiba-tiba bertanya kepada CUCU | BOBA “itu nomor 4 kenapa diem, lagi colmek ya”, perkataan tersebut menurutnya sangat tidak pantas untuk dikatakan dan ketika dirinya mendengar perkataan dari pemain random perempuan itu merasa bahwa pemain tersebut tidak menghormati sesama perempuan, menurutnya menanggapi hal yang seperti itu pun percuma baginya dikarenakan dirinya dengan pemain tersebut tidak saling mengenal. Dapat dilihat dari data wawancara kelima narasumber tersebut bahwa mereka pernah mendapatkan verbal abuse dari pemain random maupun temannya sendiri.

Pemain *toxic* biasanya lebih sering memaksa pemain lainnya untuk mengikuti instruksi yang dia berikan, walaupun tindakan yang dia lakukan dan berikan merugikan

teman setim. Jika instruksi yang dia berikan tersebut tidak diikuti, maka pemain tersebut akan melakukan verbal abuse dan membuat kekacauan dalam tim seperti melemparkan bom pada teman setimnya, tidak ingin mengikuti instruksi dari teman setimnya sendiri dan tidak ingin membantu jika teman setimnya dilumpuhkan oleh musuh, bergerak menjauh dari teman setim dan lain sebagainya. Dan kasus lainnya dapat dari narasumber bernama Muthiaamnd, dia mengatakan bahwa pernah diberikan lontaran kata-kata kasar dan tidak sopan ketika dirinya sedang bermain dengan squad random, pada saat itu dirinya dimaki-maki oleh pemain random tersebut dikarenakan tidak bisa membackup atau menolong pemain random pada saat sedang war atau bertempur.

Menurut narasumber bernama VADXUci, perempuan sekarang sudah banyak yang bermain game dan fokus berusaha menaikkan K/D mereka dengan bermain game terus-menerus agar direkrut oleh tim esport dan dapat menghasilkan uang sekaligus mendapatkan ketenaran. Di Indonesia juga sudah memiliki tim esport khusus perempuan, tim tersebut bernama Belletrone dan tim esport khusus laki-laki bernama Bigetrone, bahkan sekarang turney khusus perempuan juga diadakan. Dalam tim esport tidak hanya memiliki pemain atau biasa disebut atlet game tetapi mereka juga memiliki talent untuk mempromosikan dan menaikkan nama tim esport tersebut yang biasa disebut Brand Ambassador atau disingkat menjadi BA dan talent yang direkrut merupakan perempuan. Menurut narasumber VADXUci, perempuan dalam industri dunia game online sekarang bisa mendapatkan kepopuleran secara instan dengan cara mereka memperlihatkan atau menjual sisi sensual dirinya. Contohnya, jika ada perempuan yang ingin menjadi talent atau Brand Ambassador zaman sekarang cukup dengan memperlihatkan bagian sensual mereka yaitu seperti dada dan lekuk tubuh agar menjadi populer, perempuan yang hanya memiliki wajah cantik pun dengan menjual wajah mereka dan memperlihatkan wajah cantik mereka dapat menjadi populer, dengan populernya mereka maka perusahaan di bidang gaming pun akan melirik ke arah nya dan langsung mengontraknya sebagai Brand Ambassador. Perempuan yang dipilih untuk menjadi Brand Ambassador merupakan perempuan yang memiliki wajah yang cantik dan perempuan yang memiliki tubuh yang bagus. Sedangkan zaman dahulu sebelum game online populer dan banyak di lirik oleh masyarakat dan juga industri teknologi, perempuan berusaha pada bidang yang diminati agar menjadi populer, dan jika perempuan ingin menjadi pemain profesional maka harus

mempunyai tim yang berisi empat orang perempuan agar bisa diakui oleh khalayak dan dapat kontrak dari pihak sponsorship, jika perempuan ingin menjadi “*game girl*” maka mereka harus memainkan banyak game pada live streaming agar dapat diakui sebagai *game girl*.

d. Beban Kerja

Dampak selanjutnya dari subordinasi dan stereotip ini adalah beban kerja, hal ini membuat mereka yang dirugikan harus bekerja keras dalam waktu yang lama dan masing-masing dari mereka yang dirugikan menanggung beban tersebut, jika mereka mempunyai pekerjaan lainnya atau pekerjaan ganda, maka beban tersebut menjadi dua kali lipat untuk di tanggung.

Di pembahasan subordinasi sebelumnya, pemain perempuan selalu memegang peran atau *role support* dalam game online PUBGM dibandingkan *role* lainnya. Pada *role* tersebut, pemain perempuan mempunyai banyak pekerjaan yang harus dilakukan pada saat pertempuran berlangsung. Sebelumnya ini sudah dijelaskan bahwa *role support* merupakan *role* yang mempunyai tugas yang cukup berat yaitu tidak hanya fokus pada satu pemain setim, menyelamatkan para pemain setim yang terlumpuhkan dari tembakan musuh terlebih lagi harus menyelamatkan pemain yang kemampuannya lebih bagus diantara pemain setim lainnya, harus bergerak lebih cepat dari yang lainnya dan berusaha tidak terlihat dari pandangan musuh, mampu menembak musuh dari jarak dekat dan juga jarak jauh, harus membawa dan memberikan perlengkapan yaitu medic kit hingga ammo pada pemain setim yang memerlukannya, hingga mengikuti instruksi dan tindakan yang dilakukan oleh tim terlebih lagi oleh pemain yang prioritasnya lebih tinggi di antara pemain lainnya dalam tim. Terkadang, *role support* juga mengisi *role* lainnya agar dapat membantu menyerang musuh juga melindungi tim dari serangan musuh.

Berdasarkan dari jabaran yang ditulis oleh Istianto (2021) tentang kelima *role* yang ada di dalam game online PUBGM, *role support* merupakan *role* atau peran yang tidak kalah penting dan juga sulit untuk dimainkan dikarenakan mempunyai tugas yang berat. Akan tetapi, banyak dari pemain perempuan di dalam game online PUBGM menempatkan peran ini, bahkan saat pertama kali dirinya bermain game online PUBGM

langsung diperintahkan oleh pemain lainnya yang umumnya laki-laki untuk memegang peran *support*.

4.1.2. Tujuan dan Usaha Pemain Perempuan Menghadapi Kesenjangan di Dalam Komunitas Virtual Game Online PUBG

Pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online PUBG mempunyai tujuannya masing-masing tiap individu dan bukan hanya sekedar menjadikannya tempat hiburan, itu dikarenakan adanya kesenjangan gender di dalam komunitas tersebut. Walaupun sering terjadinya kesenjangan gender di dalam komunitas virtual game online PUBG, mereka para pemain perempuan masih menetap dan bertahan di dalam komunitas virtual tersebut dengan tujuan mereka masing-masing. Menurut hasil dari data yang telah ditemukan dari wawancara peneliti dengan kelima narasumber tersebut bahwa tujuan individu tiap pemain perempuan terbentuk dikarenakan adanya kesenjangan gender dalam game online PUBG, sehingga mereka bergabung dalam komunitas virtual tersebut bukan sekedar untuk menjadi hiburan akan tetapi bertujuan untuk membuktikan bahwa pandangan dan perkataan pemain laki-laki itu salah, dengan begitu pemain perempuan dalam komunitas virtual tersebut mendapatkan keadilan dan kesetaraan derajat. Salah satu upaya yang mereka lakukan untuk menyeimbangkan derajatnya ialah dengan mendapatkan poin K/D yang tinggi, ini dikarenakan kemampuan para pemain dalam game online PUBG dapat dilihat dari tingginya angka poin K/D yang dimiliki. Dengan begitu mereka dapat mematahkan perkataan dan pandangan yang dibuat oleh pemain laki-laki dan juga para pemain lainnya akan mengakui bahwa kemampuan para pemain perempuan dapat setara atau bisa lebih dari apa yang mereka bayangkan.

Pemain di dalam game online PUBG memiliki tingkatan kemampuan dalam bermain dilihat berdasarkan angka K/D (*Kill/Death Ratio*), yang diantaranya adalah : seseorang dengan K/D 0,10-1,90 atau kurang dari 2,00 merupakan pemain pemula, seseorang dengan K/D diantara 2,00 hingga 4,00 merupakan pemain yang memiliki kemampuan baik dan dapat di banding kan oleh pemain profesional atau biasa disebut

sebagai pemain “pro”, seseorang dengan K/D 4,00 ke atas merupakan pemain profesional yang memiliki keahlian dan kemampuan dalam bermain game, seseorang dengan K/D diatas 8,00 merupakan pemain legendaris yang mana pemain tersebut bermain game lebih dulu dari pemain-pemain lainnya dan sudah paham semua trik dalam bermain game online PUBGM. Rata-rata K/D Ratio yang dimiliki para narasumber ini adalah 1,00 hingga 2,00 yang termasuk dalam kategori pemain dengan kemampuan bermain yang baik.

Kalaupun pemain perempuan mendapatkan poin K/D yang tinggi, itu tidak membuat mereka di dalam game online PUBGM ini langsung mendapatkan kesetaraan dan keadilan. Para pemain perempuan dalam tim masih mendapatkan kesenjangan dalam pemilihan *role*, yang mana *role* tersebut adalah *role support* yang selalu dipegang dan diberikan oleh pemain perempuan. Dan menurut para narasumber itu bukanlah masalah besar bagi dirinya, karena dengan memegang peran *support* mereka dapat memahami permainan dengan membantu dalam hal kecil maupun hal besar yang terjadi di dalam permainan pada saat peperangan, di bandingkan dengan peran *rusher* atau *leader*.

Dengan begitu, mereka yang lebih memahami bagaimana permainan tersebut membuat tim menjadi yakin jika dipimpin oleh pemain yang memegang *role support* dengan memberikan tindakan dan ide yang biasanya sering pemain *support* berikan pada tim. Adapun salah satu dari narasumber peneliti yang sudah handal dalam bermain, dirinya pun dapat memimpin dalam tim dengan memegang peran *support*. Ini menunjukkan bahwa dengan menerima dampak subordinasi atau pandangan laki-laki terhadap perempuan, pemain perempuan juga dapat memimpin sebuah tim juga dapat mematahkan perkataan juga stereotipe yang sudah lama ada dan dibentuk oleh pemain laki-laki.

Pemain perempuan di dalam game online PUBGM rata-rata tidak bisa melakukan komunikasi dengan bebas dikarenakan mereka sering mengalami pelecehan atau godaan dari pemain laki-laki, hal itu disebabkan ketika pemain perempuan menunjukkan atau memberitahu bahwa dirinya adalah seorang perempuan melalui komunikasi verbal. Komunikasi verbal dalam game online PUBGM ini merupakan komunikasi yang sering

digunakan dan paling efektif karena bisa menyampaikan informasi lebih cepat dan perbedaan memaknai pesan dari pemain lainnya itu jarang terjadi dibandingkan dengan komunikasi lainnya. Dari kelima narasumber tersebut mereka semua pernah mengalami yang namanya pelecehan juga godaan, hal inilah yang membuat mereka untuk berpikir lebih dalam melakukan komunikasi verbal juga membatasi diri dalam berkomunikasi dengan pemain laki-laki di dalam game. Mereka biasanya akan melakukan komunikasi verbal jika mereka hanya bermain satu tim dengan para pemain yang sudah mereka kenal terlebih dahulu atau teman dekatnya sendiri dan jika mereka bermain dengan pemain *random* atau *public* (orang yang di dapat secara acak), mereka akan menggunakan komunikasi non verbal atau lebih memilih untuk tidak melakukan komunikasi sama sekali dan sekedar mengikuti perintah dari pemain lain yang setim dengan nya. Dengan mereka membatasi diri untuk berkomunikasi dalam game, itu seringkali membuat mereka tidak diketahui identitas aslinya yaitu mereka adalah seorang perempuan dan itu membuat mereka menjadi diperlakukan sama dengan pemain lainnya atau sama seperti pemain laki-laki. Perbuatan toxic yang seringkali dialami para pemain game online PUBGM adalah perbuatan toxic yang di dapat dari pemain lain terlebih lagi dari pemain baru, pemain yang melakukan perbuatan toxic akan menyerang pemain baru atau pemain lainnya melalui kata-kata juga simbol dalam game. Pemain melakukan hal tersebut dikarenakan pemain lainnya memiliki kemampuan bermain yang sangat buruk dari kemampuannya, pemain dalam game online PUBGM ini termasuk kategori yang tidak ramah dengan pemain baru dan narasumber mengalami hal tersebut sebagian besar hal tersebut dilakukan oleh laki-laki, mereka yang menjadi korban pun sudah terbiasa dengan hal tersebut hingga menanggapinya pun dengan cara tidak menggubris perkataan dan perlakuan yang dilakukan oleh pemain toxic tersebut dan memilih untuk fokus dalam bermain agar mencapai tujuannya yaitu kemenangan.

Menurut narasumber bernama VADXUci usaha yang dilakukan oleh pemain perempuan agar dapat setara di mata pemain laki-laki tidak hanya dibuktikan pada kalangan pemain tetapi juga kepada publik dari luar komunitas virtual game online PUBGM dengan selalu aktif dan menonjolkan diri. Usaha yang dilakukan dapat berupa bermain game dengan melakukan *live streaming* dari permainan yang dimainkan pada aplikasi Nimo Tv, Youtube, Instagram, Tiktok dan lain sebagainya, lalu kemudian masuk

dalam list *leaderboard* game online PUBGM. Tidak hanya itu pemain perempuan juga harus melakukan perubahan pada diri mereka dengan mereka menerapkan *Positive Mental Attitude* (PMA) agar pemain perempuan kuat dan kebal dalam menjalani juga siap menghadapi tekanan pada saat pertempuran, pemain perempuan juga harus membiasakan dengan menggunakan logika itu lebih penting dibandingkan menggunakan emosinya pada saat bermain dan jika ingin diakui pemain perempuan juga tidak melakukan pencapaian tujuan secara instan seperti joki, melakukan panjat sosial juga dengan menjual status dengan mengaku dirinya sebagai perempuan.

4.1.3. Gender Perempuan di Dalam Komunitas Game Online PUBGM

Dapat dilihat dari usaha yang narasumber lakukan dalam permainan game online PUBGM, sebagian besar tindakan yang pemain perempuan lakukan itu berdasarkan dengan apa yang dilakukan oleh pemain laki-laki agar pemain perempuan mendapatkan kesetaraan dalam bermain game.

Menurut teori ekofeminisme, ketika perempuan masuk ke dunia maskulin yang didominasi oleh laki-laki, maka perempuan tersebut tidak akan menonjolkan kualitas femininnya melainkan menjadi tiruan laki-laki (*male clone*) dan masuk ke dalam sistem maskulin yang hierarkis (Rokhmansyah, 2016). Dalam stereotip gender itu sendiri Deux et. Al dalam Rollins (1996) mengatakan bahwa komponen stereotip gender terdiri atas beberapa aspek, yaitu: karakter kepribadian, peran perilaku, penampilan fisik, dan pekerjaan (Maghfuri, 2018). Disebutkan pula beberapa atribut yang menyertai tipikal laki-laki dan perempuan, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Atribut yang menyandangi tipikal laki-laki dan perempuan.

Laki-laki	Perempuan
a. Mendahulukan logika	a. Lebih mendahulukan perasaan
b. Agresif	b. Lemah lembut
c. Ambisius	c. Santai
d. Tidak mudah emosional	d. Emosional
e. Independen	e. Dependen

Laki-laki	Perempuan
f. Percaya diri	f. Tidak percaya diri
g. Obyektif	g. Tidak suka kata-kata kasar
h. Suka persaingan	h. Religious
i. Dominan	i. Bijaksana
j. Bertindak seperti pemimpin	j. Kebutuhan rasa aman besar
	k. Banyak bicara

Peneliti mengambil berdasarkan isi buku yang berjudul *Gender Trouble* yaitu terdapat istilah yang dikemukakan Judith Butler (1990), pendapatnya tentang konsep gender hanya merupakan sebuah tindakan atau perilaku seseorang. Tindakan adalah cara seseorang berbicara, berperilaku, berjalan, dan berpakaian. Dia menyebut perilaku ini merupakan perilaku "*gender performativity*". Untuk menyetarakan gender, pemain perempuan melakukan usaha-usaha yang dapat menjadikan dirinya sebagai seorang maskulin, yang mana tipikal dan perilaku perempuan tersebut perlahan luntur lalu berganti menjadi tipikal dan perilaku laki-laki, itu terlihat ketika mereka melakukan sebuah tindakan pada saat bermain game online PUBGM.

Temuan data dari narasumber pemain game online PUBGM perempuan membuktikan bahwa untuk menyetarakan status gendernya, pemain perempuan berjuang dengan menjadikan dirinya sebagai seorang *male clone* atau meniru karakteristik laki-laki. Yang dimaksud adalah pemain perempuan perlahan akan merubah jati diri seorang perempuan yang ada dalam dirinya dengan menjadi orang yang lebih ambisius, tidak emosional, agresif, logis dan lainnya, dengan alasan *Positive Mental Attitude* (PMA).

“Coba klo misal posisinya yng di gtuin cewe lain mngkin udah ksel , baperan , trus kluar game. Soalnya ada tu kak aku ketemu random cewe yng baperan , posisinya aku main berdua sma pacar aku , si cewe ini klo gk ditolongin ngambek , trus pacar aku yng jwbnya “kau la yng ikutin kami , ngapain marah , emng kau siapa” pas di gtuin dia ngomel dulu trus lngsung keluar game , mngkin itu yng buat cowo2 kesel main setim sma cewe ya kak aku aja kesel , cowo2 tu pda males tau kak main setim sma cewe kecuali itu

pacarnya ya wajar dia main kan sma cewe , soalnya cewe tu gampang baperan gitu nah , dikit2 keluar game , dikasarin keluar game”.

Perubahan pemain perempuan tersebut dapat dibuktikan oleh tindakan-tindakan pemain perempuan pada saat di dalam pertempuran game online PUBG, yang mana pemain perempuan dapat menjadi rusher dan juga memimpin di dalam sebuah tim dengan tindakan yang dilakukan dari dirinya sendiri dan kemudian pemain lainnya mengikuti pergerakan yang akan dilakukannya tersebut layaknya seorang rusher sesuai dengan pegangan role masing-masing, dan untuk mencapai tujuannya pemain perempuan dapat lebih mandiri dan menjadi independen dalam komunitas virtual game online PUBG.

4.2. KOMUNITAS VIRTUAL

Menurut Lin (2006), komunitas virtual merupakan ruang yang mendukung seseorang untuk bisa berhubungan dengan orang lain yang mempunyai pemikiran dan minat yang sama dengan bantuan sebuah jejaring sosial. Menurut Rheingold (1993) , komunitas virtual juga merupakan tempat dimana orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dapat berkumpul dan berbagi satu sama lain (Putri, 2016).

Komunikasi dalam game online PUBG ini menggunakan sebuah jaringan internet, karena untuk mengaktifkan dan memasuki game online PUBG membutuhkan jaringan internet. Dengan begitu mereka saling bertemu dan membentuk suatu komunitas atau suatu clan yang berdasarkan dari kawasan daerah terdekatnya atau tim dalam pertempuran tersebut. Game online PUBG ini berhubungan dengan teori komunitas virtual dikarenakan adanya komunikasi antar pengguna di dunia virtual, seperti para pemain yang berbeda lokasi dapat bermain dalam satu grup atau tim pada lingkup server Asia.

4.2.1. Tipe Ideal Komunitas Virtual dan Usaha Pemain Perempuan di Dalam Komunitas Virtual Game Online PUBG

Antara komunitas virtual dan komunitas (organik) di dunia nyata itu mempunyai perbedaan. Dalam tesis yang dituliskan Ratna Permata Sari (2012) yang berjudul Fandom dan Konsumsi Media, yaitu komunitas virtual mempunyai karakteristik yang berbeda dengan komunitas di dunia nyata dan ditambah lagi dengan pernyataan Van Dijk yang mendukung mengatakan bahwa komunitas virtual mempunyai karakteristik berbeda

yang membuat komunitas tersebut terlepas dari komunitas organik yaitu *loose affiliation*, *special activities*, *not tied to place and time*, *verbal and paralanguage*, *partial plural*, dan *heterogeneous* (Setiawan, 2019). Teori yang diungkapkan oleh Van Dijk akan peneliti hubungkan dengan usaha perjuangan pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online PUBGM.

a. *Loose Affiliation*

Individu atau anggota dalam komunitas virtual dapat berhenti dan pergi begitu saja dikarenakan tidak mempunyai hubungan yang erat juga tidak begitu kompleks (Sari, 2012). Salah satunya yang menjadi penyebab terjadinya kesenjangan pada pemain perempuan ialah hubungan yang tidak erat atau terikat. Para pemain game online yang dominannya adalah laki-laki itu bisa melakukan apa saja terhadap pemain lainnya termasuk melakukan *toxic*. Pemain yang melakukan *toxic* itu tidak akan membuatnya merasa bersalah juga tanggung jawab atas apa yang diperbuatnya kepada pemain yang menjadi korban, hal tersebut dikarenakan ketika mereka sudah menyelesaikan pertempuran setim bersama, dirinya tidak akan bertemu lagi dengan korban di pertempuran selanjutnya dan juga dirinya bisa keluar kapanpun dia mau dari komunitas tersebut.

Hingga akhirnya beberapa tindakan muncul dan terjadi pada pemain perempuan yaitu, seperti *harassment*, *bullying* dan *verbal violence* yang sering dialami oleh kelima narasumber peneliti. Hal tersebut dapat berlanjut dan akan berdampak pada kehidupan para pemain perempuan di dunia nyata, belum lagi mereka para korban dapat mengalami trauma dalam bermain game atau bermain bersama orang lain yang tidak dikenali. Dapat dilihat dari data hasil wawancara peneliti kepada narasumber bahwa mereka lebih memilih bermain bersama teman-temannya dibandingkan dengan bermain bersama pemain random dikarenakan adanya trauma bermain bersama pemain random.

b. *Special Activity*

Kegiatan yang dilakukan dalam komunitas virtual ini sangat unik dan beragam berbeda dari kegiatan yang dilakukan komunitas di dunia nyata (Sari, 2012). Kegiatan yang dilakukan di dunia nyata belum tentu dapat dilakukan di dalam dunia virtual, begitu pula sebaliknya. Para pemain dalam game online PUBGM ini berasal dari berbagai penjuru, dipertemukan secara virtual dalam suatu pertempuran untuk bermain bersama dengan masing-masing tujuan menggunakan jaringan internet.

Aktivitas yang dilakukan dalam komunitas virtual ini berbeda dengan komunitas organik maupun komunitas virtual lainnya. aktivitas yang biasanya dilakukan dalam komunitas virtual yaitu tiap individu berdiskusi bersama dan saling bertukar informasi dengan topik yang mereka senangi, akan tetapi individu dalam game online PUBGM ini mempunyai tujuan tertentu dalam menjalani hal mereka sukai dengan cara bermain game online PUBGM. Terdapat tujuan lain pada pemain perempuan dalam menjalani aktivitas di komunitas virtual game online PUBGM. Di komunitas dunia nyata mereka melakukan aksi demo atau boikot untuk mendapatkan haknya, sedangkan di komunitas virtual ini dengan cara bermain game dapat membuktikan dan mematahkan pemikiran pemain laki-laki yang terdapat di dalam komunitas virtual.

c. *Verbal and Paralanguage*

Untuk menyampaikan pesan terhadap lawan interaksi, kita dapat memberikan pesan verbal atau bisa juga menggunakan gerakan tubuh atau ekspresi wajah, gerakan-gerakan yang dilakukan merupakan pesan nonverbal yang disampaikan kepada lawan interaksi dengan tatap muka ketika berinteraksi di dunia nyata (Sari, 2012).

Penyampaian pesan didalam game online PUBGM dapat disampaikan berupa pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal nya berupa fitur *voice chat* yaitu mikrofon yang sudah disediakan di dalam game online PUBGM agar para pemain dapat berkomunikasi dengan suaranya langsung, dan pesan non verbal berupa fitur kolom chat yang juga sudah disediakan oleh game online PUBGM agar para pemain dapat mengirim pesan dengan mengetik teks yang ingin mereka sampaikan pada kolom khusus chat, terdapat juga fitur lain yang disediakan oleh game online PUBGM yaitu

fitur tanda yang merupakan pesan nonverbal ini dibuat agar para pemain dapat memberikan informasi dengan cepat melalui tanda-tanda, salah satunya yaitu tanda (!) yang merupakan adanya bahaya atau musuh.

Akan tetapi di dalam game online PUBGM para pemain perempuan justru lebih aktif melakukan komunikasi non verbal dikarenakan pengalaman yang buruk akan membuat mereka tidak ingin bahkan sulit untuk melakukan komunikasi secara verbal dan pengalaman buruk tersebut pun terjadi ketika pemain perempuan melakukan komunikasi secara verbal yaitu dengan menggunakan *voice chat*. Pemain perempuan lebih memilih untuk melakukan komunikasi non verbal yaitu menggunakan tanda-tanda dan pesan instan untuk melindungi dirinya dari pengalaman buruk yang dialami sebelumnya, namun dengan hal tersebut membuat para pemain perempuan sulit untuk menunjukkan adanya keberadaan dirinya atau kehadirannya di komunitas virtual tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan komunikasi verbal oleh pemain perempuan.

d. *Partial Plural*

Di dunia nyata, tentunya kita dapat mengenal teman karena adanya interaksi melalui tatap muka sehingga kita dapat mengetahui identitas umum teman kita tersebut seperti umur, budaya, dan lain sebagainya. Kemudian kita dapat menyesuaikan interaksi sosial dengan teman-teman ketika kita sudah mengetahui identitas umum dari teman-teman tersebut, agar membuat kita merasa nyaman. Hal tersebut hanya berlaku di dunia nyata saja, tetapi tidak di dunia virtual dikarenakan kita akan dipertemukan dengan berbagai macam teman dengan identitas yang kurang jelas dan tidak diketahui kepastiannya (Sari, 2012).

Para pemain di dalam game online PUBGM sudah pasti sulit atau bahkan tidak dapat mengetahui identitas asli dari pemain lainnya dan itu membuat para pemain dalam game online PUBGM bebas untuk berperilaku, berinteraksi dan berkomunikasi tidak terpacu pada identitas apapun dikarenakan di dunia virtual yang dilihat adalah identitas seseorang yang dibuat oleh dirinya sendiri sesuai dengan kehendaknya atau bukan menggunakan identitas palsu di dalam komunitas virtual tersebut. Dengan banyaknya identitas palsu ini berdampak kepada pemain

perempuan ketika mereka ingin menunjukkan bahwa dirinya adalah perempuan, namun pemain lainnya tidak dapat mempercayai langsung hal tersebut sebelum pemain perempuan memberikan bukti nyata dengan melakukan komunikasi melalui fitur voice chat, hal itu dikarenakan banyaknya pemain menggunakan identitas palsu. Pemain yang memalsukan identitas sebagai perempuan dikarenakan ingin mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan korbannya seperti mendapatkan uang virtual, UC, gift, skin dan barang yang ada di dalam permainan dari korbannya tersebut.

e. *Heterogeneous*

Di dalam komunitas virtual, dapat dipastikan akan bertemu dengan berbagai macam individu dengan keberagaman identitas. Tidak adanya batasan tempat dan waktu menjadikan para anggota komunitas virtual memiliki latar belakang yang berbeda dan sangat beragam (Sari, 2012).

Para pemain di dalam game online PUBGM ini berasal dari berbagai macam daerah bahkan negara, yang mana ketika bermain mereka di disatukan ke dalam berdasarkan dari server tempat mereka berasal yaitu Asia, Europe, KRJP, dll. Namun dengan adanya pembagian server dari tiap pemain, pemain perempuan tetap saja mendapatkan perlakuan yang sama di dalam komunitas virtual game online PUBGM tersebut dikarenakan pandangan yang sudah dibentuk sejak lama adanya. Dengan adanya pembagian server dari tiap pemain di dalam komunitas virtual game online PUBGM tersebut, pemain perempuan tetap saja mengalami hal yang sama yaitu mendapatkan pandangan buruk dari tiap pemain di berbagai daerah .

4.3. KOMUNIKASI PEMAIN PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE PUBGM

4.3.1. Proses dan Pola Komunikasi di dalam Pertempuran Game Online PUBGM

Data yang sudah diambil sebelumnya merupakan dari penggabungan teori proses komunikasi, yaitu teori proses komunikasi yang diterapkan oleh Suprpto juga bersangkutan dengan teori proses komunikasi Lasswell, sehingga menghasilkan temuan

dari data tersebut. Dalam membahas proses komunikasi di dalam game online PUBGM, peneliti juga menggunakan penggabungan dari teori proses komunikasi tersebut. Dalam teori proses komunikasi Lasswell menjelaskan faktor-faktor yang dapat menjadikan proses komunikasi dianggap sebagai proses komunikasi yang efektif dan dapat menghasilkan efek atau umpan balik, sedangkan teori komunikasi Suprpto lebih mengarah kepada efek yang menyebabkan munculnya proses komunikasi tersebut.

Dalam observasi partisipasi yang peneliti lakukan pada saat bermain bersama dengan narasumber perempuan, peneliti menggunakan teori komunikasi Lasswell dari semua hasil analisis data yang terjadi di setiap game agar peneliti dapat mengetahui proses dan isi interaksi atau pesan yang ada di dalam pertempuran. Pada saat permainan berlangsung itulah peneliti dapat menemukan pola komunikasi yang terjadi dari proses komunikasi yang dilakukan oleh narasumber perempuan. Teori yang disampaikan oleh Bavelas dan Leavitt (dalam Goldhaber 1993:253) yang peneliti gunakan yaitu untuk mengetahui pola komunikasi apa yang terjadi pada saat didalam pertempuran juga peneliti menggunakan teori analisis proses komunikasi oleh Bales (Morissan,2013) untuk masalah proses interaksi di dalam pertempuran.

Dapat dilihat dari observasi partisipan yang dijalankan bersama para narasumber perempuan pada pertempuran game online PUBGM, adanya pola komunikasi All-Channel dan pola komunikasi Y pada saat di dalam pertempuran-pertempuran tersebut. Pola komunikasi Y terdapat pada saat game pertama yang dimainkan peneliti bersama dengan narasumber bernama Muthiaamnd, pola komunikasi Y ditemukan pada saat bermain “squad” yaitu satu tim berisikan empat pemain dan terjadi ketika di dalam sebuah tim tersebut terdapat kelompok yang memisahkan diri agar dapat efektif berinteraksi dengan pemain yang sekelompok, akan tetapi pemain yang diluar dari kelompok tersebut tidak mengetahui atau tidak mendapatkan informasi yang sama kualitas dan kuantitasnya. Pada game online PUBGM, para pemain perempuan biasanya lebih sering menggunakan pola komunikasi Y dalam sebuah party yang dibentuk bersama teman dekatnya dan dari hasil wawancara peneliti bersama narasumber, dengan membentuk party para pemain dapat bebas dan mudah untuk berkomunikasi dengan teman dekatnya atau orang yang dipercayainya, terhindar dari tindakan yang kurang menyenangkan juga tindakan yang tidak diinginkan dari orang lain, dan itu dapat

membuat mereka fokus pada permainan juga mencapai tujuan yang diinginkan yaitu kemenangan. Akan tetapi, biasanya timbul beberapa masalah dalam pola komunikasi ini pada sebuah tim yang sudah terbentuk, beberapa masalahnya yaitu :

1. Masing-masing pemain di dalam sebuah tim tidak saling bertukar informasi dan berkomunikasi
2. Masing-masing pemain di dalam sebuah tim tidak bertukar pendapat, kemudian tim tersebut mengalami masalah yang namanya “masalah evaluasi”
3. Tidak adanya dramatisasi, maka menimbulkan “masalah ketegangan”

Pola komunikasi All-Channel merupakan pola komunikasi yang para pemain di dalam game online PUBGM dapat berkomunikasi secara intens dengan anggota setim dengannya tanpa pengecualian dan pola komunikasi ini yang paling efektif digunakan untuk mencapai tujuan permainan juga tidak banyak permasalahan yang terjadi dan timbul di dalam tim. Para pemain perempuan juga menganggap bahwa pola komunikasi All-Channel ini adalah pola komunikasi yang paling efektif untuk berkomunikasi dengan pemain lain dalam satu tim, dikarenakan para pemain di dalam sebuah tim saling menghormati dan menerima saran dan keputusan yang diberikan para pemain lainnya yang satu tim, baik itu pemain laki-laki maupun pemain perempuan dan setelah membuat kesepakatan juga pertimbangan bersama, kemudian bisa menjalankan hasil dari keputusan tersebut. Pemain perempuan dalam pola komunikasi ini dapat menjadi pemimpin dalam sebuah tim juga dapat menjadi komunikator dominan, sama seperti beberapa narasumber peneliti lakukan. Para pemain perempuan dalam melakukan komunikasi ini, mereka lebih terbuka dan aktif berinteraksi selama didalam pertempuran dengan melalui komunikasi verbal juga non verbal.

Namun, beberapa kompetisi tidak memiliki model komunikasinya sendiri karena banyaknya masalah yang muncul dalam proses interaksi dalam tim, seperti: masalah komunikasi, masalah pengawasan, masalah pengambilan keputusan, masalah ketegangan dan masalah reintegrasi. Hal ini dikarenakan lebih dari satu pemain memiliki cita-cita tersendiri dalam mencapai tujuan, dan hal ini didukung oleh beberapa pemain lainnya, sehingga mode komunikasi yang ada tidak termasuk dalam kategori apapun. Dalam hal ini, pemain perempuan sering diperlakukan tidak menyenangkan oleh pemain lain, seperti pelecehan verbal dan non-verbal, racun, dll.

Dikarenakan terdapat banyaknya masalah yang terjadi pada proses komunikasi dalam tim, maka ada beberapa pertempuran yang tidak mempunyai pola komunikasinya sendiri. Masalah tersebut seperti masalah dalam komunikasi, keputusan, pengawasan, reintegrasi hingga ketegangan. Hal tersebut biasanya terjadi dikarenakan terdapat pemain yang mempunyai pemikiran atau prinsip tersendiri untuk mencapai tujuannya dan bahkan lebih dari satu pemain yang memiliki prinsip tersebut didukung pula oleh pemain lainnya, sehingga membuat pola komunikasi ada menjadi tidak termasuk ke kategori manapun. Hal inilah, yang membuat para pemain perempuan selalu mendapatkan perlakuan dan di perlakukan tidak menyenangkan oleh pemain lain, seperti pelecehan verbal dan non verbal, toxic dan sebagainya.

4.3.2. Penggabungan Proses Komunikasi Penyampaian Pesan Antara Pemain Perempuan dan Pemain Laki-laki Dalam Game Online PUBGM

Proses komunikasi di dalam game online PUBGM dapat terjadi dari beberapa tahapan. Dimana pesan tersebut berasal dari komunikator dan disampaikan kepada komunikan yang ingin dituju, diawali dengan tahap *encoding* kemudian sampai ke tahap *decoding* dan menghasilkan *effect* dan *feedback*.

a. *Encoding*

Awal dari proses komunikasi ini berasal dari komunikator yang ingin mengirimkan pesan kepada komunikan dengan mempunyai tujuan dan tujuan tersebut didapat dari pembacaan situasi juga kondisi yang mereka alami pada saat itu juga. Hasil dari pembacaan situasi dan kondisi di dalam game online PUBGM ini menghasilkan sebuah strategi yang akan tim lakukan agar mencapai tujuan bersama yaitu kemenangan, kemudian strategi ini akan disampaikan melalui pesan verbal atau non verbal, sebagaimana komunikator ingin menggunakannya yaitu pesan verbal atau non verbal. Di dalam game online PUBGM selama pertandingan, para pemain tentunya ingin menyampaikan pendapatnya masing-masing di dalam sebuah komunikasi, namun sering terjadinya perlakuan terhadap pemain tertentu. Biasanya pada pemain perempuan lebih sering dibatasi untuk mereka berpendapat di dalam

sebuah pertempuran dikarenakan para pemain laki-laki tidak mempercayai kemampuan bermain pemain perempuan, dan ini membuat pemain perempuan lebih menutup diri dan memilih untuk tidak mengutarakan pendapatnya sehingga membuat proses komunikasi ini berhenti sampai di tahap encoding.

b. Pesan Verbal dan Non Verbal

Di dalam game online PUBGM, pesan verbal merupakan pesan teks yang dikirimkan melalui fitur gelembung atau kolom khusus *chat* yang sudah disediakan oleh game online PUBGM tersebut, begitu pula dengan pesan suara dapat dikirimkan melalui fitur mic atau disebut sebagai voice chat yang juga fitur tersebut sudah disediakan oleh pihak game online PUBGM. Sedangkan pesan non verbal merupakan pesan yang sering digunakan oleh para pemain yang jarang dan sulit atau bahkan tidak untuk melakukan komunikasi secara verbal, pesan tersebut berupa tanda atau simbol yang mereka kirimkan kepada pemain lain pada saat pertempuran. Dalam memahami tanda atau simbol di dalam game online PUBGM, para pemain memiliki kesepakatan dalam memaknai tanda atau simbol yang terdapat dalam game, sehingga para pemain dapat memahami tanda atau simbol tersebut dan mempermudah para pemain untuk melakukan interaksi secara non verbal atau menggunakan tanda atau simbol dalam game online PUBGM.

Pemain perempuan yang ingin menyampaikan pendapatnya di dalam game, mereka tetap berusaha untuk berkomunikasi melalui pesan secara verbal juga non verbal. Akan tetapi, ketika pemain perempuan berkomunikasi dengan mengirimkan pesan menggunakan pesan verbal, para komunikas game online PUBGM yang rata-rata isinya laki-laki lebih sering menimbulkan dampak negatif kepada pemain perempuan. Hal tersebut menyebabkan pemain perempuan lebih aktif mengirimkan pesan non verbal yang menggunakan sebuah tanda atau tindakan, dikarenakan hasil dari pendapat yang ingin mereka sampaikan dapat terbukti dengan menggunakan tanda-tanda atau tindakan dari pesan non verbal tersebut.

c. Decoding, Effect dan Feedback

Decoding adalah penerjemahan pesan dari komunikator yang ingin disampaikan kepada komunikan, dan pesan yang disampaikan dari komunikator tersebut dapat dipahami dan dimaknai oleh komunikan. Setelah komunikan memaknai pesan yang diberikan dari komunikator komunikan kemudian dapat memberikan *effect* dan *feedback* kepada komunikator tersebut sesuai dengan makna pesan yang dipahami.

Feedback dan *effect* yang diberikan dapat berupa negatif juga positif dan itu juga sesuai dengan komunikan dalam memaknai pesan tersebut yang disampaikan oleh komunikator. Biasanya *Feedback* positif adalah *feedback* yang diberikan komunikan kepada komunikator dengan pemaknaan yang benar dan sesuai dengan keinginan yang diinginkan komunikator, sehingga menjadi *feedback* yang positif. Di dalam game online PUBGM, pemain perempuan lebih sering mendapatkan *feedback* dan *effect* negatif dikarenakan dampak dari pesan yang dikirimkan nya berupa pesan verbal kepada pemain lainnya, *feedback* dan *effect* negatif yang didapatkan pemain perempuan biasanya berupa *harassment*, godaan, verbal abuse atau biasa disebut *toxic* dan lain sebagainya. Akan tetapi, pemain perempuan akan mendapatkan *feedback* dan *effect* positif apabila pesan yang disampaikan merupakan pesan non verbal dan jika pesan non verbal yang disampaikan tersebut memberikan hasil kepada tim, maka permainan akan lanjut berjalan sesuai dengan tujuan dan pemain perempuan akan mulai untuk memberanikan diri memberikan pesan secara verbal ketika pesan non verbal diterima dan memberikan hasil pada tim.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam penelitian ini peneliti menemukan adanya kesenjangan gender dalam komunitas virtual game online PUBGM yaitu antara pemain laki-laki dan pemain perempuan, kesenjangan gender itu mencakup subordinasi, stereotip dalam game kekerasan verbal serta beban kerja yang mempengaruhi proses komunikasi, pola komunikasi bahkan profesi di dunia nyata dalam bidang game. Dikarenakan terdapat kesenjangan gender ini membangun gerakan feminisme dari para pemain perempuan yang mana kebanyakan dari pemain perempuan setelah bergabung dalam komunitas virtual game online PUBGM mengalami perubahan tujuan, berawal dari pemain perempuan menjadikan game online PUBGM hanya sebatas sebagai hiburan menjadi wadah penolakan stigma sosial yang terdapat pada pemain perempuan. Namun secara perlahan pemain perempuan mengubah diri mereka menjadi male clone dengan cara mereka lebih menonjolkan kemaskulinannya pada saat sedang beraktivitas di dalam komunitas virtual dan itu merupakan usaha mereka agar dapat mematahkan stigma sosial juga agar dapat menyetarakan derajatnya.

5.2. Saran

Penelitian ini pastinya sangat belum sempurna, oleh karena itu peneliti memberikan saran bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang mungkin dapat menjadi masukan, yaitu:

1. Usahakan peneliti untuk tidak berpihak pada siapapun dan netral terhadap para pemain ketika peneliti terjun ke dalam komunitas virtual game online PUBGM.
2. Untuk peneliti selanjutnya, dapat melakukan beberapa pilihan penelitian pada komunitas game online, yaitu :
 - a. Meneliti masalah gender dalam tim profesional pada game online PUBGM atau game online lainnya seperti FF (Free Fire), COD (Call of Duty) Apex Legend, ML (Mobile Legends), Valorant, AOV (Arena Of Valor), dll.

- b. Meneliti pola komunikasi pada game online yang sedikit memiliki fitur komunikasinya atau minimnya fitur komunikasi dalam game online tersebut, dikarenakan setiap game online pasti mempunyai khas sendiri dalam komunikasi.
- c. Meneliti lebih dalam isu-isu terkait game online yang diteliti juga isu-isu dalam dunia Esports dan tim Esports Indonesia.
- d. Meneliti dan mengulik fenomena anggota *subscription* dalam berdonasi pada channel *live streaming* game online seperti Nimo Tv, Youtube, TikTok, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, R. (2020, September 3). *MORPH TEAM DITUDUH MELAKUKAN CHEAT DI PMPL ID 2020, REZA ARAP BERI TANGGAPAN SANTAI*. Retrieved from Kotakgame: <http://m.kotakgame.com/detail.php?id=85289>
- Basrowi & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bogdan, Robert dan Taylor, Pengantar Metode Penelitian Kualitatif, Terjemahan oleh Arief Rurchan, (Surabaya : Usaha Nasional, 1992).
- Cahya, I. (2019, November 18). *Gamer Cewek Ternyata Lebih Jago dari Cowok?* Retrieved from Berita: https://id.berita.yahoo.com/gamer-cewek-ternyata-lebih-jago-233001741.html?guccounter=1&guce_referrer=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2x1LmNvbS8&guce_referrer_sig=AQAANF-FHW-TCy80M8K9fBa4UcdifexKlwjhxQHlrptIUv6AE-QyItzUA--fsFdl5v-_fevufZ96gevj8P6bhlXPmkDgyWpShyhHOH
- Cahya, I. (2019, November 16). *Gamer Wanita Lebih Baik Dari Pria?* Retrieved from Merdeka: <https://m.merdeka.com/teknologi/gamer-wanita-lebih-baik-dari-pria.html>
- Cangara, H. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, B. (2018). *Relasi Kuasa dalam Game Online DotA 2 (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Otoritas Kekuasaan didalam Proses Komunikasi Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)*.
- Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402-1408.
- Fakih, M. (2016). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Islamy, R. (2020, Mei 30). *Asal Mula PUBG Mobile*. Retrieved from Technologue.id: <https://technologue.id/asal-mula-pubg-mobile>

- ISTIANTO, R. (2021, JULY 11). *INILAH ROLE PEMAIN PUBGM MOBILE DALAM SEBUAH TIM ESPORTS*. Retrieved from Hybrid: <https://hybrid.co.id/amp/post/role-pemain-pubg-mobile>
- Jones, J. (2018, Februari 7). Theorist Judith Butler Explains How Behavior Creates Gender: A Short Introduction to “Gender Performativity”. Diambil dari Openculture.com: <http://www.openculture.com/2018/02/judith-butler-ongender-performativity.html>
- Matos, L. M., Paraskakis, I., Afsarmanesh, H., & Eds. (2009). *Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks*. Thessaloniki: IFIP International Federation for Information Processing.
- Moleong, L.J. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung Remaja Rosda Karya
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyana, D. (2014). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Putik, N., & Dr. Nanik Prihartanti, M.Si. (2014, November 7). *Hubungan Pola Asuh Otoriter Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Bullying Pada Remaja Di Sekolah*. Retrieved from Eprints UMS: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/39305>
- Putri, D. W. (2016). The Virtual Community: Interaktivitas pada Komunikasi Peer-to-Peer di Balik Jaringan Protokol Berbagi Berkas BitTorrent. *Vol. 3 No. 2, Juli*, 59-71.
- Putri, W. D. (2016, Juli 15). *Studi Menunjukkan Pria dan Wanita Sederajat dalam Permainan*. Retrieved from Republika: <https://republika.co.id/amp/oab4qi359>
- Pramesty, B. I. (2021). *DISKRIMINASI PADA PEMAIN GAME ONLINE PEREMPUAN (Studi Deskriptif pada Pemain Perempuan Game “Mobile Legends: Bang Bang”)* (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *eJournal Ilmu Komunikasi*, Hal. 136-158.
- Retno, R. A. (2020). *KEKERASAN SIMBOLIK DALAM GAME ONLINE (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legend On Streaming) SKRIPSI* (Doctoral dissertation, IAIN).
- Rifki, B. (2020, Juni 21). *Viral! Caster PUBG Lecehkan Wanita, Komunitas Esports Geram!* Retrieved from Esports.id: <https://esports.id/pubg/news/2020/06/e7023ba77a45f7e84c5ee8a28dd63585/viral-caster-pubg-lecehkan-wanita-komunitas-esports-geram>
- Rokhmansyah, A. (2016). Pengantar Gender dan Feminisme: Pemahaman Awal Kritik Sastra Feminisme. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Romadhon, R. (2019). *Peran Pemain Perempuan dalam Battle Gim Online DOTA 2*. Retrieved from Repository UB: <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/174538>
- Saadah, K. (2020, Juli 08). *Nyebelannya Jadi Perempuan Saat Main PUBG*. Retrieved from Magdalene: <https://magdalene.co/story/nyebelannya-jadi-perempuan-saat-main-pubg>
- Sari, R. P. (2020). *PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game Online DotA 2 Server South East Asia)*.
- Siitonen, M. (2007). *Social interaction in online multiplayer communities* (No. 74). University of Jyväskylä.
- Steam. (2022, September 07). Steam & Game Stats. Diambil dari [store.steampowered.com](https://store.steampowered.com/stats/SteamGame-and-Player-Statistics): <https://store.steampowered.com/stats/SteamGame-and-Player-Statistics>
- Sugiyono (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kualitatif Untuk penelitian bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif. Bandung: ALFABETA.
- Suprpto, T. (2009). Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi. Yogyakarta: Media Pressindo.

Syihabuddin, M. K. (2020, Juli 12). *BTR Babyla dan Onic Mute Ungkap Pelecehan Seksual di Ranah eSport*. Retrieved from Indosport: <https://www.indosport.com/esports/amp/20200712/btr-babyla-dan-onic-mute-ungkap-pelecehan-seksual-di-ranah-esport>

Wicaksana, T. (2020, Juli 6). *Kuy! Mengenal Sejarah Singkat Game Battle Royale Seperti PUBG Mobile*. Retrieved from Games Grid: <https://games.grid.id/amp/152222782/kuy-mengenal-sejarah-singkat-game-battle-royale-seperti-pubg-mobile?page=all>

LAMPIRAN