

**PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM DUNIA E-SPORT INDONESIA**  
**(Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan Dalam**  
**Komunitas Game Online Mobile Legends Indonesia)**



**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**IKHWAN TIRTANA**

**19321237**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**  
**Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya**  
**Universitas Islam Indonesia**

**Yogyakarta**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Skripsi**

**PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM DUNIA E-SPORTS INDONESIA**  
**Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan Dalam Komunitas**  
**Game Online Mobile Legends (2023)**



**LEMBAR PENGESAHAN**

**Skripsi**

**PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM DUNIA E-SPORTS INDONESIA**  
**Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan Dalam Komunitas**  
**Game Online Mobile Legends (2023)**

Disusun oleh

**Ikhwan Tirtana**

**19321237**

Telah dipertahankan dan disahkan oleh Dewan Penguji Skripsi

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Tanggal: 22 Juni 2023

Dewan Penguji:

1. Ketua: Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.  
NIDN 050911861 (.....)
2. Anggota: Sumekar Tanjung, S.Sos., M.A.  
NIDN 0514078702 (.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia



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

**NIDN: 0506038201**

## **MOTTO**

“Hidup bukanlah permainan keberuntungan. Jika kau ingin menang, kau harus bekerja keras.” No Game No Life – Sora.

## **PERSEMBAHAN**

Karya Penelitian ini saya persembahkan kepada ibu, bapak dan keluarga yang saya cintai, para sahabat, serta diri saya, dan penggiat ilmu pengetahuan.

## PERNYATAAN AKADEMIK

### PERNYATAAN AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ikhwan Tirtana

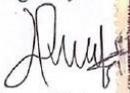
Nomor Mahasiswa : 19321237

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 meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.
- Demikian pernyataan ini saya setuju dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 19 September 2023

Yang menyatakan

  
(Ikhwan Tirtana)



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia yang telah di berikan sehingga peneliti telah menyelesaikan skripsi yang berjudul *Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan dalam Game Online Mobile Legends Indonesia (2023)*, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia dengan tepat waktu.

Selama penelitian ini dilakukan, peneliti telah mendapatkan banyak bantuan, dukungan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini saya sebagai peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua (Bapak Panji Suminar serta Ibu Henni Herawani), Kakak pertama (Fanny Pratami Kinasih), Kakak kedua (Endah Sundaning Kinanti), dan saudara-saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan dalam setiap proses penelitian ini.
2. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom., MA. Sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan semangat, bimbingan, dan selalu sabar dalam menghadapi kesalahan yang saya lakukan dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Subhan Afifi sebagai dosen pembimbing akademik yang telah mendampingi saya selama perkuliahan dimulai dari awal hingga akhir.
4. Kepada orang terdekat saya Kania, Rahmat, Syahru, Revan, Wahyu,

Zakia, Yudha, Dimas, Faizal, Irfan, Azizah, Daffa, Qadri, Arvi dan teman-teman lainnya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, support dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.

5. Teman-teman dan sahabat saya ilmu komunikasi angkatan 2019 yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan support dan bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada diri saya sendiri Ikhwan Tirtana sebagai penulis, sebagai peneliti terimakasih sudah berjuang keras hingga selesainya skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari pihak-pihak yang telah membaca skripsi ini. Peneliti juga mengharapkan bahwa adanya penelitian ini dapat berguna bagi penulisan atau penelitian selanjutnya.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb***

Yogyakarta, 2 April 2023



Ikhwan Tirtana

## Daftar Isi

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>Skripsi .....</b>	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vi</b>
<b>Daftar Tabel .....</b>	<b>x</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I - PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
<b>B. RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>3</b>
<b>C. MANFAAT PENELITIAN.....</b>	<b>3</b>
<b>D. TUJUAN PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>E. PENELITIAN TERDAHULU .....</b>	<b>4</b>
<b>F. KERANGKA TEORI .....</b>	<b>9</b>
1. Studi Etnografi Virtual .....	9
2. Gender .....	9
3. Game Online.....	11
<b>G. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>15</b>
1. Jenis Penelitian .....	15
2. Subjek Penelitian .....	15
3. Pengumpulan Data.....	16
b. Wawancara .....	16
4. Analisis Data.....	17
<b>BAB II - GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
<b>A. MOBILE LEGENDS .....</b>	<b>18</b>
a. Komunikasi <i>via voice chat / open mic</i> .....	19
b. Komunikasi <i>via ping</i> .....	19
c. Komunikasi <i>via quick chat</i> .....	20
d. Komunikasi chat manual .....	20
e. Komunikasi tiga tombol chat utama.....	21
<b>B. GAMEPLAY MOBILE LEGENDS .....</b>	<b>22</b>
1. <i>Rank</i> .....	23

2.	<i>Custom</i> .....	24
3.	<i>Arcade</i> .....	25
4.	<i>Classic</i> .....	25
5.	<i>Brawl</i> .....	25
6.	<i>Vs A.I</i> .....	25
<b>BAB III - TEMUAN DATA .....</b>		<b>26</b>
A.	<b>Game 1</b> .....	<b>27</b>
B.	<b>Game 2</b> .....	<b>33</b>
C.	<b>Game 3</b> .....	<b>38</b>
D.	<b>Game 4</b> .....	<b>45</b>
E.	<b>Game 5</b> .....	<b>51</b>
<b>BAB IV - PEMBAHASAN .....</b>		<b>58</b>
A.	<b>PEREMPUAN YANG BERADA DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS .....</b>	<b>58</b>
1.	Perlakuan Terhadap Pemain Perempuan dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends .....	59
2.	Tujuan dan Usaha Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends dalam Menghadapi Kesenjangan Gender .....	63
3.	Gender di Dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends .....	66
B.	<b>KOMUNITAS VIRTUAL .....</b>	<b>68</b>
1.	Tipe Ideal Komunitas Virtual dan Dinamika Perjuangan Perempuan Dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends .....	68
C.	<b>KOMUNIKASI PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS .....</b>	<b>72</b>
1.	Proses dan Pola Komunikasi dalam Pertandingan Game Online Mobile Legends .....	72
2.	Penggabungan Proses Komunikasi Penyampaian Pesan Antara Pemain Perempuan Dan Pemain Laki – Laki Dalam Game Online Mobile Legends .....	74
<b>BAB V - PENUTUP .....</b>		<b>77</b>
A.	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>77</b>
B.	<b>Keterbatasan Penelitian</b> .....	<b>78</b>
C.	<b>Saran</b> .....	<b>78</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>80</b>
<b>Draft Pertanyaan .....</b>		<b>82</b>
<b>Lampiran... ..</b>		<b>83</b>

## Daftar Tabel

<b>Tabel 4.1</b> Urutan prioritas <i>pick</i> pada saat bermain game online Mobile Legends .....	60
<b>Tabel 4.2</b> Perbedaan tipe Perempuan dan laki-laki .....	67

## Daftar Gambar

<b>Gambar 2.1</b> <i>voice chat</i> .....	19
<b>Gambar 2.2</b> <i>ping</i> .....	19
<b>Gambar 2.3</b> <i>quick chat</i> .....	20
<b>Gambar 2.4</b> <i>manual chat</i> .....	21
<b>Gambar 2.5</b> <i>main botton</i> .....	21
<b>Gambar 2.6</b> <i>tingkatan rank</i> .....	23
<b>Gambar 3.1</b> Hasil pertandingan bersama dengan Yasmine.....	29
<b>Gambar 3.2</b> Pada saat permainan didominasi oleh tim peneliti .....	34
<b>Gambar 3.3</b> Hasil pertandingan bersama Ardha.....	35
<b>Gambar 3.4</b> Tim lawan mendapatkan <i>first blood</i> .....	40
<b>Gambar 3.5</b> Hasil pertandingan bersama Esra .....	41
<b>Gambar 3.6</b> Sahra telah mati lima kali pada saat dalam posisi kalah.....	46
<b>Gambar 3.7</b> Hasil pertandingan dengan Sahra .....	48
<b>Gambar 3.8</b> Tim peneliti pada saat tertinggal dan lawan mendapatkan objektif <i>turtle</i> .....	53
<b>Gambar 3.9</b> Hasil pertandingan bersama Kania... ..	54
<b>Gambar 4.3</b> Proses dalam Komunikasi... ..	74

## ABSTRAK

**Tirtana, Ikhwan. 19321237. Perjuangan Perempuan Dalam Dunia E-sports (Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan Dalam Komunitas Mobile Legends Indonesia). Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia. 2023**

Penelitian ini akan berfokus pada perjuangan perempuan dalam menentukan posisi dan kedudukan dalam komunitas sebuah game online Mobile Legends, yang dimana berfokus pada pembahasan kesetaraan gender dalam suatu komunitas. Tujuan penelitian ini agar dapat berfokus pada perjuangan perempuan dalam bertahan di dunia *esports* Indonesia pada game online Mobile Legends dengan memiliki dua alasan khusus yaitu, untuk memahami posisi dan kedudukan pemain perempuan dalam game online Mobile Legends serta untuk mengetahui sebab hingga akibat dari dampak dinamika dan perjuangan yang terjadi pada *player* perempuan dalam aspek gender dan lingkungannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang menggunakan data tertulis dan verbal kualitatif dan deskriptif. Penelitian ini menggunakan studi etnografi virtual. Peneliti menggunakan teknik pengambilan data subjek penelitian dengan cara teknik *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini ditemukan terdapat kesenjangan gender dan juga diskriminasi gender terhadap pemain perempuan dalam komunitas virtual game online Mobile Legends yang berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, serta beban kerja dalam dunia virtual yang berdampak pada prosesnya komunikasi, pola komunikasi, dan profesi kerja di dunia nyata terkhusus di dalam bidang game online, serta stigma negatif yang masih ada hingga sekarang. Lalu terdapat perubahan kepribadian terhadap pemain perempuan yang menyerupai laki-laki atau *male clone* pada saat pemain perempuan berusaha untuk meruntuhkan stigma yang melekat kepada perempuan, yang dimana hal ini menjadikan pemain perempuan menjadi lebih maskulin dalam komunitas game tersebut.

**Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Etnografi Virtual, Gender, Pemain Perempuan**

## *ABSTRACT*

**Tirtana, I. 19321237. Women's Struggle in the World of E-sports (Virtual Ethnographic Study Regarding the Position and Position of Women in the Indonesian Mobile Legends Community). Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia. 2023**

This research will focus on women's struggles in determining position and position in the community of an online game Mobile Legends, which focuses on discussing gender equality in a community. The purpose of this research is to focus on women's struggles to survive in the world of Indonesian *esports* in the online game Mobile Legends for two specific reasons, namely, to understand the position and position of female players in the online game Mobile Legends and to find out the causes to the effects of the dynamics and struggles. What happens to female players in terms of gender and the environment. This study uses qualitative research methods, which use qualitative and descriptive written and verbal data. This study uses a virtual ethnographic study. Researchers used data collection techniques for research subjects using snowball sampling and purposive sampling techniques. The results of this study found that there is a gender gap and also gender discrimination against female players in the virtual online game Mobile Legends community in the form of subordination, stereotypes, violence, and workload in the virtual world which have an impact on communication processes, communication patterns, and work professions in the world. Especially in the field of online games, as well as the negative stigma that still exists today. Then there is a change in the personality of female players who resemble men or male clones when female players try to break down the stigma attached to women, which makes female players more masculine in the gaming community.

***Keywords: Mobile Legends, Online Game, Virtual Ethnography, Gender, Female Player***

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Fenomena perjuangan perempuan dalam dunia *esports* Indonesia mulai dibicarakan dalam 3 tahun belakang, banyak dari mereka yang tidak percaya bahwa perempuan juga dapat berpartisipasi dalam gelutan dunia *esports* yang pada dasarnya dipenuhi oleh laki – laki. Dalam dunia *esports* juga banyak arti dan kategori, semisal *caster* dan *brand ambassador* yang menjadi kategori dalam *esports*. Sebagai contoh dalam game Mobile Legends yaitu cacian atau hujatan yang terjadi pada awal *caster* perempuan mulai muncul yaitu Clara Mongstar pada tahun 2019, ia menjadi *caster* perempuan pertama dalam ajang liga Mobile Legends yang sudah cukup besar pada saat itu, melansir dari dalam sebuah video Youtube channel Jonathan Liandi (2019) yang bertanya mengenai duka pada saat menjadi *caster* game Mobile Legends, Clara bercerita pernah dihujat hingga ia menangis dan apa yang dia ucap atau berbuat sesuatu selalu disalahkan dan mendiskriminasi gender dengan semauanya. Fenomena ini menjadikan acuan untuk para perempuan yang ingin menjadi pemain atau *caster* dalam dunia *esports*, karena dari Clara mereka dapat belajar hingga berani untuk terjun dalam dunia *esports* yang saat ini sedang banyaknya provokator. Dari paparan penjelasan yang telah dijelaskan, maka peneliti ingin mengobservasi mengenai bagaimana kesulitan atau perjuangan yang dialami oleh para perempuan yang secara tidak langsung menjadikan mereka dapat memiliki mental yang kuat dan karier dalam profesional scene, dan mematahkan pandangan orang lain mengenai perempuan yang bermain game online tidak bisa menyamai kemampuan laki – laki.

Pada saat tahun 2019 akhir diadakannya tournament dunia game Mobile Legends yang disebut M Series atau pada saat itu disebut M1 yang membuat *esports* yang ada di Indonesia, terkhususnya game Mobile legends menjadi sangat menjanjikan dalam hal *entertainment* dan mendapatkan *fame* atau popularitas terkhusus pemain yang mewakili tournament bergengsi tersebut. Hingga menjadi pemicu terbuatnya liga perempuan dalam

Mobile Legends pada tahun 2021, karena perkembangan yang sangat signifikan, membuat liga perempuan pertama kali di Indonesia. Namun pada saat mulainya pandemi yang terjadi di dunia ini menjadikan perempuan juga turut bermain *game mobile* yang pada saat itu hanya boleh melakukan aktivitas dirumah, hal ini dimanfaatkan oleh banyak orang terkhususnya perempuan yang masih tabu untuk sebutan *gamer girl* pada awal pandemi. Namun seiring membesarnya dunia *esports* Mobile Legends ini semakin banyak juga hujatan dan provokator yang menjadikan komunitas Mobile Legends ini terbilang sangat buruk karena banyak melayangkan hujatan dan cacian ke para pemain perempuan yang ada.

Kesetaraan gender yang diperjuangkan oleh perempuan pada zaman ini sudah mulai banyak perubahan, semisal liga perempuan *esports* yang sudah mulai membesar dan menjadikan banyak perempuan di Indonesia terpacu untuk ikut serta meramaikan dunia *esports* Indonesia. Dalam sebuah data yang dilansir dari ESPORTS.ID, Rendy Lim (2020) mengatakan bahwa *gamers* perempuan wilayah Asia Tenggara memiliki persentase sebesar 40% dari 100 juta *gamers* dan tentu saja pemain yang sering memainkan game dominan adalah kaum laki – laki. Adanya dominan yang ada pada kaum laki – laki membuat kaum perempuan yang terdapat dalam dunia *esports* sering kali dipandang sebelah mata. Hal inilah yang sering kali membuat para kaum perempuan yang ada di dunia *esports* menjadi tidak percaya diri. Upaya untuk menyamaratakan gender tanpa adanya perbedaan hal ini juga peneliti alami dalam ruang lingkup sehari – hari, teman perempuan peneliti yang seorang *gamers* (pemain dalam game tersebut) adalah seorang perempuan yang tidak mempunyai kepercayaan diri untuk menunjukkan gender aslinya didunia game.

Mobile Legends yang notabennya adalah game terlaris ke dua di *apple store* dan *play store*, namun hal ini menjadi halangan bagi kaum perempuan untuk bermain dengan bebas, karena sepengalaman kenalan peneliti yang cukup mengerikan dalam hal hujatan dan caci maki permainan seseorang melewati *chat team* atau *chat all* pada saat bermain. Hal ini dapat disebabkan oleh lingkungan pribadi atau pro player *esports* itu sendiri, dengan kalimat mencaci atau *toxic* sudah menjadi hal yang biasa dalam ranah game dan tidak perlu dipertanyakan mengapa hal ini bisa terjadi, jelas dalam bermain ada saatnya kita kesal dengan tim kita atau tim lawan namun hal ini tidak bisa dijadikan tolak ukur

dalam mencari para pemain yang tidak memiliki cukup *skill* dalam bermain, karena setiap orang dalam memulai game tidak selalu langsung menjadi hebat dan kebanyakan orang belajar dahulu hingga bisa menjadi seseorang yang hebat dalam bermain. Salah satu kenalan peneliti sampai sekarang masih tidak berani untuk membuat akunnya ber-genderkan perempuan, perasaan takut akan dihujat juga termasuk alasan utama mengapa ia tidak berani.

Pada kali ini, peneliti akan meneliti perjuangan perempuan dari beberapa tahun belakang hingga sekarang. Dan mencoba merubah pandangan laki – laki bahwa perempuan juga dapat terjun ke dunia *esports* dengan menjanjikan dunia ini menjadi lebih besar lagi, lalu juga dengan bertujuan untuk mengurangi hujatan dan diskriminasi gender yang dilakukan oleh masyarakat terhadap perempuan. Selain itu, untuk menciptakan suatu lingkungan yang dapat diterima khalayak tanpa memandang gender dan kasta pada saat bermain *game online*. Sehingga dapat membuat semua masyarakat dapat bermain tidak dibatasi oleh gender yang tengah terjadi di Indonesia.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana dinamika pada perjuangan perempuan serta bagaimana perempuan dapat bertahan hingga sekarang?

## **C. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini mempunyai harapan dapat dijadikannya referensi bagi penelitian selanjutnya terkhusus di bidang game online yang mengangkat tema perjuangan perempuan. Selain itu juga dapat diharapkan menjadi tambahan pengetahuan bagi masyarakat, dan memberikan informasi serta wawasan mengenai perjuangan yang telah dialami oleh para *gamers* perempuan yang bertahan hingga sekarang. Sehingga hal ini dapat menambah pengetahuan keilmuan dalam bidang komunikasi bidang virtual khususnya pada permasalahan gender dan feminisme.

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini agar dapat berfokus pada perjuangan perempuan dalam bertahan di dunia *esports* Indonesia pada game online Mobile Legends, penelitian ini mempunyai tujuan khusus:

1. Agar dapat memahami posisi dan kedudukan pada *player* perempuan dalam komunitas Mobile Legends.
2. Untuk mengetahui sebab hingga akibat dari dampak dinamika dan perjuangan yang terjadi pada *player* perempuan dalam aspek gender dan lingkungannya.

#### **E. PENELITIAN TERDAHULU**

Peneliti pertama yang telah dilakukan 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”. Peneliti memakai data deskriptif kualitatif yang diperoleh dari data dalam menggunakan langkah observasi, wawancara dan dokumen menggunakan etnografi virtual. Dari penelitian ini, ditemukan bahwa kesenjangan gender gamer perempuan di komunitas game virtual online DotA 2 adalah penyerahan, stereotip, kekerasan, dan dampak beban kerja siber terhadap proses, proses komunikasi, model komunikasi, dan realitas. Adanya kesenjangan gender ini telah menciptakan gerakan feminis gamer, dimana casual gamers mengalami pergeseran tujuan ketika harus berpartisipasi dalam komunitas online virtual. cara menghilangkan stigma pemain perempuan. Namun, dalam upaya untuk mematahkan stigma dan kesetaraan status, gamer perempuan juga secara bertahap berubah menjadi pria tanpa gender dengan menunjukkan kejantannya saat aktif di komunitas virtual.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Emma Westecott (2018) yang berjudul Feminisme dalam Permainan Terlepas dari norma-norma disiplin dan investasi institusional dari studi permainan yang memfitnah dan meminggirkan perspektif kritis

(Jensen dan de Castell 2009), sejarah baru-baru ini telah membuktikan lensa feminis menjadi aspek penting dalam memeriksa permainan, gamer, dan budaya game. Seperti yang dikatakan Nina Huntemann (2013), studi permainan feminis meneliti bagaimana gender, dan persimpangannya dengan ras, kelas, seksualitas, dan sebagainya, diproduksi, diwakili, dikonsumsi, dan dipraktikkan di dalam dan melalui permainan digital. Volume ini melanjutkan dan memperluas proyek studi permainan feminis, memeriksa beragam representasi, praktik, dan institusi permainan dan budaya permainan dari perspektif feminis, mengeksplorasi pengalaman pribadi, narasi individu, dan fenomena institusional yang melekat dalam hegemonik, sering patriarkal, struktur permainan. Meskipun peristiwa terkini membuatnya semakin mendesak, sebenarnya ada sejarah teori feminis dan kritik permainan yang kaya dan berjangkauan luas yang dijadikan landasan esai-esai dalam buku ini. Sarjana media telah lama meneliti anggapan bahwa permainan menggambarkan perempuan dengan cara yang mempolarisasi dan meminggirkan: baik sebagai objek seksual atau gadis dalam kesusahan (Gailey 1993; Dietz 1998).

Kurangnya representasi (dan penghapusan) karakter permainan perempuan telah didokumentasikan (Williams et al. 2009), seperti kecenderungan untuk menggambarkan perempuan secara seksual dengan pakaian yang lebih sedikit (Beasley dan Standley 2002; Taylor 2006), absurd atau proporsi tubuh yang diidealkan (Schröder 2008; Martins et al. 2009), atau posisi naratif dan diskursif sebagai seks bebas (MacCallum-Stewart 2009). Namun demikian, beberapa penelitian yang meneliti penggambaran perempuan dalam permainan digital telah menarik perhatian pada penggambaran identitas gender perempuan yang semakin beragam. Salah satu karakter game pertama yang menarik perhatian ini adalah Lara Croft, karakter tituler dari seri Tomb Raider. Ada sejumlah kecil kritik media feminis yang berpendapat bahwa Croft berfungsi (bergantian atau bersamaan tergantung pada penulisnya) sebagai objek hasrat seksual, *femme fatale*, model keperempuanan yang diberdayakan, atau gaya feminitas maskulin, masing-masing menemukan sosok yang sangat cakap dan heroik di Ellie, gadis remaja dari *The Last of Us*, yang bagaimanapun tidak berdaya bukan melalui seksualisasi melainkan oleh posisi permainan dirinya sebagai anak perempuan- sosok untuk Joel, karakter lain dan utama, yang dapat dimainkan. Namun, terlepas dari menjamurnya pahlawan perempuan yang semakin cakap, studi terbaru Summers dan Miller (2014) tentang iklan game

menunjukkan bahwa sementara penggambaran yang lebih tradisional tentang gadis berbudi luhur dalam kesusahan kurang umum dalam game, karakter game perempuan secara bersamaan meningkat secara seksual.

Penelitian ketiga skripsi yang ditulis oleh Ryan Randy Suryono (2016) dengan judul Perilaku Pemain Game Online Terhadap Pembelian Virtual Item. Penjelasan yang lebih berfokus pada dampak buruk dari kecanduan game online, dan menjadikan seorang lelaki di cina sebagai contoh dari kasusnya dan beberapa contoh kasus yang lain seperti, seorang pria tidak sadarkan diri selama 14 hari, seorang lelaki mengambil kotak amal untuk game online, lalu ada seseorang yang meminjam uang sebesar 84jt untuk membeli sebuah item pada game online. Lalu ditemukan pada penelitian tersebut bahwa seseorang cenderung ingin mendapatkan kekuasaan, memaksimalkan karakter, dan keinginan untuk bersaing dengan orang lain. Dan penelitian ini berakhir dengan kesimpulan sifat seseorang yang dapat berubah hanya dengan bermain game online.

Penelitian keempat dilakukan oleh Carrie Heeter (2013) yang berjudul Feminitas dan Video Game yang menjelaskan tentang representasi karakter perempuan, representasi diri pemain, dan masalah pelecehan berbasis gender, para ahli tentang kurangnya representasi perempuan dalam karir TI mengungkapkan kekecewaan bahwa video game yang menargetkan pemain perempuan cenderung cenderung tidak menyertakan jenis fitur terbaik yang terkait dengan pengembangan keahlian TI (Hayes, 2008). Terlepas dari konteks sosial peningkatan gender dan fluiditas peran gender, video game adalah laki-laki "berkode budaya" (Ito & Bittanti, 2008). Pengkodean budaya ini bersifat membatasi di luar implikasi langsung untuk rekreasi karena game menyediakan titik masuk yang dapat diakses, lebih bagi pria daripada perempuan, untuk identitas dan praktik geek seperti modding game dan penyesuaian yang memiliki efek samping dari pengembangan keahlian teknologi (Ito & Bittanti, 2008).

Pengalaman awal dan berkelanjutan anak laki-laki dengan permainan memberi mereka keuntungan dalam membangun kompetensi dan kepercayaan diri dengan komputer (de Castell & Jenson, 2006). Penelitian oleh Hayes (2008) menegaskan bahwa video game memberikan latihan pemuda dengan alat digital, meningkatkan kenyamanan dan keterampilan dasar, mempersiapkan mereka untuk banyak pekerjaan, dan menghubungkan mereka ke komunitas yang lebih besar. Manfaat ini lebih mungkin

terjadi ketika pemain lebih dari sekadar bermain video game, dan juga terlibat dalam aktivitas terkait game seperti berkontribusi pada blog komunitas online tentang game, memproduksi machinima (tangkapan video gameplay yang dirancang untuk menceritakan sebuah kisah), dan bahkan mengembangkan mod game (seperti menambahkan item baru atau konten lain ke dalam game) (Hayes, 2008). Meskipun game banyak dimainkan oleh perempuan dan pria dari berbagai usia, dan mayoritas pemain perempuan dalam beberapa genre, perempuan adalah minoritas yang sangat kecil dari profesional industri game, terlepas dari genre game. Survei gaji tahunan Game Career Guide menemukan bahwa perempuan hanya terdiri dari 3% programmer, 11% desainer game, 13% artis dan animator, 13% pengujian QA, dan 16% produsen di industri game (Game Career Guide, 2012). Pratt (2007) berargumen bahwa perempuan tidak disarankan untuk masuk ke industri game karena penggambaran negatif perempuan dan bias anti-perempuan yang kuat dalam game populer. Fullerton di al. (2008) menyarankan bahwa menciptakan lebih banyak game yang menarik bagi perempuan akan membantu menciptakan siklus yang baik untuk menarik lebih banyak perempuan ke dalam pembuatan game. Mereka menyerukan permainan puitis "bergenre" atau "terdegender" yang lebih egaliter dan mengakui preferensi spasial dan kognitif yang lebih luas.

Kesejajaran yang tidak menguntungkan ada antara pelecehan berbasis gender dalam game online dan seksisme dan kebencian terhadap perempuan yang bekerja di industri game yang didominasi pria, kecuali bahwa menyembunyikan gender bukanlah suatu pilihan. Perempuan dalam industri game mengalami ancaman stereotip (Steele & Aronson, 1995; Osborn, 2006) -- kesadaran yang meningkat akan minoritas mereka, status orang luar, dan kekhawatiran tentang membenarkan atau dihakimi dalam kaitannya dengan stereotip gender negatif.

Pada tanggal 27 November 2012, karyawan Kickstarter Luke Crane men-tweet "mengapa hanya ada sedikit pembuat game perempuan?" meledak Tagar #1Reasonwhy di twitter ketika desainer game perempuan menawarkan alasan demi alasan, seperti Jane McGonigal: "karena tidak ada cukup investasi dalam game AAA tentang sesuatu selain perang, koboi, sepak bola, mobil. Maaf, tapi itu benar" dan Kim Swift: "karena saya dikira resepsionis atau day-hire marketing di pameran dagang." Percakapan meletus. Seorang desainer game perempuan memulai tagar #1Reasonmentors untuk merekrut

mentor untuk mulai mengatasi masalah. Pria dan perempuan berbicara menentang seksisme di industri game (Raja, 2012; Grayson, 2012; Shapiro, 2012). Pemimpin Redaksi Gamasutra, Kris Graf (2012) mencantumkan “seruan gemilang untuk keragaman dan inklusivitas” sebagai salah satu dari lima tren teratas yang mendefinisikan industri game pada tahun 2012, dengan alasan bahwa industri tersebut tampaknya telah mencapai titik balik dalam keragaman dan inklusivitas gender.

Penelitian kelima dilakukan oleh Orlando Woods (2021), mengenai tantangan mendasar yang dihadapi para ilmuwan tentang "digital" adalah bagaimana ia dapat mengimbangi evolusi domain digital. Tantangan ini juga berlaku untuk game online, di mana fakta universal dari permainan menemukan praktik, makna, dan ekspresi baru melalui ekspresi digital mereka. Maksud saya adalah bahwa selain dimediasi dalam beberapa cara oleh digital, tidak ada yang ditentukan sebelumnya tentang game online: itu terbuka untuk interpretasi. Dalam banyak hal, hal yang sama dapat dikatakan tentang kinerja gender di dalamnya. Digital dapat dilihat untuk membuka gender, menciptakan kemungkinan baru bagi diri untuk ditegaskan, dicoba dan direalisasikan dengan cara yang hampir nyata.

Dalam pandangan ini, digital adalah medan sosial yang tegas di mana kebenaran, fantasi, dan investasi tertentu difasilitasi dan dimainkan dan yang karenanya menstrukturkan kesenangan berpartisipasi dalam publik ini (Kanai, 2019: 6). Pentingnya game online, bagaimanapun, adalah bahwa keduanya memotivasi keterlibatan melalui mekanisme permainan, tetapi juga menawarkan jalur beberapa dimasukkan ke dalam logika permainan, yang lain ditempa melalui pernyataan agensi pemain yang melaluinya performativitas permainan berdasarkan gender dapat direalisasikan. Mengenali motivasi dan jalur ini akan membantu beasiswa bergerak melampaui reproduksi dunia yang ada sangat tidak setara, (Elwood, 2020: 4) dan sebaliknya akan mengedepankan potensi game online sebagai metode di mana ruang digital dapat didefinisikan ulang. Pada waktunya, kita dapat berharap untuk melihat geografi feminis dari game online tidak hanya berkontribusi pada wacana game yang lebih luas dan seimbang saja, tetapi juga untuk mendefinisikan kembali istilah permainan di dalam dan melalui praktik kehidupan sehari-hari. Istilah-istilah ini harus didefinisikan oleh keterbukaan ontologis, dan kemungkinan radikal untuk perubahan sosio-spasial yang akan diberlakukan di dan melalui digital.

## **F. KERANGKA TEORI**

### **1. Studi Etnografi Virtual**

Etnografi virtual merupakan metodologi yang digunakan untuk melakukan eksplorasi terhadap entitas atau pengguna yang menggunakan internet. Etnografi virtual juga merefleksikan implikasi-implikasi dari komunikasi termediasi internet (Hine, 2015). Wawasan mengenai metode memerlukan pemahaman mendasar, khususnya mengingat perkembangan berbagai metode yang berkembang belakangan ini, seperti etnografi feminis, etnografi, autoetnografi, dll. Etnografi merupakan metode terapan yang berupaya menemukan relevansi sosial budaya dengan mengeksplorasi pola yang diinginkan. Etnografer tak hanya mengobservasi, namun juga berusaha ikut dalam keseharian budaya – budaya kelompok yang akan diteliti. Langkah selanjutnya, peneliti dapat mengkategorikan setidaknya dua aspek, yaitu terdapat kelompok budaya yang terpilih berdasarkan sosialnya lalu hubungan diantara peneliti dan kelompok yang diteliti dalam aspek budaya, virtual juga mencerminkan efek komunikasi melalui internet.

### **2. Gender**

Gender dalam yang secara literal berarti “seks” yang memiliki arti lain yaitu jenis kelamin. Gender digunakan dalam menyebut karakteristik laki-laki atau perempuan terbentuk oleh lingkungan budaya di mana seseorang dibesarkan. Sedangkan kata seks mengacu pada penjelasan biologis pada manusia dan hewan, yaitu jantan dan betina. Secara umum konsep gender adalah membedakan tingkah laku, kebebasan, tanggung jawab, dan pembeda sifat antara laki-laki maupun perempuan menurut kebiasaan sosial atau budaya dan tidak terjadi secara alamiah. Hal ini sering dikaitkan dengan dua hal yaitu maskulin dan feminim. Maskulinitas merujuk kepada karakter laki-laki, seperti kuat, berani, *leader*, dan pantang nangis. Misalnya, feminim merujuk kepada sifat seorang perempuan yang lembut, mengasuh. Faktanya, gender dapat dipertukarkan antara pria dan perempuan. Ciri-ciri maskulin dapat ditemukan pada perempuan, misalnya seorang perempuan bisa

menjadi pengusaha. Dalam sifat feminin dapat ditemukan pada pria, seperti seorang pria dapat menjadi sensitif. Dalam arti lain, peran gender dan stereotip gender dapat menjadi tidak menentu dan berubah tergantung pada kondisi dan perilaku tertentu pada saat itu (Prawiro, 2021).

Ketidakadilan gender terwujud dalam beberapa aspek yang dimana menjadi beberapa bagian seperti, subordinasi yang merupakan anggapan tidak penting dalam putusan politik, stereotipe yang merupakan pembentukan stigma melalui pelabelan negatif, kekerasan, beban kerja, serta sosialisai ideologi nilai gender. Yang dimana hal ini perwujudan dari sebuah ketidakadilan gender yang memiliki keberagaman kecaman dari berbagai sudut pandang.

a. Subordinasi

Pandangan terhadap gender dapat menyebabkan subordinasi terhadap perempuan. Anggapan bahwa perempuan tidak dapat memimpin dikarenakan memiliki sifat perempuan yang irasional dan emosional yang menyebabkan subordinasi tersebut didapatkan dari lingkungan yang ada dari waktu ke waktu.

b. Stereotipe

Stereotipe diketahui sebagai pelabelan atau bisa disebut penanda terhadap suatu kelompok maupun individu. Hal ini didasari oleh suatu perbincangan dari mulut ke mulut yang menciptakan suatu stigma, seperti contoh perempuan yang mendapat pelecehan dikarenakan salah mereka sendiri yang berpakaian tipis dan memikat para laki-laki untuk melakukan pelecehan.

c. Kekerasan

Hal ini didasari oleh tindakan serangan ataupun invasi terhadap fisik maupun pikiran mental seseorang. Pada dasarnya kekerasan dapat terjadi secara fisik maupun secara verbal yang menyerang mental seseorang, kekerasan ini juga terjadi terhadap gender disebabkan oleh ketidaksetaraan kekuatan dalam masyarakat yang dapat dikategorikan sebagai kejahatan.

d. Beban Kerja

Sosok sebuah perempuan digambarkan sebagai sosok yang tekun dan rajin dalam bekerja, namun perempuan juga dianggap tidak memiliki kapabilitas dalam menjadi seorang pemimpin. Tentunya hal ini berakibat muncul sebuah pandangan

bahwa perempuan hanya cocok untuk mengerjakan sebuah pekerjaan ringan seperti pekerjaan rumah, yang biasa disebut ibu rumah tangga.

Sejarah awal feminisme merujuk pada gerakan sosial, politik, dan intelektual yang berfokus pada kesetaraan hak dan perlakuan bagi perempuan (Afrili, 2022). Gerakan feminisme ini muncul sebagai respons terhadap ketidakadilan, diskriminasi, dan ketidaksetaraan yang dialami oleh perempuan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk hak politik, pendidikan, ekonomi, dan sosial. Feminisme merupakan sebuah ideologi atau juga dapat dikatakan sebuah pemahaman yang menjelaskan persamaan hak antara pria terhadap perempuan. Secara bahasa juga dapat diartikan sebagai memiliki sifat keperempuanan atau dalam bahasa latin yang berasal dari kata “femina”.

Feminisme biasa diartikan sebagai gerakan emansipasi perempuan yang menyatakan tentang perbaikan kedudukan perempuan dan menolak perdebatan derajat perempuan terhadap pria. Dalam feminisme, gerakan terjadi pada abad 15-18 M di Eropa yang memperjuangkan haknya sebagai perempuan dan pergerakan awal yang dilakukan oleh Christine de Pizan yang menulis tentang ketidakadilan yang dialami perempuan. Adapula beberapa ciri feminisme, seperti menuntut persamaan hak antara pria dan perempuan, pria yang dianggap kaum yang lebih mementingkan dirinya, dan gerakan didominasi oleh perempuan.

### **3. Game Online**

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, game online ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. Game online dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu (Rohadi, 2022). Game online banyak ditemukan dan dimainkan di era millennium di mana internet dapat dengan mudah ditemukan dan digunakan. Dapat dibayangkan bahwa suatu game bisa dikatakan sebagai *online game* apabila perangkat yang dipakai untuk memainkan game yang terkoneksi dengan koneksi internet lalu dapat dimainkan dalam daring. Pertumbuhan game online di

Indonesia berjalan dengan pesat sama seperti pertumbuhan internet setiap harinya dan akan terus meningkat. Dari perkembangan teknologi dan internet, game online dapat terhubung semua dunia maya dan memungkinkan semua orang dari mana saja untuk terhubung tanpa *limit* yang ditemukan di dunia nyata, dan berbagai game online dapat didownload menggunakan handphone ataupun komputer.

Internet merupakan jaringan penting pada era sekarang yang digunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media online. Komputer menjadi perangkat yang diperlukan untuk menghubungkan pengguna dengan internet. Komputer memainkan peran penting dalam komunikasi online karena dapat menyandikan pesan menjadi simbol dan mentransmisikannya ke perangkat komunikasi lainnya. CMC merupakan sebuah proses dimana orang menciptakan, memelihara dan mengubah makna saat berinteraksi sebagai pengguna sistem komunikasi komputer (Lindlof dan Taylor, 2002: 249). Komunikasi yang menggunakan komputer sebagai media disebut sebagai Communication Mediated Computer (CMC). CMC melibatkan berbagai format seperti IRC, e-mail, dan VoIP dengan fungsi interaktif, hypertext, multimedia, dan konvergensi dalam berbagai format komunikasi.

Dalam konteks CMC, penelitian mengaitkan CMC dengan game online, terutama game multiplayer. Dalam game multiplayer, interaksi dan komunikasi antara pemain membutuhkan penggunaan komputer untuk mengakses dunia online dan mengirim pesan kepada pemain lain yang berada di lokasi yang jauh. Game online multiplayer menawarkan berbagai cara interaksi sosial dan komunikasi, seperti pesan teks, komunikasi suara, komunikasi nonverbal, dan penggunaan jargon khusus dalam berkomunikasi dengan pemain lain. Jargon tersebut merupakan ungkapan informal yang digunakan dalam komunikasi antar pemain di dalam game.

Komunitas Virtual, internet menyediakan wadah virtual di mana orang dapat berkolaborasi dan berinteraksi secara virtual dengan perasaan (Rheingold, 1995). Komunitas virtual adalah pertemuan sosial di internet di mana banyak orang berpartisipasi dalam diskusi publik jangka panjang dengan kepentingan

yang berbeda, membentuk forum jejaring untuk hubungan pribadi di dunia maya (Rheingold, 1993; Nasrullah, 2014). Komunikasi virtual dan komunitas virtual memiliki perbedaan dengan komunikasi dan komunitas dalam dunia nyata. Komunitas virtual memiliki karakteristik seperti afiliasi longgar, aktivitas khusus, tidak terikat tempat dan waktu, komunikasi verbal dan parabahasa, pluralitas parsial, dan heterogenitas (Darmawan, 2018). Selain itu, masyarakat virtual dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu *gemeinschaft* (komunitas) dan *gessellschaft* (masyarakat heterogen) (Nasrullah, 2014).

Komunitas virtual memiliki berbagai bentuk dan jenis berdasarkan jenis anggota, tujuan, bentuk kerjasama, dan partisipasi (Matos et al., 2009). Tipe dasar komunitas virtual meliputi komunitas/intelektual mandiri, organisasi virtual, dan komunitas sukarela (Mezgar dalam Matos et al., 2009). Komunitas virtual memiliki hubungan yang tidak kompleks, beragam aktivitas, tidak terikat oleh tempat dan waktu, komunikasi melalui kata-kata dan isyarat verbal, pengetahuan parsial tentang identitas anggota, dan keberagaman dalam latar belakang anggota (Ratna Permata Sari, 2012; Darmawan, 2018).

Dalam konteks komunitas virtual, terdapat perbedaan antara *gemeinschaft* (komunitas) dan *gessellschaft* (masyarakat heterogen). *Gemeinschaft* merupakan komunitas di mana individu dan aspek sosialnya saling berinteraksi secara vertikal dan horizontal, dengan pertukaran ritual dan simbol dalam interaksi sosial yang nyata. *Gessellschaft*, di sisi lain, terbentuk dari aspek yang sangat heterogen, dengan kepentingan dan komitmen yang berbeda-beda antara individu-individu yang tidak memiliki ikatan yang kuat. Meskipun demikian, terdapat hubungan dan komitmen tertentu di dalam *gessellschaft* (Nasrullah).

Mengutip dari skripsi Bangkit Darmawan (2018), terdapat beberapa pola komunikasi dalam kelompok, seperti pola Circle di mana pesan berputar dalam kelompok yang akrab, pola Chain di mana satu individu menjadi pusat komunikasi, pola Y di mana terdapat perbedaan pendapat antara individu dengan pemimpin, pola Wheel di mana komunikasi terpusat pada seorang pemimpin, dan pola All-Channel di mana semua anggota kelompok dapat berkomunikasi secara aktif tanpa pengecualian. Analisis proses interaksi juga penting untuk memahami

bagaimana pesan memengaruhi peran dan kepribadian kelompok. Menurut Bales, terdapat enam kategori dalam analisis proses interaksi, antara lain kesulitan komunikasi, masalah evaluasi, masalah pengawasan, masalah pengambilan keputusan, masalah ketegangan, dan masalah reintegrasi.

Selain itu, Bales juga mengklasifikasikan perilaku komunikasi dalam kelompok menjadi dua kelas, yaitu sosio-emosional yang melibatkan tindakan seperti ramah dan menunjukkan ketegangan, serta perilaku pekerjaan yang melibatkan saran, pendapat, dan informasi yang berkaitan dengan tugas. Referensi dalam komunikasi kelompok kecil dipengaruhi oleh perilaku dominan yang terjadi dalam kelompok tersebut. Pemahaman mengenai pola komunikasi dan perilaku dalam kelompok membantu memahami dinamika komunikasi yang terjadi dan pengaruhnya terhadap interaksi antaranggota kelompok (Morissan, 2013).

Menurut penulis Cangara (2014), mengutip dari buku Pengantar Ilmu Komunikasi, Cherry (1983) berpendapat bahwa asal-usul istilah "komunikasi" berasal dari bahasa Latin "komunis" yang berarti kebersamaan antara dua orang atau lebih. Proses komunikasi melibatkan langkah-langkah yang dimulai dari perencanaan pesan hingga pesan tersebut disampaikan dengan tujuan mencapai saling pengertian kepada penerima pesan melalui media yang digunakan. Proses komunikasi terdiri dari ide atau gagasan yang dibuat oleh komunikator, pengkodean pesan, pengiriman pesan, decoding pesan oleh komunikan, dan umpan balik dari komunikan kepada komunikator. Lima tahapan ini memiliki lima elemen komunikasi, yaitu komunikator, pesan, media, komunikan, dan pengaruh.

Dalam proses komunikasi, terdapat lima faktor yang mempengaruhi caranya berlangsung, yaitu tindakan komunikasi, adegan di mana pesan dikomunikasikan, individu yang terlibat dalam hubungan komunikasi, media yang digunakan sebagai perantara, dan tujuan komunikasi. Tujuan komunikasi dapat beragam, seperti mencapai tujuan fungsional, manipulatif, estetika, dan kepercayaan. Faktor-faktor ini memainkan peran penting dalam memahami dan menganalisis proses komunikasi.

## G. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Dalam survei yang menggunakan data tertulis dan verbal kualitatif dan deskriptif, proses survei menggambarkan fenomena individu dan kelompok, sikap dan persepsi sosial. Untuk alasan ini, proses aproksimasi dimulai dengan asumsi dasar dan dikaitkan dengan aturan penggunaan survei. Apa yang jelaskan Lexy J. Moleong (2005), kualitatif bermaksud untuk dapat mengerti dari fenomena yang dialami subjek penelitian. Secara khusus, dengan menggambarkan, persepsi, motivasi, perilaku, dll. Secara keseluruhan, dalam kaitannya dengan bahasa, dalam konteks alami tertentu, menggunakan metode alami yang berbeda.

Untuk memeriksa keaslian data dengan cara ini, etnografer virtual tidak tertarik untuk mengembangkan standar luar agar dapat menilai apakah mereka dapat dengan mudah mempercayai apa yang dikatakan informan didunia maya. Bagaimana mengevaluasi keaslian informasi yang diberikan oleh informan. Maka dari hal tersebut, untuk memvalidasi data yang tersedia, dilakukan observasi virtual partisipan dengan peneliti dengan pengasuh, dokumen berupa foto dan wawancara secara virtual.

### 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini akan menggunakan *purposive sampling*. Sugiyono (2016), memaparkan teknik *purposive sampling* adalah cara pengumpulan data dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sebagai kriteria informan yang diinginkan peneliti. Hal tersebut dilakukan karena sumber data yang sebelumnya masih terlalu sedikit dan belum dapat memberikan data yang cukup memuaskan, sehingga diperlukan mencari orang lain sebagai sumber data tambahan. Menurut Arikunto (2006) pengertiannya adalah: teknik mengambil sampel dengan tidak berdasarkan random, daerah atau strata, melainkan berdasarkan atas adanya pertimbangan yang berfokus pada tujuan tertentu.

Narasumber yang akan dipilih sebagai informan dalam penelitian ini adalah player game online Mobile Legends yang ada di Yogyakarta dengan kriteria:

- a. Perempuan
- b. Berusia 18 – 22 Tahun
- c. Bermain Mobile Legends kurang lebih dalam dua tahun terakhir

### **3. Pengumpulan Data**

Ada data dari berbagai sumber yang diperoleh dari peneliti primer dan sekunder. Hal ini akan memastikan bahwa peneliti melakukan perbaikan proses observasi dan wawancara untuk meremajakan dan memperoleh data yang detail sebuah pemantauan, agar lebih tepat.

#### **a. Observasi**

Melalui observasi, peneliti mempelajari perilaku dan apa artinya. Ada banyak untuk kelompok pengamatan. Terdapat tiga kelompok observasi, (observasi publik dan rahasia, partisipan, dan tidak terstruktur). Peneliti menggunakan observasi partisipan agar dapat berinteraksi dengan narasumber dan dijadikan sebagai sumber data dalam penelitian. Pada saat mengobservasi, peneliti bermain game online mobile legends dengan narasumber untuk dapat mengetahui aktivitas dan pengalaman yang dirasakan narasumber saat bermain.

#### **b. Wawancara**

Peneliti akan menggunakan wawancara mendalam pada pertemuan peneliti dan narasumber agar dapat berbagi dan bertukar informasi hingga ide melalui tanya jawab, agar peneliti dapat mengetahui makna yang dibuat diatas topik tertentu. Wawancara sebagai teknik pengumpulan data untuk mengungkap masalah yang perlu diselidiki dan untuk mengumpulkan informasi yang lebih mendalam dari responden. Untuk mendapatkan data wawancara yang baik, peneliti menggunakan aplikasi tambahan yaitu discord, yang dimana discord adalah tempat para pemain game online menggunakan aplikasi tersebut.

#### **c. Dokumentasi (foto)**

Dokumentasi berupa foto dan video merupakan data yang akan diperoleh saat melakukan kegiatan penelitian. Pemain hanya berkomunikasi melalui fitur chat dan interaksi melalui fitur emot yang telah ada digame

tersebut untuk berinteraksi dengan simpel kepada para pemain didalam game yang sedang dimainkan. Dengan menambahkan foto atau screenshot pada saat bermain dengan narasumber, menjadi penjelas apa yang dialami pada saat bermain.

#### **4. Analisis Data**

Setelah melakukan proses pengambilan data dan pengumpulan data, selanjutnya data akan dianalisis dengan metode yang terdiri dari:

- a. Peneliti akan mengamati data yang didapatkan dari tiga data ini yaitu observasi, wawancara, foto atau video dengan seksama.
- b. Lalu memisahkan dan menggabungkan secara keseluruhan data yang telah diperoleh agar dapat dikategorikan sesuai dengan masing – masing data yang telah ada sehingga dengan mudah untuk menyusun data.
- c. Membuat kesimpulan dari data yang telah dipisahkan dan digabungkan sehingga dapat disesuaikan dengan rumusan masalah yang dirumuskan diawal.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### A. MOBILE LEGENDS

Mobile Legends merupakan sebuah game online yang paling banyak dimainkan oleh gamer Indonesia. Dengan spesifikasi handphone yang ramah semua orang dapat memainkan game tersebut. Mobile Legends sendiri pertama rilis pada tanggal 11 Juli tahun 2016 dan langsung dapat bersaing dengan game yang lain sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu game terlaris sampai saat ini, dan peminat dari game ini semakin hari semakin meningkat (Nizam, 2022). Mobile Legends berhasil mendapatkan penghargaan *Most Favorite Game of the Year* pada ajang gelaran Indonesia Gaming Awards tahun 2019.

Asal muasal Mobile Legends sendiri berasal dari Tiongkok atau China, game ini dikembangkan oleh perancang asal China pada tahun 2016. Mobile Legends sendiri telah membuka kantor cabang di Indonesia walaupun yang utama masih dipegang oleh pengembang pertamanya di China. Saat ini Mobile Legends masih dikembangkan oleh Moonton dan telah melakukan beberapa perubahan pada game tersebut. Pencipta game Mobile Legends adalah Moonton sebuah perusahaan dari Shanghai, China. Nama Moonton diambil dari nama tengah perusahaan yang bernama Shanghai Moonton Technology, dan dikembangkan juga oleh Shanghai Mulong Network and Technology.

Perkembangan Mobile Legends sendiri menjadi begitu menarik dan banyak variasi dalam menikmati sebuah game dengan cara menambahkan beberapa fitur agar mempermudah berkomunikasi dengan teman satu tim, yaitu dengan menambahkan fitur *Voice Chat (Open Mic)*, Ping, Quick Chat, Chat Manual, Tiga Tombol Chat Utama. Dan juga hal ini dapat mempermudah memainkan game dengan mudah agar tim menjadi kompak dan padu.

**a. Komunikasi via voice chat / open mic**

Mobile Legends sebenarnya memiliki fitur *voice chat* dengan sistem terbuka yaitu *open mic* yang bisa dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim. Untuk mengaktifkan fitur voice chat harus dengan menekan tombol voice chat yang ada disebelah mini map. Setelah mengaktifkan fitur ini, kamu dapat mendengar semua percakapan rekan satu tim yang juga ikut mengaktifkan fitur ini.



**Gambar 2.1** *voice chat*

**b. Komunikasi via ping**

Sistem komunikasi ini sangat mudah untuk dilakukan. Dengan cara menekan tombol ping yang berada dibawah mini map, ketika tombol ping ditekan maka mini map akan membesar dan dapat meletakkan ping (tanda) untuk menandai sesuatu dengan sekali tekan untuk mengisyaratkan untuk melakukan sesuatu seperti *clear minions*, dan dapat memberikan instruksi atau memberikan isyarat untuk *attack the Lord*.



**Gambar 2.2** *ping*

**c. Komunikasi via *quick chat***

Karena ping memiliki batasan, Moonton memberikan pilihan lainnya yang berubah auto chat yang dapat diatur dibagian *preparation* (persiapan). Fitur ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu *Defend*, *Attack*, dan *Communicate*. Bagian *defend* terdapat beberapa isyarat yang berorientasi pada defense seperti *Defend the High Ground*, *Beware of Ambush*, *Clear Up Lanes* dan masih banyak lagi. Bagian *attack* terdapat beberapa isyarat seperti *Kill the Damage Dealer*, *Split Push*, *Give me a Vision* dan banyak lagi. Bagian *communicate* terdapat isyarat komunikasi yaitu seperti *Sorry*, *Wait*, *Well Played* dan terdapat banyak lagi jenis komunikasi yang berada dalam *Defend*, *Attack*, *Communicate*. Hal ini dapat menjadi komunikasi praktis yang dapat dimengerti sesama tim.



**Gambar 2.3** *quick chat*

**d. Komunikasi chat manual**

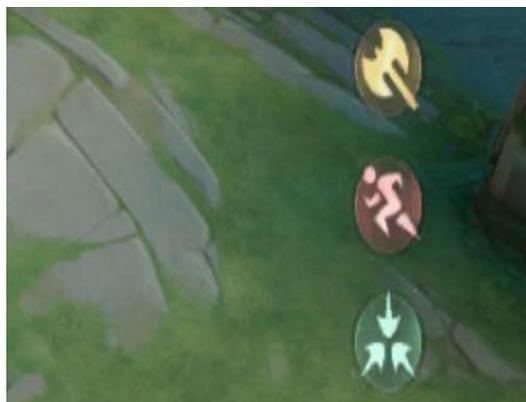
Cara ini merupakan hal yang standar dan memerlukan waktu untuk dilakukan. Untuk menggunakan chat kamu bisa menekan simbol balon kata yang terdapat pada *quick chat*. Chat manual ini sangat riskan atau terdapat resiko untuk digunakan apabila sedang terjadi *war* atau perang karena akan menampilkan *keyboard* yang menghalangi pandangan.



**Gambar 2.4** manual chat

**e. Komunikasi tiga tombol chat utama**

Selain chat manual dan *quick chat*, Moonton juga menyediakan satu pilihan lagi dalam hal isyarat. Pilihan itu merupakan sebuah fitur yang sangat membantu dalam komunikasi sesama pemain, pilihannya yaitu *Attack*, *Retreat*, *Gather*. *Attack* yang merupakan isyarat untuk menyerang apabila akan terjadi perang dan kalimat yang diucapkan oleh sistem game tersebut yaitu “Launch Attack”, lalu ada *Retreat* yang merupakan sebuah isyarat untuk lari atau kabur apabila diserang atau musuh menghilang dari map dan kalimat yang diucapkan oleh sistem adalah “Initiate Retreat”, lalu yang terakhir yaitu *Gather* yang merupakan sebuah isyarat untuk berkumpul seperti pada saat persiapan untuk perang dan kalimat yang diucapkan oleh sistem adalah “Request Backup”, tiga fitur komunikasi yang sangat membantu apabila memiliki waktu yang sedikit dalam membuat komunikasi sesama player.



**Gambar 2.5** main botton

## B. GAMEPLAY MOBILE LEGENDS

Mobile Legends merupakan game online yang berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*). Yang merupakan sebuah game *multiplayer online* yang bertema pertarungan di dalam sebuah arena. Pada umumnya game MOBA adalah game yang memiliki sistem pertarungan 5 vs 5, dan kerjasama dalam tim sangat dibutuhkan untuk game ini, permainan ini memiliki sebuah map dengan 3 lane yaitu *Top lane*, *Mid lane*, dan *Bottom lane*. Pemain memiliki tujuan untuk menang dengan cara utama yaitu menghancurkan pertahanan yang disebut "*Turret*" atau "*Tower*" sementara pemain harus mempertahankan turret mereka sendiri. Setiap pemain memiliki peranan masing – masing seperti offlaner yang biasa diisi oleh fighter, midlaner diisi oleh mage, roamer diisi oleh tank, jungler diisi oleh assasin dan juga bisa diisi oleh tank yang disebut jungler tank, goldlaner yang diisi marksman. Setiap hero memiliki kategori yaitu fighter yang bertipe untuk membadani tim saat perang, mage memiliki peran untuk memberi damage dari tengah atau belakang pada saat perang, tank yang memiliki peran inisiasi atau membadani tim saat perang, assasin yang bertugas untuk mematikan hero lawan terutama marksman, dan marksman memiliki peran untuk memberi damage dari paling belakang agar tidak mudah untuk di "pickoff" (dibunuh) oleh lawan. Game online Mobile Legends memiliki sebuah map yang terdapat lane – lane yang harus diisi sesuai role hero dan pemain, exp lane, mid lane, dan gold lane, dan role merupakan kategori peranan yang penting sebelum memulai game.

Mobile Legends memiliki sistem tingkatan pada rank pemain. Hal ini biasa disebut dengan Tier, tier adalah tingkat ranking para pemain yang dikategorikan beberapa tingkatan diantara lain seperti, warrior, elite, master, grandmaster, epic, legend, mythic romawi, dan mythic glory. Selama berlangsungnya permainan, pemain akan dihadapkan dengan *real time*, yang berarti harus dapat menyusun skema permainan atau strategi untuk mengalahkan lawan, hal ini membuat game online Mobile Legends termasuk dalam genre *real time strategy*. Saat memulai game online Mobile Legends, pemain akan diberikan sebuah pilihan berbagai mode permainan seperti *rank*, *custom*, *arcade*, *classic*, *brawl*, *vs A.I.*

Mobile Legends sendiri memiliki beberapa sebutan didalam game, seperti Mikro atau Mekanik (penggunaan skill hero dengan baik), lalu ada Makro (pemahaman game dengan baik). Dikarenakan dua hal ini sangat penting dalam sebuah permainan atau pertandingan yang dilakukan 5vs5 via online.

### 1. Rank

Rank merupakan mode utama dalam Mobile Legends yang berbentuk draft pick yang memiliki fitur ban atau bahasa mudahnya adalah block suatu hero yang menurut pemain terlalu over power atau yang menyusahkan permainan, para pemain mempertaruhkan sebuah point yang dimana hal ini dapat meningkatkan tingkatan rank pemain. Dalam hal ini terdapat beberapa kategori rank agar pemain dapat bermain sesuai dengan skillnya, dari yang terendah yaitu *warrior*, *elite*, *master*, *grandmaster*, *epic*, *legend*, dan *mythic* yang dibagi menjadi dua biasa disebut dengan *mythic romawi* dan *mythical glory*. Rank juga memiliki sistem penambahan pada point dalam tier, terkhusus myhtic romawi dan glory mereka memakai adabtasi sistem penambahan dan pengurangan point sesuai dengan lawan yang mereka hadapi, jika mereka menghadapi rank yang lebih rendah dan menang akan menambahkan lebih sedikit point yang biasa mereka mendapat 5-8 point rank saja, sedangkan apabila kalah mereka yang memiliki rank lebih tinggi akan mendapatkan pengurangan point sebesar 12-15 point rank. Tier warrior hingga legend memiliki sistem point dengan penambahan bintang yang terdapat 5 bintang disetiap tier rank tersebut menang penambahan satu bintang dan kalah pengurangan satu bintang.



**Gambar 2.6** tingkatan *rank*

Mode rank juga dapat dikatakan sebagai pertarungan untuk meningkatkan MMR (*matchmaking rate*), pemain harus menggunakan salah satu hero kurang lebih sebanyak 15 kali di dalam mode rank. Fitur MMR memiliki peran penting dalam penguasaan suatu hero yang dibuktikan dengan menjadi leaderboard global dan lokal, sistem point dalam MMR yaitu setiap kali menang akan mendapatkan 20 – 25 point yang dikonversi menjadi point MMR sesuai dengan lokasi pemain, akan tetapi semakin tinggi rank dan posisi di leaderboard semakin dekat juga point yang akan didapatkan setiap memenangi mode rank.

Perhitungan dan penempatan peringkat dalam leaderboard ditentukan dengan hasil MMR dalam seminggu dan akan selalu direset setiap minggunya agar terjadi keseimbangan dalam leaderboard, MMR dibagi menjadi dua yaitu global dan lokal yang berarti suatu hero yang pemain mainkan dapat menyentuh leaderboard top 100, global yang berarti seluruh dunia dan lokal berarti sesuai dengan lokasi pemain dan hal ini dapat dilihat melalui tittle atau status yang diberikan kepada pemain melalui hero yang dimainkan, yang didapat melalui penambahan sistem point MMR. terdapat 4 bagian tittle yaitu *beginner* (kecamatan), *junior* (kabupaten), *senior* (provinsi), dan *supreme* (negara). sistem penilaian MMR dibagi menjadi tiga, point dibawah 2000 akan mendapatkan 20 – 25 point setiap memenangkan pertandingan apabila kalah akan dikurangi 1 – 3 point, point 2000 keatas akan mendapatkan 7 – 14 point setiap memenangkan pertandingan apabila kalah akan dikurangi 2 – 5 point, dan point 3000 keatas akan mendapatkan 1-3 point sedangkan apabila kalah akan dikurangi 15 – 20 point.

## 2. *Custom*

Custom merupakan sebuah mode untuk berlatih atau membuat sebuah room apabila ingin melakukan latihan 5 vs 5 tanpa adanya penambahan atau pengurangan point. Mode ini memiliki beberapa fitur yaitu custom mode draft pick (ban), classic, dan brawl. Dalam custom pemain juga dapat mengundang pemain ke 6 sebagai wasit yang dapat memberikan fitur pause apabila pemain menginginkan istirahat atau terjadi kesalahan jaringan pada permainan. Mode ini tidak memiliki batasan penggunaan dan dapat dimainkan setiap saat.

### **3. *Arcade***

Arcade merupakan sebuah mode untuk permainan mini, atau permainan sampingan yang beberapa orang memainkan untuk menghilangkan stress saat bermain, terdapat sebuah permainan yaitu magic chess yang dimainkan seperti bermain catur.

### **4. *Classic***

Classic merupakan sebuah mode casual atau biasa yang tidak dapat menambahkan atau mengurangi suatu point, dan juga mode classic biasa dimainkan apabila ingin mempelajari sebuah hero dan tidak ada tingkatan rank. Dan ini dapat menambahkan atau mengurangi winrate keseluruhan sebuah hero namun tidak mempengaruhi winrate dalam mode rank.

### **5. *Brawl***

Brawl merupakan sebuah mode versi singkat dari classic dan rank, biasa dimainkan untuk bersenang – senang apabila terjadi kekalahan dalam rank. Yang dimana hanya dimainkan dengan satu lane dan memungkinkan lebih cepat untuk menyelesaikan sebuah permainan.

### **6. *Vs A.I***

Mode ini memiliki sebuah fitur untuk melawan bot game yang bertujuan untuk berlatih sebuah hero atau untuk mencoba item yang cocok untuk dipakai, mode ini juga dapat dijadikan menjadi 5vs5 antara tim dan bot musuh.

### **BAB III**

#### **TEMUAN DATA**

Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual yaitu penelitian khusus yang melibatkan peneliti untuk mengikuti sebagai pengamat, baik secara langsung dengan terang-terangan atau secara diam-diam untuk mengikuti dan mengamati apa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Bate, 1997). Maka dari itu peneliti akan berpartisipasi secara langsung dalam sebuah pertandingan game online Mobile Legends bersamaan dengan para pemain lain terkhusus yang berjenis kelamin perempuan.

Mobile legends sendiri merupakan sebuah game online yang diketahui dikuasai oleh pemain berjenis kelamin laki-laki dan juga terdapat perempuan didalamnya. Namun pandangan orang mengenai perempuan di kalangan game online secara tidak sadar sudah terbentuk oleh para laki-laki, hal yang sering terjadi seperti perempuan tidak memiliki kemampuan atau skill yang setara dengan laki-laki, perempuan hanya dapat membantu dengan menggunakan hero yang berperan dalam membantu atau *support* (pembantu), dan sebagainya. Hal ini sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut karena perempuan tetap memainkan game online yang sudah tau didominasi oleh para laki-laki.

Banyaknya kasus yang telah terjadi dalam game online Mobile Legends yang dialami oleh pemain perempuan yang membuat mereka jarang berinteraksi dengan sesama tim. Seperti contohnya yaitu, perilaku tidak menyenangkan (*toxic behavior*) dari pemain laki-laki terhadap pemain perempuan, karena hal tersebut menjadikan para pemain perempuan menjadi tertutup agar tidak diketahui bahwa mereka perempuan serta agar mereka tidak mendapat perilaku tidak baik dari pemain laki-laki. Disisi lain pemain perempuan mencoba agar mereka tidak dianggap sebelah mata oleh para pemain laki-laki dan menyingkirkan status gender dalam sebuah game online Mobile Legends agar dapat mencapai tujuan dari sebuah game yaitu kemenangan tanpa pandang gender dengan sebelah mata.

Para pemain perempuan akan mengalami pengalaman yang kompleks dan harus menyesuaikan diri dengan lingkungan dalam game online Mobile Legends, para pemain perempuan juga diharuskan untuk bekerja sama agar mendapati kemenangan yang harus diraih dengan cara menyesuaikan diri mereka dengan tim agar menyesuaikan permainan

dan komposisi tim sehingga menjadikan tim yang solid secara gameplay atau komunikasi didalam sebuah game. Untuk mengetahui bagaimana para pemain perempuan menjalani hal tersebut, peneliti memilih metode etnografi virtual untuk pengambilan data bersama dengan narasumber memadai dan belum pernah peneliti kenal dan temui.

Pada kesempatan kali ini peneliti melakukan observasi wawancara dengan mendahulukan melakukan pertandingan bersama narasumber, untuk mode yang dipakai adalah mode Rank dan Classic. Dikarenakan dua hal ini lah yang memiliki fitur permainan yang sangat memerlukan pemahaman game (makro), dan skill serta mekanik (mikro) untuk memenangkan sebuah permainan. Dua mode tersebut juga menjadi mode favorit dari pemain game Mobile Legends.

## **A. Game 1**

**Tanggal : 19 Desember 2022**

**Tipe Game : Rank (Draft Pick)**

**Server : Asia (Indonesia)**

### **1. Observasi Partisipan Virtual**

Peneliti melakukan observasi virtual sebagai player bersama partisipan dengan memainkan game Mobile Legends bersama narasumber pertama yang belum pernah peneliti temui dan kenali. Narasumber pertama bernama Yasmine atau nama di dalam gamenya adalah Dimpe yang peneliti temui melalui salah satu media sosial dikarenakan sulit untuk mendapatkan narasumber yang sesuai dengan syarat yang telah peneliti tentukan, mengharuskan peneliti mencari secara acak di sosial media. Perlu untuk diketahui bahwa Yasmine memiliki point rank di tingkat Mythical Glory dengan poin 700, dengan nickname di dalam game adalah Dimpe. Ia telah memainkan game Mobile Legends sejak tahun 2019 akhir, dalam kasus ini Yasmine dapat dikatakan sebagai pemain yang memiliki cukup pengalaman dan kemampuan karena pada tingkatan rank

tersebut susah untuk dicapai dengan begitu Yasmine adalah salah satu player perempuan yang dicari para pemain laki-laki.

Dalam game pertama ini peneliti memainkan mode Rank yang merupakan sebuah mode bermain untuk meningkatkan point rank yang mana pada mode ini memiliki reward and punishment yang berarti ada penambahan point apabila menang dan pengurangan apabila kalah. Peneliti bermain party tiga atau biasa disebut trio dengan salah satu teman Yasmine yang ikut membantu, agar pada saat didalam game dapat mempermudah meraih kemenangan karena sudah kenal dan tau cara bermain dari masing-masing pemain dengan memberi tau role yang akan dipakai pada saat draft pick. Peneliti diajak untuk bergabung kedalam discord sebuah aplikasi yang dapat berkomunikasi didalam aplikasi tersebut, namun peneliti menolak agar peneliti tetap menjadi pemain yang netral dan agar dapat melihat permainan Yasmine tanpa berkomunikasi yang dimana juga dua orang lain yang random akan menambah gerak gerak dari Yasmine yang dapat diketahui.

Permainan diawali dengan spawn hero di base masing-masing, Yasmine memilih (posisi 3) hero Lapu-Lapu yang merupakan role fighter yang akan mengisi Explane, sedangkan peneliti menggunakan hero (posisi 1) Leomord yang merupakan role fighter jungler ditugaskan untuk *farming* dan *carry* pada saat permainan, serta tiga pemain lainnya berposisi sebagai (posisi 2) mage hero Lunox, lalu (posisi 4) hero Karrie marksman, dan hero Kaja (posisi 5) sebagai tank roam.

Posisi satu (*jungler*) : Hero – Leomord

Posisi dua (*midlaner*) : Hero – Lunox

Posisi tiga (*explaner*) : Hero – Lapu-lapu

Posisi empat (*goldlaner*) : Hero – Karrie

Posisi lima (*roamer*) : Hero – Kaja

Pada game kali ini Yasmine memiliki intuisi dalam bermain tanpa harus diarahkan, hal ini membuktikan ia memiliki makro yang baik memiliki pemahaman pada tiga lane dan memperhatikan map pada saat ingin memulai perang. Hanya saja pada saat pertandingan terlalu semangat akan pada *kill* sehingga membuat permainan yang sudah dikendalikan menjadi seimbang lagi, ini adalah suatu hal yang biasa dilakukan para pemain apabila sudah diambang kemenangan atau sedang memegang kendali permainan, hal ini merupakan suatu yang tidak disiplin atau biasa disebut *blunder*.

Peneliti memperhatikan dengan baik cara bermain dari Yasmine, yang dimana ia memainkan role fighter yang biasanya dimainkan atau diisi oleh para pemain laki-laki. Hal ini merupakan hal yang jarang terjadi karena biasanya perempuan lebih suka memakai hero role mage yang sesuai seperti hero yang memiliki bentuk yang lucu. Peneliti sedikit terkejut dengan pilihan hero dari Yasmine karena ia dapat bermain dengan baik pada saat mengisi role yang diharuskan mendepankan badan pada saat perang terjadi.

Game yang sangat didominasi oleh tim peneliti dengan durasi sekitar 17 menit, memiliki dampak kepada lawan yang terus menerus berkata kotor pada saat *chat all*, sehingga tim peneliti memainkan psikis atau pikiran tim lawan menjadi pusing atau bisa menjadi marah dengan cara melakukan *radio all* “*Well Played*”, “*Good Game*”. Hal ini berdampak pada permainan yang mereka jalankan karena setiap pemain memiliki batas kesabaran masing-masing sehingga lawan membuat banyak kesalahan sehingga tim peneliti mendominasi hingga permainan selesai.



### **Gambar 3.1** Hasil pertandingan bersama dengan Yasmine

## **2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends**

Setelah pertandingan selesai, tahapan wawancara pun akan peneliti lakukan dengan narasumber perempuan yaitu Yasmine dengan nickname game nya adalah Dimpe. Pada saat itu peneliti telah kenal karena telah melakukan pertandingan bersama dan sebelumnya juga sudah izin untuk melakukan wawancara secara personal chat dengan pemain tersebut.

Permainan tersebut membuat Yasmine merasa sangat puas karena hasil yang mendominasi pada tim peneliti, dan membuat ia memiliki perasaan tenang dan rileks, karena ia memiliki banyak tugas kuliah dan merasa sangat stress, dengan hal ini ia merasa bahwa game online Mobile Legends dapat membuat perasaan Yasmine menjadi santai dan untuk sejenak melupakan tugas kuliah yang ia jalankan.

“Banyak sekali tugas kuliah yang harus diselesaikan, dan mulai merasakan kegembiraan saat bermain. Meskipun tidak berkomunikasi secara langsung, tetapi pengalaman bermain sangat menyenangkan. Strategi yang kita terapkan sangat keren, dan dalam draft kita berhasil mengalahkan lawan. Lawan juga tidak dapat seimbang dengan kita, sehingga kita dapat mendominasi permainan.”

Dalam pertandingan rank, Yasmine memiliki intuisi dan pemahaman game yang baik. Membuat dirinya dapat mandiri untuk melakukan jobdesk role yang ia mainkan, hal ini membuat Yasmine dapat bermain baik setara dengan laki – laki yang ada di tim.

“Menurut pendapat saya, pertandingan ini cukup menarik dari segi strategi yang diaplikasikan, dan juga kami berhasil bertahan hingga fase akhir permainan yang membuatnya semakin menarik. Mereka memiliki momen comeback ketika kami semua tewas, namun kami berhasil melakukan setup kembali dan mendominasi permainan. Saya menjadi korban yang sering tereliminasi, dengan menempatkan diri di depan saat bertempur sehingga mengalami banyak kekalahan. Namun, tim kami sangat solid saat bertempur, meskipun kami tidak berkomunikasi secara langsung, kami dapat bermain dengan sinergi yang luar biasa.”

Pengalaman bermain yang banyak membuat Yasmine menjadi seseorang yang setara dengan laki – laki yang alaminya lebih memahami game dibanding perempuan, ia memiliki mikro (skills), makro (pemahaman game) dan ia memiliki pengalaman yang menurut peneliti banyak manfaat dengan apa yang dipunyai oleh ia sampai sekarang. Karna dua hal tersebut (mikro dan makro) jarang dikuasai oleh pemain game online MOBA seperti Mobile Legends. Dan menurut peneliti Yasmine memiliki kepribadian yang sabar dan lebih bermotivasi untuk berkembang apabila dicaci maki oleh pemain yang bergender laki – laki, dan hal ini terjadi pada saat ia baru memulai bermain Mobile Legends.

“Saya pada awalnya sangat senang bermain bersama teman-teman saya, namun ketika saya sudah bisa menggunakan satu atau dua karakter sendiri, saya mencoba bermain sendiri. Pada saat itu, saya sangat takut akan dihina dan diolok-olok dengan mengaitkan keluarga saya, dan yang paling buruk adalah perlakuan yang merendahkan gender saya seperti "kamu perempuan tidak bisa bermain game, tolol, dasar perempuan bodoh". Kalimat tersebut masih sangat jelas teringat dalam pikiran saya hingga saat ini, bahkan saya masih dapat mengingatnya dengan sedikit tawa.”

Hal ini dapat dijadikan salah satu alasan bahwa komunitas game Mobile Legends memiliki pemain yang toxic didalamnya.

“Saya merupakan tipe orang yang mengambilnya ke dalam hati dan menjadikannya sebagai motivasi untuk belajar lebih keras lagi. Pernah suatu waktu saya ikut dengan teman-teman saya dalam sebuah turnamen kecil. Saya telah mengikuti turnamen tersebut sebanyak tiga kali, dan pada dua kesempatan terakhir, kami berhasil meraih posisi juara 3.”

Peneliti menanyakan pendapat Yasmine mengenai komunitas game Mobile Legends sekarang, dan Ia menyatakan bahwa semakin hari semakin menunjukkan perkembangan yang baik dibidang komunitas tersebut.

“menurut saya semakin baik dan ramai, karena juga dulu saat awal main udah lumayan ramai tapi makin lama makin seru tapi awal awal masih banyak banget yang toxic ke saya”

Lalu Yasmine menyatakan bahwa kedudukan dan posisi perempuan dalam komunitas game Mobile Legends sudah semakin baik dan semakin menghargai para perempuan dalam permainan game online dan lebih mudah dapat pengakuan bahwa perempuan juga bisa bermain dengan baik seperti sekarang.

“Menurut pandangan saya, situasinya menjadi lebih baik saat ini karena ada penurunan dalam penggunaan kata-kata kasar dan penghinaan terhadap orang lain. Pada saat ini, para pria semakin menghargai kami, para wanita yang bermain game, meskipun sebelumnya sulit mendapatkan pengakuan bahwa wanita juga bisa bermain game. Seperti yang saya sebutkan sebelumnya, meskipun masih ada perilaku toksik yang ada, tapi semakin hari semakin banyak penerimaan terhadap kehadiran wanita dalam permainan Mobile Legends.”

Yasmine selalu menjadi termotivasi hingga sampai saat ini yang dibuktikan ia dapat meraih rank tertinggi di game Mobile Legends yaitu Mythical Glory. Dan hal ini diperkuat dengan ia mengikuti turnamen warkop (antar tongkrongan) dan ia memiliki pengalaman yang berkesan dalam mengikuti turnamen. Ia pernah mengikuti 3 kali turnamen, dan dua diantaranya mendapatkan juara 3. Walaupun turnamen kecil namun pengalaman yang dimiliki Yasmine sangat berarti untuk perkembangan yang telah ia rasakan dan alami hingga sekarang.

Pemain perempuan di Mobile Legends terbilang sedikit dan Yasmine menjadi contoh bahwa pemain perempuan memiliki tekanan dalam bermain apabila ia bermain sendiri, namun ia menjadi pemain yang sangat jarang ditemui karena pemahamannya mengenai game Mobile Legends, pemain dengan kemandirian seperti Yasmine sangat diidamkan para laki – laki, karna tanpa diberitahu ia sudah menjaladi jobdesk sebagai explaner atau offlaner. Untuk Yasmine sendiri, ia memiliki kepribadian yang berani untuk menunjukkan identitas sebagai perempuan yang dimana hal ini jarang ditemui, karena biasanya perempuan akan menyembunyikan identitas nya apabila saat memilih gender di game Mobile Legends.

## **B. Game 2**

**Tanggal : 23 Desember 2022**

**Tipe Game : Classic (All Pick)**

**Server : South Asia**

### **1. Observasi Partisipan Virtual**

Game kedua, peneliti bermain bersama orang yang berbeda. Nama di dalam game nya adalah Clarity. Sebelum bermain peneliti sudah berkenalan terlebih dahulu dan nama asli nya adalah Ardha, yang peneliti temui melalui friendlist atau daftar teman di dalam game yang dikenalkan oleh narasumber sebelumnya yaitu Yasmine. Ia memiliki point yang tinggi yaitu Mythical Glory 662 dengan role mage atau posisi midlaner, ia juga kerap memakai hero jungler atau yang juga dikenal sebagai hyper dengan role assasin. Ia telah memainkan Game Mobile Legends sejak tahun 2019 pertengahan, dalam hal ini Ardha merupakan seorang pemain yang memiliki banyak pengalaman dan memiliki role hero yang biasanya dimainkan oleh laki – laki.

Dalam permainan kali ini, peneliti dan Ardha memutuskan untuk bermain mode Classic, yang dimana pada game tersebut tidak memakai sistem pengurangan atau penambahan pada point. Mode ini berbeda dengan mode Rank, karena pada saat pemilihan hero atau posisi lane dapat dimainkan sesuai dengan apa yang pemain inginkan, karena biasanya mode Classic itu digunakan untuk belajar hero atau bermain untuk melepas penat saat bermain Rank, dan juga hal ini bertujuan agar pemain yang mempunyai rasa ingin tau yang tinggi dengan mencoba hero yang bertujuan agar dapat menguasai seluk beluk dari hero tersebut agar dapat digunakan pada saat mode Rank.

Pertandingan kali ini, peneliti memilih untuk memainkan (posisi 3) hero Fighter Chou yang berada di Explane, sedangkan Ardha memainkan (posisi 4) hero Marksman

Beatrix yang berada di Goldlane. Dan pada saat penyesuaian pengambilan hero Ardha sebenarnya menginginkan hero dengan role mage namun sudah diambil deluan oleh public yang menginginkan hero mage yang berada di midlane yaitu Pharsa (posisi 3), lalu hero jungler Ling (posisi 1), dan hero support roam Angela (posisi 5).

Posisi satu (*jungler*) : Hero – Ling

Posisi dua (*midlaner*) : Hero – Pharsa

Posisi tiga (*explaner*) : Hero – Chou

Posisi empat (*goldlaner*) : Hero – Beatrix

Posisi lima (*roamer*) : Hero – Angela



**Gambar 3.2** Pada saat permainan didominasi oleh tim peneliti

Pada saat memasuki permainan, pemain membeli item dan menuju sesuai dengan posisi lane masing – masing. Pertandingan kali ini cukup menarik karena tim peneliti memiliki power yang lebih kuat dibanding tim lawan dan memungkinkan untuk tim

peneliti mendominasi permainan, permainan berjalan dengan cukup intens dikarenakan tim peneliti memiliki tujuan untuk menang dengan cara mereka memperlakukan mode Classic seperti mode Rank atau bisa disebut bermain dengan serius.

Lalu peneliti melihat permainan Ardha yang cukup membuat peneliti terkejut karena Ia memiliki intuisi dan cara bermain layaknya pemain yang sudah mengerti tanpa harus diberikan petunjuk atau tanda untuk melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Dikarenakan peneliti berbeda lane dengan Ardha, peneliti hanya bisa melihat dari Radio tim apa yang telah dilakukan oleh Ardha. Namun yang peneliti lihat bahwa Ardha melakukan tugas sebagai Goldlaner dengan baik seperti farming dan objektif untuk menghancurkan tower. Peneliti yakin jika Ardha bermain solo atau sendiri tidak ada yang menyangka bahwa Ardha merupakan seorang perempuan dikarenakan objektif permainan dari Ardha sangat membuat peneliti terkesan.

Dengan hal tersebut tim peneliti sangat mendominasi sehingga skor kill permainan menunjukkan angka 25 untuk tim peneliti dan 2 untuk tim lawan pada menit 08:13, dan untuk keseluruhan permainan Ardha sangat membantu tim untuk memberikan damage yang besar kepada lawan. Hingga permainan berakhir dengan cepat, lalu peneliti memulai percakapan wawancara dan pembahasan pertandingan tadi di discord.



**Gambar 3.3** Hasil pertandingan bersama Ardha

## 2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends

Peneliti melakukan wawancara kepada Ardha setelah permainan berakhir untuk menanyakan beberapa pertanyaan mengenai Mobile Legends, menurut Ardha yang telah bermain Mobile Legends selama hampir 3 tahun ini.

Menurut Ardha permainan tadi seru dan membuat Ia merasakan kesenangan didalamnya, dikarenakan tim Peneliti dan Ardha mendominasi sehingga permainan terasa mudah tanpa ada sedikitpun kalimat atau kata kata kotor yang keluar dari tim.

“Pertandingan tim kita sangat mengasyikkan karena kita berhasil mendominasi dengan sangat baik. Kami mampu menguasai permainan sehingga lawan hanya berhasil melakukan kill sebanyak 2 kali, sementara kami berhasil mencetak lebih dari 30 kill. Hal ini menjadi salah satu momen yang sangat menarik dalam pertandingan.”

Lalu menurut Ardha pertandingan tadi merupakan permainan yang menyenangkan karena tidak terbawa beban dan bermain dengan lepas mode Classic memiliki keistimewaan tersendiri menurut Ardha.

“Ya, saya setuju. Saat bermain mode classic, saya sangat menikmati suasana yang santai di mana tim kami dan tim lawan bisa bersenang-senang tanpa terlalu mempermasalahkan siapa yang menang atau kalah. Toh, itu hanyalah pertandingan classic, bukan? Hehe. Mode classic lebih cenderung untuk mencoba-coba hero baru dan bermain dengan semangat yang menyenangkan. Hal ini membantu menghindari stres yang terkait dengan mode peringkat yang sering kali membuat frustrasi ketika mengalami kekalahan beruntun.”

Ardha sendiri memiliki cerita pahit dibalik mengapa Ia bermain hingga sekarang, dan Ia juga memiliki highest point yang tinggi untuk kalangan solo player seperti dirinya. Dan pengalaman yang telah Ia alami selama bermain Mobile Legends.

“Saya ingin menunjukkan kepada orang-orang bahwa perempuan juga dapat mencapai peringkat tinggi dalam permainan ini, bukan hanya sekadar anggapan atau beban. Pengalaman saya menjadi salah satu faktor yang membuat saya merasa perlu untuk terus memenangkan pertandingan dan membuktikan kepada orang lain, terutama kepada pria yang

meremehkan saya. Ya, saya seringkali merasa diremehkan, terutama saat bermain sendiri di mode publik yang seringkali toksik. Awalnya, saya mulai bermain ketika masih kuliah sebelum adanya pandemi COVID-19, dan itu semua berawal dari ajakan seorang teman. Saya sama sekali tidak tahu apa-apa tentang permainan ini dan bagaimana serunya, tapi ternyata saya malah bertemu dengan orang-orang yang sok jago yang menghina saya dengan menyebut saya menjual diri dan merendahkan gender saya, bahkan mengomentari bahwa saya seorang yatim piatu, yang sangat menyakitkan hati. Saya merasa sangat terluka dan berhenti bermain selama sebulan karena pikiran itu terus mengganggu dan stres dengan kata-kata mereka yang menghina saya. Sekitar sebulan setelah itu, saya mengumpulkan keberanian untuk terus bermain. Saya tidak suka dianggap remeh oleh orang lain, baik itu oleh perempuan maupun laki-laki. Saya terus bermain, terus belajar, hingga akhirnya saya dapat bermain dengan baik. Saya ingin membuktikan bahwa cara perempuan bermain ini juga bisa hebat seperti yang kalian katakan. Saya sangat senang bahwa sampai sekarang, saya tidak pernah lagi diremehkan kecuali jika memang saya sedang bermain buruk, hehehe.”

Dan menurut Ardha komunitas Mobile Legends saat ini ramai dan seru namun juga tetap ada yang *toxic* dan ngerusak komunitas. Dan Ardha juga sering mengalami kesusahan dalam memenangkan pertandingan mode Rank.

“Saya sering mengalami kejadian seperti itu, bahkan cukup sering. Ketika saya sangat ingin menang, malah terus menderita kekalahan hingga turun peringkat dalam permainan sebanyak 10 kali secara berturut-turut. Ya, saya benar-benar kesulitan untuk menemukan momen kemenangan. Dari situ, saya belajar bahwa jika mengalami lebih dari 5 kali kekalahan, sebaiknya berhenti sejenak dan bermain lagi ketika saya benar-benar yakin bahwa saya bisa memenangkan pertandingan. Memang sulit untuk mencari momen kemenangan, tetapi karena niat awal saya sudah seperti itu, jadi mungkin saja saya bisa mendapatkan momen menang dengan mendapatkan *winstreak*.”

Dan pada saat sesi terakhir wawancara Ardha memberikan tanggapan mengenai posisi dan kedudukan perempuan di Mobile Legends.

“Saya jujur sangat senang dengan posisi saya sebagai seorang perempuan yang sudah diakui kemampuannya dalam bermain. Saya berharap agar tidak ada lagi diskriminasi terhadap perempuan maupun laki-laki, dan kita semua diperlakukan dengan setara, dengan syarat kita belajar untuk bermain dengan baik.”

Ardha merupakan seorang player yang memiliki standar bagus dengan mengoleksi point yang menurut peneliti sudah cukup tinggi dikalangan player perempuan pada umumnya, hal ini dapat dikatakan bahwa Ardha juga memiliki skills dan mekanik yang cukup tinggi sehingga dapat mengikuti intensitas permainan di Rank tertinggi. Rank yang dimiliki Ardha saat ini adalah Mythical Glory.

Pemain perempuan pada game Mobile Legends sendiri jarang ditemui dalam pertandingan mode Rank, Ardha dapat dijadikan sebuah contoh bahwa perempuan juga dapat mencapai puncak Rank tertinggi dengan perjalanan yang dijalankan dengan usaha dan selalu belajar hal baru untuk melampaui kemampuan yang Ia miliki hingga berada di puncaknya. Ardha juga merupakan seorang pemain yang jarang ditemukan dengan skills dan mekaniknya yang sudah sangat bagus, banyak pemain yang harus belajar dengan susah payah agar mendapat apa yang ingin Ia capai, namun juga beberapa pemain memiliki bakat atau kejeniusannya tersendiri untuk memahami game tanpa harus berusaha lebih dan Ardha adalah orang yang berusaha tekun agar Ia dapat berada pada posisinya saat ini.

### **C. Game 3**

**Tanggal** : 16 Maret 2023

**Tipe Game** : Rank (Draft Pick)

**Server** : South Asia

#### **1. Observasi Partisipan Virtual**

Di game ke tiga ini peneliti melakukan pencarian narasumber dengan cara melihat di fitur *nearby* atau di sekitar peneliti yang berarti dekat dengan tempat tinggal peneliti yang berada di Sleman. Peneliti berkenalan dengan Esra yang memiliki nama ingame yaitu Blasphemy yang peneliti temukan di fitur *nearby*, Ia telah bermain sejak tahun 2018. Peneliti memiliki ketertarikan dikarenakan Esra bermain role tank yang berposisi

sebagai roam, tank sendiri merupakan sebuah role yang sangat jarang dimainkan oleh pemain perempuan yang berfungsi sebagai tameng tim atau menahan serang dari tim lawan. Ia telah mencapai rank tertinggi yaitu Mythical Glory dengan point 620, yang mana ia sebenarnya hanya bermain sebagai solo player atau bermain sendiri saat Rank. Dan peneliti memilih untuk memainkan mode Rank dengan Esra dengan melakukan duo yang berarti tiga pemain lainnya secara random untuk bermain sebagai tim.

Dalam waktu draft pick, Esra (posisi 5) langsung memilih hero Kadita yang merupakan role mage sebagai roamer yang memiliki tugas inisiasi ke tim lawan. Dan peneliti memilih untuk memainkan (posisi 4) hero Claude yang merupakan role marksman yang berada di goldlane, biasanya yang melakukan objektif untuk tim seperti mengambil jungle yang ada di hutan. Dan tiga pemain lainnya memilih (posisi 3) hero fighter yaitu Badang (berada di exp lane), (posisi 2) mage yaitu Valentina (berada di mid lane), dan (posisi 1) fighter jungler yaitu Fredrin (melakukan farming jungle).

Posisi satu ( <i>jungler</i> )	: Hero – Fredrin
Posisi dua ( <i>midlaner</i> )	: Hero – Valentina
Posisi tiga ( <i>explaner</i> )	: Hero – Badang
Posisi empat ( <i>goldlaner</i> )	: Hero – Claude
Posisi lima ( <i>roamer</i> )	: Hero – Kadita

Pada awal permainan tim peneliti memiliki kekuatan yang lebih lemah dibanding tim lawan, dikarenakan tim peneliti memiliki hero tim yang membutuhkan item atau sebuah perlengkapan untuk membuat hero tersebut memiliki cukup damage untuk diberikan kepada lawan. Lalu peneliti bermain dengan *safe* agar tidak mati dan tidak menguntungkan tim lawan dikarenakan marksman merupakan hero yang sering di ganking bertujuan agar damage dealer tim tidak memiliki cukup item dan gold, dan

jungler tim peneliti mendapatkan sebuah keuntungan yaitu core tim yaitu peneliti lebih dahulu memiliki sebuah item daripada core lawan dan memberikan damage tinggi terhadap tim lawan, namun tim peneliti terlebih dahulu terbunuh yang menjadikan permainan menjadi lebih susah karena tim peneliti ketinggalan dari segi gold, sehingga peneliti harus bermain dengan lebih safe dan tidak melakukan kesalahan lagi pada menit awal game.



**Gambar 3.4** Tim lawan mendapatkan *first blood*

Pada menit awal 01:54, peneliti dan Esra hampir melakukan kesalahan karena tim lawan melakukan inisiasi sehingga jungler di tim peneliti terbunuh pada awal game dan peneliti dan Esra juga hampir terbunuh apabila tidak mundur. Pertandingan kali ini lebih susah ketimbang dua narasumber sebelumnya dikarenakan tim peneliti terlebih dahulu blunder sehingga game akan lebih berat, hingga pada menit 14:02 tim peneliti memenangkan war dan mendapatkan lord sehingga tim peneliti berhasil mengalahkan tim lawan dengan susah payah dikarenakan tim peneliti selalu ditekan pada awal permainan dan melakukan comeback pada pertengahan permainan.

Tim peneliti memiliki beberapa permasalahan kepercayaan dikarenakan diawal permainan tim peneliti selalu ditekan sehingga tidak cukup untuk menghasilkan damage kepada lawan, namun Esra memilih untuk melakukan inisiasi dengan memberi instruksi yaitu *request backup* sehingga tim peneliti berkumpul dan melakukan serangan dadakan yang tidak di sangka oleh tim lawan sehingga tim peneliti memenangkan *war* terakhir,

dalam permainan kali ini tim peneliti tidak melakukan *toxic* dan tim peneliti tidak ada sama sekali berkomunikasi melalui chat ataupun *voice chat*, yang berarti tim peneliti sudah mengerti satu sama lain tanpa harus berkomunikasi secara langsung sehingga dapat dikatakan bahwa tim peneliti memiliki skill dan mekanik yang baik terutama Esra yang melakukan sebuah inisiasi sehingga tim memiliki sebuah kesempatan untuk menang dan peneliti melihat bahwa permainan Esra sangat bagus dan jarang ditemukan pemain sepertinya.

Lalu Esra juga merupakan seorang perempuan yang memiliki sebuah insting yang bagus, Ia mendapat rank tertinggi dengan cara bermain sendiri sehingga Ia memiliki pemahaman tim tanpa harus berkomunikasi. Esra juga bermain tanpa adanya emosi sehingga tidak ada yang mengatakan *toxic* kepadanya sebagai perempuan.



**Gambar 3.5** Hasil pertandingan bersama Esra

## 2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends

Setelah permainan berakhir peneliti melakukan observasi wawancara dengan narasumber yaitu Esra. Peneliti menyadari bahwa Esra seperti narasumber lainnya yang memiliki kemampuan yang bagus dalam bermain, dan peneliti memahami permainan Esra yang sudah memiliki skills yang sangat mumpuni namun pada pertandingan tadi Esra menyatakan bahwa game tersebut termasuk susah sehingga diharuskan fokus agar dapat memenangkan permainan. Ia juga menyatakan bahwa tim diawal permainan

memiliki kepercayaan yang rendah dikarenakan tidak melakukan objektif dimasing – masing role yang mereka mainkan sehingga Esra memaksa melakukan inisiasi agar pertandingan lebih seimbang.

“Memang sulit jika tim sendiri tidak memiliki kepercayaan. Saya juga merasa aneh ketika tidak ada yang mau mengikuti inisiatif saya untuk memastikan kemenangan tim. Terutama tadi, tim kita banyak melakukan kesalahan di awal, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami objektif permainan dan sulit bagi kita untuk membalikkan keadaan serta mencari momen yang tepat.”

Esra juga merasa bahwa permainan tadi memiliki intensitas yang tinggi sehingga tim peneliti sangat susah untuk melakukan farming, Esra juga menyatakan permainan tadi menang karena beruntung tim lawan melakukan blunder.

“Jika saya boleh mengatakan, tadi memang terjadi banyak pertempuran dan serangan ke garis emas lawan. Rasanya sangat intens, dan kita merasakan tekanan yang besar di tim kita. Jujur saja, kemenangan kita tadi lebih didasarkan pada keberuntungan hahaha.”

Peneliti menanyakan mengapa Esra tidak melakukan komunikasi melalui chat tim atau voice chat tim, Ia menyatakan bahwa memiliki rasa ketakutan apabila Ia mengatur tim sedangkan Esra sadar bahwa dia hanya perempuan yang sering direndahkan oleh pemain laki – laki.

“Saya jarang sekali membuka microphone dalam permainan, karena saya khawatir akan mendapatkan komentar yang tidak menyenangkan dan merasa tidak nyaman dengan kata-kata yang mungkin menyakitkan seperti "tidak bisa main", "beban", atau kritik berlebihan. Selain itu, saya juga khawatir disebut sebagai orang yang berlagak mengatur.”

Lalu peneliti menanyakan mengenai perjalanan yang telah Esra lalui selama hampir 4 tahun bermain game Mobile Legends, Ia menyatakan bahwa perjalanan yang Ia lalui sangat tidak menyenangkan namun juga memiliki kesan tersendiri dibalik semua hal yang tidak menyenangkan tersebut.

“Sejujurnya, pengalaman saya yang menyenangkan dalam bermain game tidak terlalu banyak. Sebagian besar pengalaman pahit saya adalah menjadi sasaran ejekan dan kata-kata kasar dari orang lain. Namun, saya juga memiliki beberapa momen menyenangkan ketika saya diajari oleh seorang teman yang mahir bermain. Saya sangat bersyukur bahwa dia bersabar mengajari saya bermain Mobile Legends ketika kami masih SMA. Akhirnya, saya memiliki motivasi sendiri untuk membuktikan bahwa saya juga mampu bermain dengan baik. Saya merasa berhak untuk bermain tanpa mendapat ejekan, meskipun kadang-kadang masih mendapat cacian, haha.”

Lalu peneliti bertanya apakah Esra pernah mengalami kesusahan dalam memenangkan pertandingan.

“Sering kali saya mengalami kejadian tersebut, bahkan dapat dikatakan sering. Kebanyakan waktu saya bermain sendiri, jadi tergantung pada keberuntungan saya jika bisa bermain dengan pemain yang mahir. Jika tidak, tentu sulit bagi saya untuk menjadi pemain yang mengendalikan tim. Pernah suatu saat saya mengalami kekalahan berturut-turut hingga 15 kali. Awal-awal saya bermain, mungkin pada tahun 2019, sekitar itu. Rasanya saya hampir menangis. Namun, saya belajar untuk melakukan introspeksi dan memeriksa apa yang salah, serta berkomitmen untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama pada pertandingan berikutnya.”

Peneliti juga menanyakan mengenai tanggapan Esra mengenai komunitas Mobile Legends pada saat awal bermain hingga sekarang.

“Menurut saya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam perilaku komunitas permainan dari waktu ke waktu. Di masa lalu, toksisitas yang ada mungkin terbatas pada komunikasi verbal yang kasar. Namun, sekarang tampaknya terdapat peningkatan dalam perilaku yang melibatkan serangan fisik dan penghinaan terhadap gender seseorang. Perbedaan kualitas komunitas permainan dari tahun ke tahun sangat beragam, dan bagi pemain solo seperti Anda, mungkin menghadapi tantangan yang lebih sulit.”

Pada akhir wawancara peneliti menanyakan pendapat narasumber mengenai posisi dan kedudukan perempuan pada game Mobile Legends.

“Dengan jujur, saya merasa senang menjadi bagian dari pemain perempuan yang diakui kemampuannya dalam bermain, bahkan kadang-kadang dianggap mahir juga, hehe. Menurut pandangan saya, posisi pemain perempuan dalam permainan ini masih sulit dan sering kali menjadi sasaran hujatan. Saya berharap di masa depan akan ada lebih sedikit perlakuan seperti itu, meskipun mungkin masih akan ada individu yang jahat. Namun, saya yakin bahwa pemain perempuan dapat menjadi setara dengan pemain pria dalam hal kemampuan bermain.”

Esra, merupakan seorang player yang sudah berkembang menjadi pemain yang mempunyai banyak pengalaman sehingga menjadikan dirinya sebagai salah satu pemain perempuan yang cukup di cari oleh para pemain laki – laki. Ia juga merupakan seorang pemain yang memiliki skill mekanik (mikro) dan pemahaman game (makro) yang diatas rata rata pemain perempuan, yang mana Ia memainkan peran yang sangat penting sebagai roamer, memiliki intuisi dan inisiasi yang bagus merupakan seorang roamer yang sudah mengerti keseluruhan in-game.

Dalam komunitas Mobile Legends, Esra merupakan pemain dari sekian banyaknya pemain perempuan yang peneliti anggap sebagai pemain yang mempunyai kemampuan mengendalikan permainan. Jarang ditemukan pemain seperti Esra dan peneliti menganggap bahwa Esra memiliki keistimewaan sebagai pemain perempuan yang menurut peneliti sangat dicari oleh kalangan pemain manapun. Karena saat ini pemain banyak kekurangan role roamer dan sangat sulit untuk mencari roamer yang memiliki kemampuan yang bagus, seperti Esra. Peneliti juga menganggap hal ini akan membuat Esra kedepannya menjadi lebih baik lagi dalam bermain, dan peneliti yakin bahwa Esra adalah sosok perempuan yang dicari untuk sebuah tim atau squad. Esra adalah seseorang yang belajar untuk memahami terlebih dahulu dan harus berusaha lebih ketimbang pemain yang sudah mempunyai bakat dalam bermain. Ia merupakan seorang pemain dengan sejuta pengorbanan untuk memahami game dan sedangkan terdapat pemain yang memiliki bakat tanpa harus berkorban dalam memahami game tersebut. Pekerja keras atau bakat alami dua hal ini berbeda namun mempunyai satu titik pencapaian yaitu pemahaman game yang luar biasa.

#### D. Game 4

**Tanggal** : 19 Maret 2023

**Tipe Game** : Classic (All Pick)

**Server** : South Asia

##### 1. Observasi Partisipan Virtual

Pada kali ini peneliti mendapat narasumber yang bernama Sahra, dengan nickname in-game yaitu dindeeeee. Peneliti berkenalan dengan narasumber melalui sosial media yang diberitahu oleh teman peneliti. Sahra telah bermain sejak tahun 2020 dan Ia telah mencapai Rank Mythic atau biasa di sebut Mythic Romawi dikarenakan bentuk dari lambang rank tersebut menggunakan angka romawi yaitu Mythic III, Ia memiliki role mage yang berposisi midlane. Saat ini Sahra merupakan narasumber dengan point terkecil setelah tiga narasumber yang peneliti temui sebelumnya.

Pada saat memulai permainan peneliti melakukan Duo atau bermain berdua di mode Classic, pada saat pemilihan Sahra seperti kebingungan untuk memilih hero apa sedangkan peneliti memilih untuk bermain sebagai (posisi 1) jungler hero assassin yaitu Ling, sedangkan Sahra akhirnya memilih untuk mengambil (posisi 2) hero Gord yang merupakan seorang mage yang bertugas di midlane. Untuk tiga pemain lainnya yang menjadi tim peneliti memilih (posisi 3) hero assassin Lancelot, lalu (posisi 4) hero marksman Layla, dan terakhir (posisi 5) hero mage roam Selena.

Posisi satu (*jungler*) : Hero – Ling

Posisi dua (*midlaner*) : Hero – Gord

Posisi tiga (*explaner*) : Hero – Lancelot

Posisi empat (*goldlaner*) : Hero – Layla

Posisi lima (*roamer*) : Hero – Selena

Pemilihan hero telah selesai dan memulai permainan. Pada saat awal permainan, tim memiliki ketidakuntungan karena tim lawan memiliki komposisi draft hero yang lebih baik dan lebih menekan pada saat early game. Peneliti sebagai jungler kesusahan dalam mendapatkan jungle dihutan yang dimana hal tersebut adalah sebuah sumber untuk mendapatkan item dikarenakan tim peneliti juga memiliki hero yang pada dasarnya memiliki hero late game, dan tim peneliti tidak memiliki sama sekali pemain yang *toxic* atau selalu banyak keluhan yang dikeluarkan pada saat bermain.

Permainan pun berjalan dengan kesulitan untuk tim peneliti, berulang kali tim peneliti melakukan kesalahan atau blunder pada saat awal permainan, Sahra sendiri diawal permainan sudah mati tiga kali tanpa membuat *kill*. Semakin lama semakin tertekan untuk tim peneliti yang awalnya skor kill masih seimbang menjadi tidak seimbang, pada menit 07:49 Sahra sudah mati sebanyak lima kali dan sudah dapat dibilang blunder yang sangat fatal yang membuat tim lawan semakin *fat* dan sudah deluan memiliki item yang diperlukan, sehingga tim peneliti sangat kesusahan untuk membalas *kill* dan objektif tower dikarenakan tertekan hingga mid game.



**Gambar 3.6** Sahra telah mati lima kali pada saat dalam posisi kalah

Hingga pertengahan game, tim lawan melakukan kesalahan dan peneliti melakukan inisiasi untuk mendapatkan objektif tower dan lord, namun dikarenakan gold pemain lawan masih unggul tim peneliti akhirnya tetap mendapat tekanan dikarenakan tim lawan telah memiliki full item. Namun, hingga akhir permainan walaupun tim peneliti kalah tidak ada satupun yang berkata kasar terhadap Sahra dan tim peneliti tidak melakukan toxic terhadap tim lawan juga. Dan hal ini menjadikan permainan tanpa emosi dan juga menjadikan permainan tanpa harus sedih atau kesal dengan sesama tim.

Peneliti memiliki pandangan yang berbeda pada game kali ini, yang biasanya pemain yang melihat tim sendiri melakukan *feeding* (memberi musuh makan) atau terbunuh terlalu banyak tidak melakukan *toxic* atau menyerang pemain yang melakukan *feeding*. Peneliti juga melihat Sahra masih sebagai seorang pemain perempuan yang memerlukan pengalaman lebih dalam bermain, karena Ia belum memiliki skill yang mumpuni dalam menggunakan hero yang akan dia pakai, namun sebuah kemungkinan bahwa Sahra memiliki hero yang sering Ia pakai sehingga pada permainan kali ini Ia seperti belum menguasai hero yang sedang Ia gunakan. Namun dari segi pemahaman game Ia menunjukkan telah memahami dengan sangat baik dikarenakan hero yang tidak meta (jarang digunakan) Sahra belum dapat memberikan damage yang cukup untuk menyerang tim lawan, role mage merupakan salah satu role yang tersulit dikarenakan memerlukan pemahaman game (makro) dan skill (mikro) yang baik dalam penggunaan hero. Dan Sahra merupakan pemain dengan makro yang baik dan sangat bagus dalam melakukan pilihan dalam sebuah pertandingan.



**Gambar 3.7** Hasil pertandingan dengan Sahara

## 2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends

Sesaat pertandingan telah selesai, Sahara dan peneliti melakukan wawancara secara online menggunakan aplikasi discord. Nickname in-game dindeeeee atau bernama asli Sahara telah menyetujui untuk melakukan wawancara singkat terhadap permainan tadi dan beberapa pengalaman yang akan Ia bagi kepada peneliti.

Pertandingan yang telah dilakukan tersebut merupakan permainan yang susah untuk dimenangkan, dan juga permainan yang dilakukan oleh Sahara ternyata belum melakukan dengan serius dikarenakan Ia kebingungan pada saat akan memilih hero yang akan Ia mainkan, game tersebut memiliki intensitas yang cukup tinggi dikarenakan tim peneliti dan tim lawan selalu melakukan inisiasi untuk mendapatkan kill. Ia juga menambahkan bahwa game tersebut sangat jarang Ia temukan karena tim yang tidak toxic terhadap dirinya tidak ada pada saat permainan tersebut.

“Aku belum menggunakan hero favoritku, hehe, makanya tadi masih kurang lancar bermain dengan Gord. Tadi juga sulit, lawan terus mencoba membunuhku sehingga aku terus terbunuh di awal permainan, hehehehe. Tapi tadi juga aneh, tidak ada yang menghina aku karena mati terus, jarang sekali dikatakan sebagai beban oleh orang lain.”

Peneliti menanyakan mengenai pengalaman yang pernah dialami oleh Sahra pada saat bermain Mobile Legends, dikarenakan Ia sangat percaya bahwa sebenarnya Sahra memiliki permainan yang cukup baik untuk seorang perempuan yang bermain game.

“Bagaimana ya, hmmm. Aku mengalami seringnya penghinaan sejak dulu hingga sekarang, terutama saat permainanku tidak bagus, pasti sudah terlintas di pikiranku bahwa akan ada celaan lagi. Namun sebenarnya aku bisa kok dan aku mengerti permainan ini, hanya saja jarang bertemu dengan tim yang dapat memahami gaya bermainku, sehingga sering terjadi ketidakcocokan.”

Lalu peneliti bertanya mengenai pengalaman bermain Sahra dan bagaimana tanggapan Sahra apakah sulit untuk mendapatkan kemenangan.

“Saya mulai bermain Mobile Legends sejak awal tahun 2020, sekitar bulan Januari, sebelum pandemi COVID-19. Awalnya saya hanya penasaran, tapi lama kelamaan saya jadi suka. Namun, saya sering mendapat penghinaan. Dulu saya sering dianggap cewek yang tidak bisa main game, hanya menjadi beban, menurut pendapat orang-orang, terutama saat peringkat saya masih rendah. Saya memiliki banyak pengalaman di mana hampir selalu mengalami diskriminasi. Sejak dulu hingga sekarang, saya merasakan kesulitan dalam memenangkan permainan. Sulit sekali mendapatkan winstreak, hanya sekitar 3 kali menang dalam 10 permainan. Saya belajar sendiri sejak awal dan mencapai peringkat Mythic dengan bermain sendiri. Saya selalu belajar dari setiap permainan yang saya mainkan dan berusaha memperbaiki kekurangan saya. Saya juga tidak suka direndahkan oleh orang lain, jadi saya terus belajar hingga bisa menguasai permainan.”

Peneliti menanyakan mengenai komunitas game online Mobile Legends menurut Sahra yang telah bermain kurang lebih 3 tahun Ia hanya menegaskan bahwa komunitas tersebut masih sangat kurang dalam menghargai pemain satu sama lain.

“Menurut pandangan saya, komunitas game ini memiliki masalah yang cukup serius. Saya jarang sekali melihat adanya penghargaan terhadap pemain lain. Terkadang terasa seolah-olah ada anggapan bahwa ada satu orang yang paling jago di seluruh dunia. Selama saya bermain, sangat jarang saya mendapatkan pujian dari tim. Hal ini kadang membuat saya malas untuk bermain ketika selalu mendapatkan perlakuan negatif.”

Hingga akhirnya peneliti menanyakan kedudukan dan posisi perempuan di game Mobile Legends seperti apa dan tanggapan Sahra yang terbilang cukup membuat peneliti terkejut.

“Saya setuju dengan pendapat Anda bahwa dalam game ini, perempuan sulit mendapatkan posisi dan kesetaraan yang sama. Saya tidak tahu tentang game lain, tetapi dalam Mobile Legends, saya merasa bahwa perempuan sering kali menjadi sasaran hujatan dari para pemain pria. Semakin hari, semakin banyak pemain muda yang berperilaku buruk dan menggunakan kata-kata yang tidak pantas, seperti mengatakan bahwa kami adalah beban atau seharusnya mati. Menurut saya, masih perlu ada perubahan dan kesadaran lebih lanjut dari orang-orang yang belum menghargai perempuan dalam komunitas ini.”

Sahra merupakan seorang pemain yang cukup berpengalaman, dilihat dari perkembangan game Mobile Legends yang Ia ikuti selama 3 tahun terakhir. Ia juga merupakan seorang pemain perempuan yang memiliki kelebihan dalam pemahaman game, Ia juga mengerti item yang harus dibeli dan yang membuat Ia memiliki cukup damage pada saat pertandingan. Namun pertandingan yang dilakukan bersama peneliti, Sahra menunjukkan bahwa Ia belum siap dalam pertandingan yang berada di rank tertinggi yaitu Mythical Glory dikarenakan Sahra hanya mampu mencapai rank Mythic Romawi (III), yang dimana hal ini menunjukkan bahwa Sahra masih belum terlalu dapat mengimbangi permainan pada rank tertinggi.

Namun Sahra adalah pemain perempuan yang memiliki kelebihan yang pada umumnya hal ini sangat sulit dikuasai terlepas pemain tersebut laki – laki atau perempuan, makro atau bisa disebut pemahaman game yang mendalam. Hal tersebut adalah sebuah keistimewaan dikarenakan makro itu sendiri susah didapat dengan hanya sering bermain, melainkan pemain diharuskan evaluasi permainan mereka dengan baik dan tidak melakukan kesalahan. Sahra adalah salah satu dari sekian banyak pemain yang memiliki kemampuan makro yang bagus dan mumpuni dalam pertandingan game Mobile Legends.

Ia adalah seseorang yang memerlukan bimbingan dalam bermain untuk mempelajari skill atau mikro pada hero hero yang memiliki kesulitan yang tinggi, namun juga Sahra adalah seseorang pemain dengan role mage yang sangat baik dalam

penguasaan segi Map atau segi objektif pada saat bermain hanya saja Ia kurang menguasai skill yang dimiliki hero tersebut. Ia adalah seseorang yang belajar memperbaiki kesalahannya dengan cara mengevaluasi pertandingan yang telah Ia lakukan dengan sendiri, peneliti beranggapan bahwa Sahra adalah pemain yang memiliki pemikiran mendalam yang dimana hal ini jarang ditemukan daripada pemain perempuan yang lain, Ia adalah seorang yang berbakat namun tidak memiliki seseorang yang mengarahkan. Karena pemain seperti Sahra adalah pemain yang harus diarahkan dalam penggunaan skill agar menghasilkan damage yang cukup untuk tim.

## **E. Game 5**

**Tanggal** : 24 Maret 2023

**Tipe Game** : Rank (Draft Pick)

**Server Game** : South Asia

### **1. Observasi Partisipan Virtual**

Pada game kelima, peneliti bermain dengan narasumber yang bernama Kania yang memiliki nama in-game 266. Dengan point tertinggi 623 rank Mythical Glory yang dimana pada hal ini rank dari Kania sudah menunjukkan bahwa Ia memiliki pengalaman yang cukup hingga memiliki rank tinggi dengan point yang cukup banyak. Ia telah bermain sejak tahun 2019 yang mana pada saat itu pemain perempuan belum sebanyak sekarang. Peneliti telah melakukan riset terlebih dahulu kepada Kania, ternyata Ia bermain sebagai tank atau roamer. Peneliti sangat tertarik dengan pemilihan role dari Kania yang dimana perempuan biasanya sering bermain sebagai role mage atau midlaner.

Pada kali ini peneliti bermain rank dengan narasumber, peneliti bermain duo sebagai tim. Dalam pemilihan hero, Kania memilih menggunakan (posisi 5) hero tank Khufra sebagai roamer. Peneliti menggunakan (posisi 4) hero marksman Claude sebagai goldlaner, lalu tiga pemain lainnya memilih (posisi 1) hero marksman jungle Yi Sun Shin sebagai jungler, lalu ada (posisi 3) hero mage Xavier sebagai midlaner, dan (posisi 2) hero fighter tank Edith sebagai explaner.

Posisi satu (*jungler*) : Hero – Yi Sun Shin

Posisi dua (*midlaner*) : Hero – Xavier

Posisi tiga (*explaner*) : Hero – Edith

Posisi empat (*goldlaner*) : Hero – Claude

Posisi lima (*roamer*) : Hero – Khufra

Permainan pun dimulai, dengan komposisi hero tim peneliti yang memiliki kebutuhan item yang banyak atau hero *late game*, tim peneliti kesulitan dalam *early game*. Sedangkan tim lawan memiliki hero power yang berada pada *early game* hingga *mid game*, pertandingan berjalan sulit hingga tim peneliti terbantai dengan skor *kill* 2 untuk tim peneliti dan 13 untuk tim lawan, yang dimana hal ini sangat buruk sehingga tim peneliti hanya bersabar hingga tim mendapat beberapa item.



**Gambar 3.8** Tim peneliti pada saat tertinggal dan lawan mendapatkan objektif *turtle*

Pada menit pertengahan game, tim peneliti memiliki beberapa kesempatan yang dimana tim peneliti melakukan comeback sehingga tim peneliti dapat mengumpulkan gold untuk membeli item yang dibutuhkan agar war selanjutnya dapat tim peneliti menangkan. Hingga beberapa momen yang tim peneliti melakukan comeback yang pada akhirnya pertandingan dapat tim peneliti menangkan. Pertandingan kali ini peneliti takjub dengan momen yang dibuat oleh Kania, yang dimana momen yang Ia dapatkan hingga tim peneliti dapat membuat kemenangan tipis dari tim lawan dengan skor kill 27 untuk tim peneliti dan 28 untuk tim lawan.

Dengan pertandingan yang berlangsung selama 23 menit yang dimana pertandingan kali ini terbawa hingga lategame. Kania memiliki kemampuan dalam melakukan inisiasi, membaca arah pergerakan tim lawan, mekanik (mikro) yang tinggi, serta (makro) pemahaman game yang luas. Hal ini berkaitan dengan permainan yang Ia tunjukkan sebagai roamer, Kania sendiri pada pertandingan tadi banyak melakukan komunikasi melalui radio all seperti *request backup*, dan *enemy missing*.

Pandangan peneliti mengenai pertandingan kali ini memiliki intensitas yang tinggi, dari awal game hingga akhir game. Kania adalah pemain yang mempunyai keahlian dalam membuat momen dikarenakan Ia memiliki favorit hero tank yang memiliki kemampuan membuat momen dalam beberapa detik dengan skill nya. Kania juga menunjukkan respect pada saat bermain, dengan tidak melakukan chat yang tidak pantas kepada tim karena pada awal game tim peneliti memiliki kesulitan dalam bermain

dengan baik sehingga tertekan pada awal hingga pertengahan game. Kania sendiri memiliki makro atau pemahaman game yang baik, pemilihan item yang bagus, serta pilihan yang dibuat pada saat bermain. Dengan hal tersebut, dengan tim manapun Kania dapat beradaptasi dan dapat bermain bagus pada saat pertandingan yang membutuhkan momen dari seorang tank.



**Gambar 3.9** Hasil pertandingan bersama Kania

## **2. Wawancara dengan Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends**

Sesuai pertandingan selesai, peneliti meminta Kania untuk wawancara singkat mengenai permainan tadi dan mengenai pengalaman yang telah Ia lalui dalam game Mobile Legends, yang dimana Kania telah menyetujui untuk melakukan wawancara bersama peneliti.

Pertandingan tadi merupakan pertandingan yang intens atau dengan kata lain yaitu hard game. Kania menyatakan pertandingan tadi memiliki beberapa momen yang apik sehingga membuat Ia bersemangat dalam melakukan beberapa inisiasi agar tim dapat membalikkan keadaan untuk memenangkan pertandingan.

“Saya merasa senang dengan performa saya yang bagus tadi. Meskipun pertandingannya sulit, saya beruntung bisa mendapatkan momen-momen yang mengesankan. Saya bersyukur bahwa tim saya juga bermain dengan baik dan tidak ada banyak masalah komunikasi, sehingga saya bisa bermain dengan tenang dan nyaman.”

Lalu, Kania memberi tanggapan bahwa pertandingan tadi merupakan hal yang sangat baik untuk dirinya. Dikarenakan Ia memiliki beberapa ketidakpercayaan diri untuk beberapa bulan ini pada saat bermain Mobile Legends.

“Saya merasa suasana hati saya kembali baik setelah bermain dengan baik tadi. Saya merasa senang bahwa Anda tidak perlu dihadapkan dengan masalah di lane dan dapat dengan leluasa melakukan roaming sambil menjaga jungler. Ketika kita berhasil mengatasi keadaan yang sulit di awal permainan, rasanya sangat menyenangkan. Saya juga merasa lebih percaya diri dan lega karena tidak ada lagi tuduhan dan perilaku toxic. Ini adalah momen yang membuat saya dapat bermain tanpa beban, setelah beberapa bulan merasa tidak berguna dan sering disalahkan oleh tim.”

Peneliti bertanya mengenai pengalaman yang Kania pernah alami selama bermain Mobile Legends.

“Saya merasa selama hampir 4 tahun ini banyak perubahan yang terjadi, baik dalam hal-hal kecil maupun besar, dan pandangan saya tentang permainan itu sendiri telah berubah. Pada awalnya, saya tidak begitu tertarik bermain game karena merasa tidak ada gunanya. Namun, setelah saya mencoba sendiri, saya terjebak dalam kecanduan tersebut. Selama perjalanan tersebut, saya mengalami banyak pengalaman yang tidak menyenangkan. Saya harus memperbaiki diri sendiri, belajar dari cacian orang lain, dan menghargai sesama pemain, meskipun belum pernah bertemu secara langsung. Terakhir, saya juga menyadari bahwa dulu perempuan jarang dihargai ketika mereka menang dan seringkali disalahkan secara berlebihan ketika kalah, hal tersebut benar-benar tidak adil.”

Lalu peneliti menanyakan apakah sulit untuk mendapatkan kemenangan pada pertandingan game Mobile Legends, dan Ia menyatakan bahwa itu adalah hal yang sulit namun ingin membuktikan bahwa dirinya akan lebih baik dalam bermain dari sebelumnya.

“Memang merupakan tantangan yang sulit, saya sering menghadapi kesulitan dalam meraih kemenangan, terutama saat mengalami kekalahan beruntun. Terkadang, sulit bagi saya untuk mempertimbangkan untuk bermain dalam musim ini. Namun, jika memungkinkan, dalam kurun waktu 4 tahun, kekalahan yang saya alami

lebih banyak daripada kemenangan. Walaupun saya bisa memutuskan untuk berhenti, sayangnya saya tidak dapat melakukannya karena banyak teman yang menganggap saya masih memiliki tingkat keahlian yang rendah. Saya berkomitmen untuk terus meningkatkan keterampilan saya di sini..”

Peneliti bertanya mengenai pendapat Kania terhadap komunitas game Mobile Legends, yang dimana menurut Kania komunitas yang masih sangat jauh dari kata solid dan saling menghargai sesama pemain perempuan.

“Menurut pendapat saya, komunitas dalam game ini belum sepenuhnya dapat dikategorikan sebagai komunitas yang ramah, terutama dalam hal menghargai pemain perempuan. Sebagai pemain perempuan, kami sering kali mendapatkan perlakuan yang tidak menyenangkan. Meskipun kami bermain dan berkontribusi dalam permainan, kondisi dan pengalaman kami sering kali menjadi sasaran kritik negatif. Menurut saya, hal ini mencerminkan kondisi komunitas yang masih perlu diperbaiki.”

Pada akhirnya peneliti bertanya mengenai posisi dan kedudukan perempuan dalam game Mobile Legends. Kania memberi pendapat yang cukup tegas mengenai posisinya sebagai pemain perempuan yang belum bisa ditempatkan diposisi yang sama dengan para pemain laki-laki.

“Saya memahami perasaan Anda. Sangat disayangkan bahwa dalam komunitas game ini, masih ada pandangan yang merendahkan dan menganggap remeh peran pemain perempuan. Meskipun ada banyak pemain perempuan yang berpartisipasi dalam permainan ini, mereka seringkali tidak dihargai dan tidak diberikan posisi yang setara. Situasi ini dapat menimbulkan perasaan frustrasi dan tidak nyaman. Saya berharap suatu saat pandangan ini dapat berubah dan pemain perempuan dapat diakui dan dihargai atas kemampuan dan kontribusinya dalam permainan, tanpa memandang gender.”

Kania, merupakan seorang pemain perempuan yang teguh pada pendiriannya. Ia merupakan seorang veteran yang sudah bermain kurang lebih selama 4 tahun, Ia juga memiliki pandangan yang cukup tegas mengenai kedudukan yang Ia rasakan sebagai perempuan. Kania memiliki kelebihan dalam bermain, dengan pengalaman dan

pemahamannya mengenai Mobile Legends Ia menjadi seseorang yang teguh dan memiliki skill dalam penggunaan hero yang sangat mumpuni.

Dalam permainan memang sering kali dikaitkan dengan faktor x atau faktor yang terjadi apabila seseorang berusaha mencari alasan dengan menambahkan faktor x tersebut, entah dalam kemenangan atau kekalahan kedua hal ini dapat dikaitkan dengan faktor tersebut. Kania adalah perempuan yang memiliki mental yang kuat, bermain sebagai roamer adalah tugas yang paling sulit pada saat 5 vs 5 dengan kesalahan kecil saja dapat berakibat fatal pada permainan tim. Ia adalah sosok yang memiliki intuisi yang sangat baik pada saat bermain, Ia adalah sosok perempuan yang jarang ditemukan pada saat bermain Mobile Legends. Ia tak perlu bimbingan agar menjadi lebih baik, karena Ia bisa belajar dari pengalaman dan kesalahan yang pernah Ia buat. Dan Ia adalah perempuan yang bisa karena terbiasa dengan situasi yang mungkin bagi dirinya, pandangan yang tajam terhadap game Mobile Legends merupakan salah satu bukti bahwa Ia sudah jatuh hati dengan game online tersebut. Ia adalah seseorang yang bekerja keras dan memiliki bakat dalam bermain, semua pengalaman yang pernah Ia rasakan membuktikan bahwa Ia bekerja keras dan makro serta mikro yang Ia tunjukkan merupakan sebuah bakat yang sudah diasah dengan sendirinya.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. PEREMPUAN YANG BERADA DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**

Terdapat banyak hal yang dapat di temui dalam suatu kelompok atau golongan pada suatu komunitas tertentu yang memiliki berbagai gender yang paling dominan dari sebuah komunitas yaitu laki-laki maupun perempuan. Namun pada kenyataannya, gender merupakan sebuah pembatas antara laki-laki dan perempuan dan juga hal ini berkaitan dengan tindak diskriminasi yang dilakukan oleh sesama pemain game online. Tentunya hal ini berkaitan dengan yang akan peneliti bahas untuk membuktikan tingkat diskriminasi masih sangat tinggi dikalangan komunitas game online Mobile Legends di Indonesia. Perbandingan yang dibatasi dengan adanya kata gender tersebut merupakan hal yang dilakukan sehingga terjadi kesenjangan gender.

Pada dasarnya pemain yang berada dalam game online melakukan perlawanan seperti menunjukkan skill yang mereka miliki pada saat bermain. Namun terkhusus game online yang berbasis MOBA, hal ini dibuktikan dengan point atau rank yang mereka miliki atau yang telah mereka capai selama bermain game online tersebut. Game online Mobile Legends merupakan salah satu yang terpopuler yang ada di Indonesia dengan menggunakan sistem yaitu Rank, memiliki 8 tingkatan rank yang terbagi yaitu Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic (Romawi), Mythical Glory. Yang dimana hal ini berkaitan dengan pembuktian yang akan ditunjukkan kepada pemain yang membandingkan sesuai dengan gender, namun hal tersebut belum menjadi kepastian yang hakiki untuk dapat dijadikan sebuah pembuktian. Dikarenakan pada saat ini banyak sekali pemain yang melakukan joki akun agar mendapatkan rank yang Ia mau, sedangkan pemain perempuan banyak dikaitkan dengan hal tersebut yang membuat posisi perempuan memiliki kelamahan yang fatal untuk pembuktian kepada laki-laki yang mendiskriminasi perempuan. Dan juga perempuan banyak dikaitkan dengan mereka yang hanya (carry) digendong pada saat bermain oleh seseorang yang memiliki kemampuan

yang sangat baik. Dan laki-laki memiliki pandangan bahwa perempuan tidak memiliki kemampuan yang baik sehingga hal tersebut memiliki dampak pada pemain perempuan yang ingin bermain game online Mobile Legends untuk *have fun* atau untuk *profesional player*.

Dengan adanya pandangan yang membuat pemain perempuan tidak memiliki posisi yang sama dengan pemain laki-laki, menimbulkan sebuah efek diskriminasi pada pemain perempuan dalam game online Mobile Legends. Hal tersebut memiliki sebuah isu yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh untuk membuat sebuah kesimpulan bahasan yang akan peneliti cantumkan pada tulisan yang peneliti lakukan, dengan membawa topik diskriminasi, posisi atau kedudukan perempuan, dominasi, dan dampak pada perjuangan perempuan. Dalam hal ini masih banyak pemain perempuan yang bertahan dalam dunia game online, dengan tujuan yang masing-masing mereka inginkan. Dengan hal tersebut pula, peneliti memiliki tujuan untuk menelusuri dampak apa yang telah terjadi dengan pemain perempuan dalam komunitas online Mobile Legends Indonesia serta membahas bagaimana perempuan dapat bertahan dalam diskriminasi gender yang telah dialami oleh mereka.

## **1. Perlakuan Terhadap Pemain Perempuan dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends**

Diskriminasi gender dapat menimbulkan ketidakadilan dalam bermain hal ini berkaitan dengan perempuan yang berada dalam komunitas virtual game online Mobile Legends yang dimana pemain laki-laki mendominasi lebih banyak ketimbang perempuan. Diskriminasi gender tersebut terbagi menjadi beberapa bagian, seperti subordinasi gender (merupakan penilaian bahwa salah satu gender lebih rendah dari yang lain), marginalisasi (proses pemiskinan perekonomian), stereotipe (pelabelan negatif), kekerasan, beban kerja yang lebih panjang dan lebih banyak, serta sosialisasi ideologi nilai peran gender (Fakih, 2016).

Dalam komunitas virtual game online Mobile Legends terdapat bentuk ketidakadilan tersebut. Hal ini peneliti akan menjelaskan ketidakadilan atau diskriminasi gender berdasarkan dari data-data yang telah di dapat oleh peneliti melalui observasi partisipan secara virtual dan wawancara bersama narasumber.

**a. Subordinasi**

Padangan terhadap gender terhadap gender dapat menyebabkan sebuah subordinasi terhadap perempuan. Anggapan yang terjadi perempuan tidak dapat menjadi pemimpin dikarenakan perempuan memiliki sebuah sifat irasional dan emosional yang dimana hal tersebut menjadikan perempuan tidak dapat dipercaya dalam penempatan posisi yang penting. Hal tersebut menyebabkan subordinasi terdapat dari lingkungan yang ada dari waktu ke waktu, sehingga pandangan tersebut masih menempel pada suatu komunitas maupun sebuah individu.

Pada komunitas virtual game online Mobile Legends, perempuan jarang mendapatkan peran penting dalam sebuah tim pada saat bermain disebuah pertandingan. Peran penting tersebut juga dapat disebut dengan sebutan role, yang dimana setiap pemain akan memilih dan mendapati sebuah role nya masing-masing dengan sebuah hero yang sesuai dengan pemain pada saat memilih sebuah hero pada awal pertandingan. Dalam sebuah role terdapat prioritas pick atau pemilihan hero untuk tim sehingga dapat memberikan perhatian lebih pada saat pertandingan. Pemilihan role sendiri terdapat lima jenis role dan memiliki sebuah prioritas pick sesuai dengan tim inginkan, kelima role tersebut akan peneliti jelaskan dengan urutan prioritas dari yang tertinggi hingga terendah.

**Tabel 4.1** Urutan prioritas *pick* pada saat bermain game online Mobile Legends berdasarkan *role* dari pemain

Nomor	<i>Role</i> atau Posisi
1	<i>Jungler</i> (Posisi Satu)
2	<i>Midlaner</i> (Posisi Dua)
3	<i>Explaner</i> (Posisi Tiga)
4	<i>Goldlaner</i> (Posisi Empat)
5	<i>Roamer</i> (Posisi Lima)

Posisi tersebut menentukan tugas yang diurutkan sebagai yang terpenting bagi tim, namun pada saat ini prioritas pick tidak lagi terlalu berpengaruh karena terdapat beberapa faktor lainnya seperti melihat draft lawan atau situasi yang mengharuskan untuk memilih role sesuai dengan komposisi yang diinginkan tim itu sendiri. perempuan tidak harus menjadi posisi terakhir (*roamer*) namun juga perempuan biasanya dapat bermain sebagai posisi dua (*midlaner*) karena dua posisi tersebut memiliki tugas yang hampir sama yaitu membantu *lane exp* atau *gold* agar tidak menjadi kerugian bagi tim apabila *explaner* dan *goldlaner* kalah pada saat *lane 1vs1*. *Role-role* yang telah diurutkan belum tentu menjadi hal yang sama apabila terdapat beberapa hero yang sedang naik daun atau sedang dibuff sehingga menjadi prioritas *pick* entah itu posisi satu atau posisi lima tidak ada yang bisa menentukan secara pasti apabila terdapat hero yang sedang *meta* (taktik yang berguna) atau *dibuff*.

Berdasarkan penemuan yang peneliti temui selama bermain dengan kelima narasumber, ditemukan bahwa pada saat pemilihan role atau hero pada saat draft pick tidak selalu menjadi sebuah prioritas sesuai dengan urutan yang peneliti susun, namun beberapa kebiasaan yang dominan adalah laki-laki selalu ingin memilih posisi satu, tiga, atau lima sebagai jungler, *explaner*, atau *goldlaner*. Sedangkan perempuan biasanya diarahkan untuk memilih role *midlaner* atau *roamer*, hal ini memungkinkan dalam sebuah permainan tim mendapati beberapa kondisi seperti *midlaner* yang seharusnya memberikan damage yang besar namun tidak berhasil sehingga pada saat war, tim mengalami kekalahan dikarenakan tidak sempurnanya posisi dan damage yang diberikan dari seorang *midlaner*, namun peneliti mendapatkan narasumber yang memiliki kemampuan yang sangat bagus sehingga pada saat bermain hal ini tidak menimbulkan banyak kesalahan kecuali pada saat bermain bersama Sahra yang sejak awal melakukan feed sehingga tim musuh lebih cepat mendapatkan item untuk damage. Sahra sendiri mengakui bahwa Ia salah dikarenakan pada saat bermain mode classic Ia tidak menyangka akan bertemu musuh yang bermain dengan serius, namun contoh tersebut bisa dijadikan sebuah patokan bahwa apabila *midlaner* tidak menjalankan tugas dengan baik dan menempati posisi yang baik dapat menimbulkan kekalahan pada *early game*.

**b. Stereotype**

Stereotype pada umumnya sebagai label untuk sebuah kelompok atau individu. Hal ini didasari dengan pandangan terhadap gender sehingga akhirnya dapat menimbulkan sebuah masalah yaitu ketidakadilan dan juga kerugian pada gender yang dilabeli.

Game online Mobile Legends memiliki stereotype pada pemain perempuan sejak awal game berkembang hingga menjadi terkenal seperti sekarang, beberapa contoh stereotype disebutkan bahwa perempuan tidak memiliki kemampuan untuk bermain Mobile Legends hingga mendapati rank tertinggi yaitu Mythical Glory. Hal ini berdampak pada penjelasan sebelumnya yaitu subordinasi, penindasan pada saat bermain, hingga perawakan yang menandakan bahwa perempuan tidak dibutuhkan dalam game tersebut.

Namun pada saat ini, game online Mobile Legends menjadi sarana bagi para perempuan untuk menjadikan sebuah game fun yang hanya sekedar untuk menikmati dan bersenang-senang, adapun yang menjadikan ranah game online tersebut menjadi pekerjaan seperti joki atau *pro player* dan tentunya dapat menjadi *caster* atau pembawa acara pada acara game online yang diselenggarakan secara *offline* maupun *online*, stereotype yang awalnya menjadi sebuah momok menakutkan bagi para pemain perempuan namun pada saat ini hal itu tidak lagi menjadi sebuah momok namun hanya sekedar perumpamaan yang sering digunakan oleh pemain laki-laki yang belum bisa menerima adanya keberadaan perempuan di dunia game online Mobile Legends.

**c. Kekerasan**

Kekerasan tidak hanya terjadi pada dunia nyata secara fisik namun juga dapat terjadi pada dunia virtual secara verbal. Kekerasan merupakan serangan atau invasi terhadap fisik maupun mental seseorang. Kekerasan yang disebabkan bias gender ini tersebut juga gender-related violence (Fakih, 2016).

Dalam game online Mobile Legends kekerasan dapat terjadi terhadap pemain dengan cara tindakan dari pemain lain kepada pemain yang sedang dirugikan, tindakan ini merujuk pada perbuatan seperti kalimat kotor yang dilontarkan secara vulgar dan offensif, hal ini dapat berakibat buruk untuk pemain yang dilontarkan kalimat yang tidak baik. Hal tersebut dapat berakibat perasaan malu, marah, dan juga biasanya banyak

pemain yang melakukan tindakan secara virtual dengan menyebutkan gender dan ranah seksual mereka.

Pada pemain perempuan yang peneliti temui hal ini selalu terjadi pada saat pemain tidak dapat bermain bagus dan dijadikan bahan olokan oleh pemain lainnya. Seperti contoh kelima narasumber mendapati cacian dan olokan yang membawa gender mereka, hal ini terjadi pada saat mereka baru bermain game online Mobile Legends yang pada umumnya hal ini terjadi dikarenakan mereka yang belum pernah bermain game sehingga kesulitan dalam beradaptasi. Kelima narasumber tersebut menjadi memiliki keinginan dalam pembuktian diri agar mereka dapat bersaing dengan pemain lain yang merendahkan gender mereka.

Seperti contoh dari narasumber bernama Kania, Ia memiliki pengalaman pada saat awal bermain Ia berkata “terakhir aku jd tau kalo dlu cewe tu samsek ga dihargain pas menang diblg cewe cm bs digendong, pas kalah di blame abis abisan emg anjj bgt” hal ini berkaitan dengan performa permainan, dengan semua keadaan perempuan hanya menjadi sebuah samsak dari olokan yang diberikan kepada pemain laki-laki.

Terdapat pembicaraan dikalangan pemain laki-laki bahwa perempuan tidak memiliki elektabilitas dalam melakukan permainan game online, sehingga terdapat kekerasan yang terjadi pada dunia nyata melalui verbal langsung maupun secara online.

## **2. Tujuan dan Usaha Pemain Perempuan Game Online Mobile Legends dalam Menghadapi Kesenjangan Gender**

Walaupun dalam komunitas virtual game online Mobile Legends penuh akan kesenjangan gender yang terjadi terkhusus pada perempuan, para pemain perempuan masih berada pada komunitas tersebut. Hal ini membuktikan bahwa perempuan juga memiliki alasan tersendiri untuk menentukan apa yang mereka inginkan, berdasarkan temuan data yang peneliti temui dengan kelima narasumber tersebut dapat dikatakan bahwa perempuan juga memiliki tujuan tersendiri merujuk pada satu tujuan yaitu pembuktian. Pemain perempuan yang hingga kini masih bertahan memiliki keinginan dalam membuktikan dirinya bahwa mereka memiliki elektabilitas yang sama dengan pemain laki-laki, sehingga memacu mereka untuk membuktikan dengan cara mempelajari lebih lanjut mengenai game

online Mobile Legends dan usaha mereka untuk membuktikan bahwa gender bukan sebuah halangan agar perempuan dapat bermain game online.

Usaha yang dilakukan oleh kelima narasumber yang peneliti temui memiliki kemiripan yang merujuk pada satu kesimpulan yaitu belajar dari kesalahan dan terus melakukan riset agar mereka menjadi lebih mengerti dalam segi makro (pemahaman game) ataupun mikro (skills). Mobile Legends sendiri memiliki sistem yang menentukan skill mereka berada dibatas mana, seperti penentuan rank dan point MMR hero yang dapat membuktikan bahwa perempuan dapat bermain bagus dan memiliki rank serta penguasaan hero yang tinggi, meskipun terdengar sulit untuk dilakukan namun kelima narasumber peneliti berhasil membuktikan bahwa mereka dapat diposisi rank Mythic maupun Mythical Glory. Hal ini menandakan bahwa pemain yang peneliti temui merupakan pemain yang memiliki keinginan dalam pembuktian diri sendiri dan terutama kepada orang lain yang mengolok mereka, walaupun rank mereka sudah berada pada tingkat Mythical Glory, mereka hanya mampu mendapatkan point rank yang disebut sebagai Glory perbatasan antara Mythic Romawi dan Mythical Glory. Hingga kini Mobile Legends memiliki sebuah keyakinan bahwa pemain yang sudah mendapatkan empat digit point adalah orang yang memiliki skill diatas rata-rata dari keseluruhan pemain yang ada.

Namun juga dengan mendapatkan point tinggi belum tentu pemain dapat dipastikan baik dalam bermain, banyak yang menjadikan hal ini sebuah patokan dari kata “jago” namun juga hal ini terkadang memiliki keterbalikan kemampuan pada saat bermain. Seperti memiliki mikro yang bagus belum tentu memiliki makro yang bagus, hal ini jarang ditemukan dalam pemain perempuan maupun laki-laki. Dua hal ini memiliki keseimbangan yang harus dikuasi oleh pemain agar dapat bermain baik dengan stabil, jarang ditemukan namun hal ini tidak juga mustahil dikuasi oleh pemain manapun. Hal ini biasanya dikuasi oleh seorang midlaner ataupun roamer, karena dua role tersebut memiliki tugas yang paling banyak dalam sebuah permainan seperti roaming ke dua lane yaitu goldlane dan explane lalu membantu setup war dan juga memberikan damage serta membuat moment untuk sebuah war agar dapat memenangkan moment war tersebut.

Kelima narasumber yang peneliti temui terdapat pemain yang memiliki kemampuan bagus dalam penguasaan mikro dan makro, seperti Ardha, Esra, dan Kania. Mereka bertiga merupakan pemain yang memiliki penguasaan hero serta game yang sangat baik, dengan cara bermain bersama dapat peneliti ketahui bahwa mereka mendapatkan rank tertinggi dengan cara bermain yang sangat baik. Hal ini didukung juga dengan bukti bahwa mereka memiliki mental yang kuat serta objektif dalam bermain, dengan situasi yang berbeda Yasmine juga merupakan seorang veteran perempuan yang bermain dengan sangat bagus namun Ia belum cukup pada mikro (skills) namun sangat baik dalam makro (penguasaan game) dan Sahra juga memiliki penguasaan game yang baik namun kurang pada penguasaan skills.

Pada hal ini peneliti juga mendapatkan sebuah jawaban bahwa perempuan jarang berkomunikasi melalui voice chat dikarenakan adanya ketakutan dalam bermain apabila diganggu oleh teman setim. Mereka melakukan komunikasi melalui ping yang disediakan oleh game online Mobile Legends sehingga tidak perlu untuk mengetik maupun bersuara agar mendapatkan sebuah sign atau tanda untuk melakukan sesuatu yang diperlukan dalam sebuah permainan. Usaha yang dilakukan oleh para narasumber masih sangat dapat diterima dikarenakan fitur ping atau sign tersebut sangat membantu tanpa harus membuang waktu persekian detik untuk berkomunikasi, dalam hal ini usaha yang dilakukan pemain perempuan agar tim lebih kompak serta memiliki insting dalam melakukan sesuatu tanpa harus berkomunikasi secara langsung. Hal ini dipengaruhi juga oleh keterbatasannya waktu dalam game online Mobile Legends segala hal yang terjadi pada saat permainan sangat mempengaruhi jalannya permainan hingga lategame, dikarenakan objektif yang harus dilakukan hanya memerlukan waktu persekian detik agar bisa melakukan sebuah war atau moment untuk menang.

Menurut kelima narasumber, usaha yang dilakukan agar perempuan dapat diterima dikalangan pemain laki-laki adalah dengan cara membuktikan didalam permainan, hal ini juga berpengaruh pada posisi dan kedudukan perempuan yang akan ditentukan dalam game online Mobile Legends. Usaha yang dilakukan perempuan juga dapat dibuktikan dengan cara memiliki power hero yaitu point

MMR hero yang akan terbagi menjadi lima kategori yaitu global, indonesia, provinsi, kota, serta kecamatan. Kelima hal tersebut dapat dilihat dalam leaderboard yang disediakan oleh Mobile Legends, yang juga terdapat kategori point Rank, MMR hero, popularitas, *achivement*, *charisma*, *gift*, *follower*, *squad*, mentor. Kategori tersebut merupakan bagian dalam pembuktian yang dapat dilakukan oleh pemain perempuan agar dapat menyetarakan mereka dengan pemain laki-laki lainnya, sehingga hal ini membutuhkan usaha yang dilakukan oleh pemain perempuan yaitu dengan cara bertahan dengan kuat dalam menghadapi tekanan yang dilontarkan oleh pemain lain, lebih mementingkan pemikiran dibandingkan perasaan adalah hal yang harus dilakukan oleh pemain perempuan serta tidak mendapati sebuah tujuan dengan cara cepat atau instan seperti (joki, cari perhatian, serta menjual status perempuan). Hal ini dapat dijadikan sebuah motivasi agar pemain perempuan yang memilih untuk membuktikan dirinya, agar tidak lagi dapat diremehkan secara sepihak dan tentunya hal ini termasuk dalam memperbaiki pemikiran pemain laki-laki yang telah menanggapi pemain Perempuan sebagai anak bawang, sehingga tidak lagi terjadi kesenjangan dalam komunitas virtual game online Mobile Legends.

### **3. Gender di Dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends**

Usaha yang diberikan oleh pemain perempuan terkhususnya narasumber perempuan pada saat bermain game online Mobile Legends, aksi yang dilakukan oleh pemain perempuan dapat dilihat bahwa mereka sebagian besar mengikuti apa yang dilakukan oleh pemain laki-laki dalam menggapai kesetaraan. Menurut teori ekofeminisme, saat perempuan memasuki dunia maskulin (laki-laki) maka perempuan tersebut tidak menonjolkan kualitas feminim melainkan menjadi tiruan laki-laki dan masuk dalam sistem maskulin yang hierarki (Rokhmansyah, 2016). Dikutip dari (Setiawan, 2019) terdapat beberapa tipe perbedaan dari perempuan dan laki-laki dari fisik, kepribadian, perilaku, serta pekerjaan diantaranya yaitu:

**Tabel 4.2** Perbedaan tipe Perempuan dan laki-laki

Tipe Laki-Laki	Tipe Perempuan
a. Dominan	a. Submisif
b. Agresif	b. Lemah serta lembut
c. Sukar bersaing	c. Sabar
d. Logis	d. Depankan Perasaan
e. Independen	e. Dependen
f. Tidak Emosional	f. Emosional
g. Objektif	g. Lemah akan kalimat kasar
h. Ambisi	h. Menyukai seni
i. Leader	i. Membutuhkan bimbingan
j. Percaya akan diri sendiri	j. Peduli akan penampilan diri

Dikutip dari tulisan (Setiawan, 2019) yang mengutip dari buku *Gender Trouble* yang ditulis oleh Judith Butler (1990) yang berisi bahwa gagasan mengenai gender hanyalah tindakan dari seseorang, tindakan yang berarti berjalan, berbicara, berpakaian, berperilaku merupakan tindakan dari *gender performativity*. Usaha dari pemain perempuan dalam menyerukan kesetaraan status gender tersebut dapat membuat perempuan masuk dalam dunia maskulin dan menjadi seperti laki-laki karena kebiasaan yang diikuti dari halnya mayoritas dalam komunitas game online *Mobile Legends*.

PMA (*positive mental attitude*), para pemain perempuan dapat dikatakan sudah terkontaminasi dengan adanya pemain laki-laki yang mendominasi dalam sebuah komunitas game online, PMA adalah para pemain perempuan akan merubah dirinya menjadi lebih agresif, ambisius, logika, dan lainnya, dengan cara perlahan akan membuat kepribadian baru dikarenakan telah menjadi sebuah kebiasaan.

Lalu perubahan tersebut ditunjukkan oleh para pemain perempuan yang peneliti temui sebagai narasumber, mereka dapat menjadi sebuah pemimpin dalam permainan, dapat menjadi lebih agresif dalam bermain, serta dapat berjalan dengan sendiri apabila sudah terbiasa dengan hal tersebut yang memiliki

tujuan untuk membuktikan diri sendiri dalam komunitas game online Mobile Legends.

## **B. KOMUNITAS VIRTUAL**

Menurut Balasubramanian dan Mahajan (2001), komunitas virtual merupakan entitas apapun yang memenuhi lima jenis karakteristik, yaitu perkumpulan orang, anggota yang rasional, interaksi *cyberspace* tanpa adanya persamaan lokasi fisik, keterlibatan orang dalam proses pertukaran sosial, serta adanya tujuan, properti identitas, atau kepentingan maupun minat yang sama antara anggota.

Pada game online Mobile Legends, komunikasi yang terjadi antar individu membutuhkan sebuah jaringan internet untuk memulai. Karena hal ini dapat bertemu dengan individu atau kelompok dalam sebuah game online, serta dibedakan melalui server dan regional dalam sebuah permainan. Dalam sebuah contoh bisa dilihat melalui narasumber pertama yang berkomunikasi melalui *chat all* yang pada dasarnya peneliti berada pada server *south asia*. Game online Mobile Legends sangat berhubungan dengan teori komunitas virtual dikarenakan terjadi komunikasi antara pengguna di dunia virtual.

### **1. Tipe Ideal Komunitas Virtual dan Dinamika Perjuangan Perempuan Dalam Komunitas Virtual Game Online Mobile Legends**

Komunitas virtual mempunyai sebuah perbedaan dengan komunitas yang berada dalam dunia nyata atau disebut dengan komunitas organik. Menurut Bangkit Darmawan (2018) yang mengutip tesis yang ditulis oleh Ratna Permata Sari (2012) dengan judul Fandom dan Konsumsi Media, bahwa komunitas di dalam dunia nyata dan di dukung dengan pernyataan Van Dijk mengatakan bahwa komunitas virtual memiliki beberapa karakteristik yang membuat komunitas tersebut terlepas dari komunitas organik yaitu *loose affiliation, special activities, not tied to place and time, verbal and paralinguage, partial plural*, dan *heterogeneous* (Darmawan, 2018). Peneliti akan menyambungkan sebuah teori yang dinyatakan oleh Van Dijk terhadap

dinamika perjuangan pemain perempuan di dalam komunitas virtual game online Mobile Legends.

**a. Loose Affiliation**

Loose affiliation adalah sebuah bentuk hubungan di mana dua atau lebih organisasi, kelompok, atau individu bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, namun tetap mempertahankan otonomi dan independensi masing-masing. Dalam hal ini, tidak ada hubungan formal atau kontrak resmi yang mengikat antara mereka.

Hubungan dalam komunitas virtual terjalin tidak begitu kompleks yang dapat membuat individu dapat meninggalkan komunitas tersebut kapan saja karena tidak memiliki hubungan yang kuat (Sari, 2012).

Hubungan yang tidak terikat seperti ini menjadi penyebab terjadinya diskriminasi serta kesenjangan gender yang terjadi kepada pemain perempuan. Para anggota dominan laki-laki dapat melakukan apapun kepada anggota lain, termasuk ketika pemain laki-laki berkelakuan *toxic*. Anggota yang *toxic* tidak akan merasa perbuatan mereka harus dipertanggungjawabkan kepada korban yang tidak akan bertemu secara langsung, dan dirinya dapat keluar kapanpun dari komunitas tersebut. Dan pada akhirnya sering terjadinya perlakuan terhadap perempuan seperti *verbal abuse* dan *bullying* yang terjadi oleh kelima narasumber serta sering mendapatkan cemoohan mengenai gender narasumber. Namun perlakuan ini tidak didapat secara nyata karena para narasumber tidak membagi kontak pribadi mereka kepada orang yang tidak dikenal saat bermain.

**b. Special Activities**

Special Activities merujuk pada kejadian atau tugas tertentu yang tidak termasuk dalam rutinitas sehari-hari. Kegiatan ini seringkali unik, memiliki tujuan khusus, dan membutuhkan keterampilan atau sumber daya yang berbeda dari yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas di dunia virtual sangat beragam serta unik, terlepas dari kegiatan dunia nyata (Sari, 2012). Yang terjadi dalam dunia virtual belum tentu dapat dilakukan juga di dunia nyata dan juga sebaliknya. Di dalam game online Mobile Legends pemain yang berasal dari

penjuru negara bertemu dalam suatu pertandingan untuk bermain dengan tujuan tertentu secara virtual melalui sebuah komoditas jaringan internet. Aktivitas yang dilakukan berbeda dengan komunitas organik maupun komunitas virtual lainnya, komunitas yang lain memiliki sebuah cara untuk melakukan suatu aksi seperti protes atau boikot namun hal ini tidak terjadi pada komunitas virtual Mobile Legends, yang pada spesifiknya merujuk pada pembuktian dengan cara bermain dan menunjukkan kepada pemain laki-laki agar dapat meruntuhkan stigma yang terdapat pada komunitas virtual game online Mobile Legends tersebut.

### ***c. Verbal and Paralanguage***

*Verbal* adalah sebuah kata kerja yang mengekspresikan suatu tindakan, kejadian, atau keadaan, sedangkan *paralanguage* merujuk pada isyarat nonverbal yang menyampaikan makna, seperti intonasi suara, ekspresi, dan gerakan tubuh. Jika hal ini digabungkan maka dapat digunakan menyampaikan ide dan emosi yang kompleks.

Dalam berkomunikasi, kita dapat menggunakan gerak tubuh atau mimik wajah selain melakukan pesan verbal untuk dapat menyampaikan sebuah pesan terhadap lawan interaksi, gerakan yang dilakukan menimbulkan pesan non verbal kepada lawan interaksi secara tatap muka pada interaksi sosial di dunia nyata (Sari, 2012). Hal ini juga memiliki hubungan dengan game online Mobile Legends yang dapat mengirim sebuah pesan melalui verbal maupun non verbal, fitur yang disediakan seperti *chat voice* melalui mikrofon, *chat all* atau kolom chat yang digunakan untuk berkomunikasi melalui teks, lalu terdapat fitur emot yang digunakan untuk mengekspresikan kejadian pada permainan serta fitur *sign ping* dan *radio all* seperti “GG” “Well Played” secara otomatis. Namun para narasumber yang peneliti temui jarang melakukan sebuah komunikasi melalui fitur yang ada, dikarenakan memiliki rasa ketakutan apabila mereka mengatur permainan dan takut disalahkan apabila terjadi kesalahan, tetapi para pemain perempuan biasanya melakukan komunikasi melalui tanda atau ping atau juga radio all yang secara otomatis tidak membutuhkan untuk mengetik teks atau bersuara

karena fitur ini sudah otomatis terdapat suara dan tanda yang sesuai dengan para pemain.

#### ***d. Partial and Plural***

Hal ini merujuk pada situasi dimana hanya beberapa kelompok yang disertakan atau diwakili, bukan keseluruhan kelompok. Dengan adanya identitas umum seperti umur, budaya, kita dapat menyesuaikan interaksi sosial yang berlaku dalam dunia nyata, ketika di dalam dunia virtual akan bertemu berbagai macam individu yang identitasnya tidak diketahui kepastiannya (Sari, 2012).

Dalam game online Mobile Legends para pemain tentu tidak akan mengetahui data pribadi bahkan sebuah gender dapat dimanipulasi, sehingga para pemain apabila berkomunikasi tidak akan tertekan dan secara bebas untuk berkomunikasi, karena hal ini tidak mempengaruhi status sosial, umur, maupun gender dan di dalam dunia virtual memiliki pilihan sendiri dalam membentuk identitas asli maupun palsu. Gender palsu biasanya dilakukan oleh para pemain perempuan, karena mereka tidak ingin ketahuan apabila sebenarnya mereka adalah perempuan karena hal ini dapat mempengaruhi perlakuan yang didapatkan selama bermain, lalu para pemain laki-laki juga sering mengambil keuntungan untuk melakukan hode atau berpura-pura menjadi perempuan demi keuntungan sendiri seperti menipu pemain lain yang memiliki ketertarikan dengan akun pemain laki-laki yang menyerupai perempuan.

#### ***e. Heterogeneous***

Heterogen biasanya merujuk pada kelompok atau koleksi hal-hal beragam atau yang berbeda dengan yang lain, dengan seperti contoh dalam sebuah kelompok dengan berbagai jenis kepribadian dan gender serta perbedaan latar serta usia. Tidak adanya batasan tempat dan waktu menjadikan para anggota komunitas virtual memiliki jenis keberagaman (Sari, 2012).

Dalam game online Mobile Legends individu-individu yang memiliki berbagai macam keadaan, latar, usia, kepribadian, sifat, serta kelakuan terdapat dalam komunitas virtual tersebut. Perbedaan yang terjadi ini

diakibatkan oleh adanya server seluruh dunia seperti server South Asia, Europe, Russia, serta Jepang dll. Dengan banyaknya beragam individu seperti ini tidak membuat stigma perempuan yang melekat dalam komunitas virtual tersebut menghilang dan tetap sama. Dan hal ini membuktikan bahwa komunitas virtual game online Mobile Legends mengalami pelabelan yang sama dari setiap berbagai wilayah.

## **C. KOMUNIKASI PEREMPUAN DI DALAM KOMUNITAS VIRTUAL GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**

### **1. Proses dan Pola Komunikasi dalam Pertandingan Game Online Mobile Legends**

Pada proses komunikasi dalam game online Mobile Legends, peneliti menggunakan teori proses komunikasi yang telah ditetapkan oleh Suprpto yang berkaitan dengan proses komunikasi Lasswell, sehingga mendapatkan temuan dari data yang telah diambil melalui penggabungan teori tersebut. Pada teori komunikasi Lasswell menjelaskan komponen berupa penimbulan proses komunikasi yang dianggap efektif dan dapat menimbulkan efek atau *feedback*, sedangkan teori proses komunikasi Suprpto menekankan pada efek apa dari timbulnya proses komunikasi tersebut.

Sebuah hasil analisis data pada setiap game yang terjadi di dalam sebuah observasi partisipasi yang dilakukan peneliti saat bermain bersama narasumber perempuan menggunakan teori komunikasi Lasswell untuk dapat mengetahui proses yang ada dalam permainan. Dari sebuah proses komunikasi tersebut, ditemukan pola komunikasi yang terjadi saat bermain secara langsung. Untuk mengetahui pola komunikasi yang terjadi selama permainan dan masalah proses komunikasi tersebut peneliti menggunakan teori yang dinyatakan oleh Bavelas dan Leavitt (Goldhaber 1993:253), serta peneliti menggunakan teori analisis proses interaksi menurut Bales (Morissan, 2013).

Landasan observasi partisipan bersama kelima narasumber perempuan dalam pertandingan game online Mobile Legends, pola komunikasi Y dan *all-channel* didalam pertandingan tersebut. Pola komunikasi Y ditemukan dalam game pertama dimana

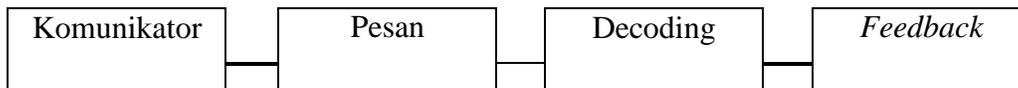
narasumber bermain dengan temannya dan berkomunikasi secara via suara melalui aplikasi discord, hal ini bertujuan agar saat bermain mereka dapat membuat keputusan serta komunikasi yang memudahkan agar mendapatkan kemenangan dengan komunikasi yang efektif, namun hal ini hanya efektif untuk dua orang pemain sehingga kelompok yang diluar dari komunikasi tersebut tidak dapat mengetahui apa yang dikomunikasikan serta tidak mendapatkan informasi yang mumpuni. Para pemain perempuan game online Mobile Legends tidak selalu menggunakan pola komunikasi Y, namun biasanya mereka menggunakan pola komunikasi tersebut apabila bermain dengan kelompok mereka yang pada dasarnya perempuan sering melakukan pertandingan secara kelompok. Hal ini disebabkan agar pemain perempuan dapat bermain tanpa memikirkan tindakan yang tidak baik pada saat pertandingan, dengan orang yang dipercayai hal ini sangat efektif bagi pemain perempuan yang berkomunikasi secara via suara aplikasi discord atau *voice chat* di dalam game. Namun hal tersebut dapat menimbulkan masalah seperti tidak memberikan informasi secara menyeluruh yang menyebabkan terdapat *miss communication* atau kesalahan informasi antar tim, lalu masing-masing anggota tim tidak memberikan pendapat dan terjadi masalah dalam evaluasi, serta terdapat dramatisasi sehingga membuat ketegangan dalam tim.

Pola komunikasi *all-channel* ini merupakan pilihan pola komunikasi yang sangat efektif tanpa adanya masalah yang berarti. Pola komunikasi tersebut merupakan yang paling efektif agar mencapai tujuan yang diinginkan dalam pertandingan yaitu kemenangan, dikarenakan pemain dapat berkomunikasi secara terbuka dengan teman satu tim serta dapat berkomunikasi untuk informasi pertandingan dari hal terkecil hingga langkah yang ingin dilakukan. Hal ini biasanya menimbulkan kerjasama tim yang lebih baik ketimbang hanya memberikan tanda pada saat bermain, serta pemain laki-laki atau perempuan dapat bertukar informasi yang berguna saling menghargai dan keputusan yang dibuat bersama-sama. Lalu pola komunikasi ini juga pemain perempuan dapat berkomunikasi secara terbuka serta dapat menjadi pemimpin dalam tim dan menjadi komunikator yang dominan, mereka juga dapat berkomunikasi secara verbal maupun non verbal dalam sebuah pertandingan dan tidak membatasi apabila tidak melakukan secara verbal, dengan melakukan chat tim mereka dapat mengerti satu sama lain apabila ada hal yang ingin disampaikan secara terbuka.

Pola komunikasi tidak selalu terdapat dalam semua pertandingan, dikarenakan beberapa pemain sering kali pasif serta egois dalam berkomunikasi dan membuat keputusan. Hal ini menimbulkan masalah yang mendalam bagi sebuah tim, dikarenakan masalah yang timbul seperti masalah komunikasi, keputusan, serta bersitegang, hal ini dikarenakan adanya salah satu pemain yang mempunyai pendirian idealisme tinggi. Banyak pemain yang memiliki tingkat egoisme yang tinggi sehingga terjadi ketidakadilan dalam membuat keputusan dan membuat suasana berkomunikasi menjadi suram didalam tim. Hal inilah yang sering terjadi kepada perempuan yang sering mereka dapatkan saat bermain, mendapat cemoohan, pelecehan verbal dan non verbal, tindakan toxic, serta diskriminasi dalam gender.

## **2. Penggabungan Proses Komunikasi Penyampaian Pesan Antara Pemain Perempuan Dan Pemain Laki – Laki Dalam Game Online Mobile Legends**

Dalam game online Mobile Legends, proses komunikasi dapat terjadi karena beberapa tahapan. Berawal dari *encoding* hingga ke *decoding* serta terjadinya *feedback*, hal ini dirangkum melalui gambar 4.3.



**Gambar 4.3** Proses dalam Komunikasi

### ***a. Encoding***

Tahapan pertama proses komunikasi adalah yang berawal dari komunikator yang telah memiliki maksud serta tujuan untuk mengirimkan sebuah pesan kepada lawan atau komunikan melalu situasi yang dialami saat itu juga. Pada game online Mobile Legends, hasil dari pembacaan situasi dan kondisi ini adalah sebuah strategi yang akan dilakukan oleh teman satu tim agar mencapai tujuan yaitu kemenangan. Strategi ini dikirimkan melalui pesan yang berbentuk verbal atau non verbal, semua situasi tergantung komunikator yang ingin menggunakan seperti apa.

Tentu saja para pemain di dalam game online game Mobile Legends ingin menyampaikan pesan kepada rekan setim, namun hal ini berdampak kepada pemain dengan status tertentu. Pemain perempuan umumnya dibatasi dengan pendapat yang ingin mereka utarakan dikarenakan ketidakpercayaan laki-laki terhadap perempuan yang didasari oleh kemampuan bermain. Hal tersebut berdampak pada pemain perempuan yang lebih tertutup sehingga menjadi kebiasaannya dalam bertindak pasif dan tidak memperdulikan komunikasi antar pemain yang dimana proses komunikasi berhenti pada tahap encoding.

### **b. Pesan Verbal dan Non Verbal**

Pesan yang disampaikan secara verbal maupun non verbal dapat ditemukan di game online Mobile Legends yang berupa pesan teks media chat serta pesan vocal yang disalurkan melalui fitur open mic *voice chat* yang telah disediakan oleh pihak game online Mobile Legends, pesan non verbal biasanya digunakan oleh pemain yang mempunyai sifat pasif dalam berkomunikasi mereka hanya memberikan tanda agar pemain lain mengerti apa yang sedang mereka lakukan atau hendak mereka lakukan. Para pemain Mobile Legends sudah mengerti dengan tanda yang diberikan dari pemain lain hal ini telah dipahami sejak awal rilisnya game tersebut.

Pemain perempuan sering kali melakukan pesan secara non verbal didalam game, karena hal ini sangat aman untuk berkomunikasi bagi mereka. Ketika pemain perempuan melakukan pesan verbal dengan cara open mic, banyak pemain laki-laki yang berperilaku buruk dan negatif sehingga membuat para pemain perempuan jarang dan enggan untuk berkomunikasi langsung di dalam game melalui fitur open mic, sehingga mereka biasanya hanya berkomunikasi melalui pesan non verbal.

### **c. Decoding, Feedback dan Effect**

*Decoding* adalah sebuah penerjemahan dari pesan yang dikirim oleh komunikator kepada komunikan sehingga komunikan dapat mengerti apa yang disampaikan oleh komunikator tersebut. Dalam mengartikan makna pesan yang diterima, komunikan memberi *feedback* serta *effect* terhadap komunikator sesuai dengan pemaknaan pesan yang telah diterima.

*Feedback* serta *effect* yang didapatkan akan disesuaikan dengan pemaknaan dari komunikator kepada komunikan, dimana dua hal ini berupa bentuk hal positif serta negatif. *Feedback* yang memiliki positif biasanya yang sesuai dengan makna dari pesan komunikator sehingga terjadi *feedback* dan *effect* yang sesuai dengan apa yang diterima oleh komunikan. Pemain perempuan memiliki dua sisi yang akan terjadi apabila mereka melakukan sebuah pesan yaitu dampak negatif dan positifnya dari *feedback* serta *effect*. Dampak dari pesan verbal cenderung berdampak negatif bagi pemain perempuan dikarenakan akan mendapat *verbal abuse* serta *sexual abuse* yang biasanya secara dominan para pemain perempuan mendapat perlakuan yang buruk. Sedangkan apabila perempuan melakukan pesan secara non verbal berupa teks chat dan hal yang disampaikan baik untuk tim biasanya akan berdampak positif apabila setelah pemain perempuan melakukan secara non verbal lalu melakukan pesan secara verbal dikarenakan apabila hal yang sebelumnya berhasil membuahkan hasil yang baik bagi tim cenderung akan menimbulkan *feedback* serta *effect* yang positif bagi tim.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dalam penelitian ini membahas sebuah perjuangan perempuan dan juga diskriminasi gender terhadap pemain perempuan dalam komunitas virtual game online Mobile Legends yang berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, serta beban kerja dalam dunia virtual yang berdampak pada prosesnya komunikasi, pola komunikasi, dan profesi kerja di dunia nyata tekhusus di dalam bidang game online. Terdapat kesenjangan gender membuka gerakan dari feminisme perempuan terjadi, yang dimana pemain perempuan mempunyai perubahan untuk dirinya sendiri atau tujuan tersendiri selama mereka berada pada komunitas virtual game online Mobile Legends, yang pada awalnya hanya sebatas coba-coba dalam bermain serta untuk mengisi waktu luang namun lama kelamaan menjadi sebuah pertunjukkan untuk meruntuhkan stigma mengenai perempuan yang berada dalam komunitas tersebut. Namun hal ini juga berpengaruh terhadap kepribadian dari pemain perempuan yang berusaha untuk meruntuhkan stigma serta menyetarakan gender dan berubah menjadi sosok kepribadian yang menyerupai laki-laki atau *male clone* yang dimana hal ini semakin membuat perempuan menjadi maskulin dalam komunitas game tersebut.

Para perempuan mendapat perlakuan yang kurang pantas dengan kalimat yang membawa suku, ras, agama, serta orang tua dan gender. Mereka memiliki tekad dalam merubah sebuah stigma yang dimana bahwa perempuan tidak bisa bermain game online, dengan cara membuktikan melalui pencapaian dalam sebuah game online Mobile Legends, yaitu tingkat dalam sebuah peringkat pemain melalui tingkatan Rank serta point yang lebih tinggi agar mendapat pengakuan dari pemain laki-laki serta pembuktian dalam bidang penguasaan suatu hero atau map pada game tersebut. Pemain perempuan juga menyatakan bahwa komunitas virtual game online Mobile Legends masih belum bisa

menghargai para kaum perempuan serta mereka menyatakan bahwa komunitas yang ada saat ini bertambah dalam segi hal yang negatif.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Salah satu keterbatasan peneliti adalah dalam menemukan narasumber yang dimana untuk menemukan kelima narasumber membutuhkan jangka waktu yang lumayan lama. Sedangkan untuk mencari yang sesuai dengan kriteria narasumber yang peneliti inginkan lumayan jarang ditemukan di dalam komunitas virtual game online Mobile Legends, dikarenakan banyaknya pemain laki-laki yang menyamar sebagai Perempuan untuk mendapatkan keuntungan tersendiri. Dalam keterbatasan itulah peneliti mendapatkan beberapa bantuan dari kelompok atau squad Mobile Legends peneliti, dengan berbagai halangan yang datang akhirnya peneliti dapat mendapatkan narasumber yang sesuai dengan kriteria walaupun membutuhkan jangka waktu yang cukup lama, serta narasumber yang membantu memperkenalkan dengan kenalan mereka kepada peneliti.

Penelitian ini juga memiliki kendala dalam pemahaman referensi serta banyaknya sumber yang memakai bahasa asing. Serta hal tersebut juga membuat penelitian ini memiliki kendala waktu untuk proses pengerjaannya serta memahami makna dari sebuah sumber tersebut. Dan sumber mengenai game online lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian umum lainnya sehingga menjadikan penelitian memiliki banyak kekurangan dalam pengerjaannya.

## **C. Saran**

Penelitian ini tentu masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terdapat keterbatasan yang telah dialami oleh peneliti diatas, serta peneliti dapat memberi beberapa saran dan masukan untuk penelitian selanjutnya, seperti:

1. Dalam menjalankan sebuah penelitian yang menggunakan etnografi virtual, yang dimana peneliti dapat diharapkan bersikap secara netral sehingga tidak adanya perasaan mendalam dalam menemukan data yang ada.

2. Pada penelitian ini yang memiliki tema mengenai dunia virtual terkhusus pada game online, peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian game online lainnya seperti:
  - a. Meneliti serta mengangkat tema permasalahan gender dalam sebuah komunitas atau sebuah tim profesional game online Mobile Legends atau beberapa game lainnya seperti, Role Play, Free Fire, PUBG (*Player Unknown's Battlegrounds*), dan masih banyak lagi.
  - b. Lalu meneliti pola komunikasi yang terdapat dalam sebuah game online, karena hal ini bersifat sama namun berbeda dari setiap game online lainnya dikarenakan game online memiliki sifat serta karakter tersendiri.
  - c. Meneliti masalah yang terjadi dalam dunia virtual *esports* yang dimana hal ini masih menjadi penelitian yang belum banyak dilakukan peneliti lainnya yang ada di Indonesia.
  - d. Meneliti sebuah fenomena yang dimana followers dari sebuah youtube channel yang diberikan donasi dari situs judi untuk mereka mempromosikan hal ilegal tersebut.
  - e. Meneliti perkembangan dunia *esports* dalam kancah dunia atau internasional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrili, N. L. (2022, April 12). *Vocasia*. Retrieved from Mengenal Feminisme: Pengertian, Sejarah, Dan Alirannya: <https://vocasia.id/blog/mengenal-feminisme/>
- Cangara. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo 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).
- Fakih. (2016). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: INSIST Press.
- Gamble. (2004). *Feminisme dan Postfeminisme*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Heeter. (2014). Retrieved from *Feminity and Video Games*:  
[https://www.researchgate.net/publication/303544372\\_Femininity\\_and\\_Video\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/303544372_Femininity_and_Video_Games)
- Hidayat, A. (2017, June). *Statistikian*. Retrieved from Purposive Sampling – Pengertian, Tujuan, Contoh, Langkah, Rumus: <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. London: Routledge.
- Hollows. (2000). *Feminisme, Feminitas, dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jenson. (2015). Online Games, Gender, and Feminism. *The International Encyclopedia of Digital Communication and Society, First Edition*.
- Liandi, J. (2019). Retrieved from EMPETALK Clara Mongstar: <https://youtu.be/9wXdbVhBi9Q>
- Lim, R. (2020, August 1). *ESPORTS.ID*. Retrieved from Menilik Data-Data Baru Perkembangan Gamers Perempuan Di Asia:  
<https://esports.id/other/news/2020/08/da2bd66b01e29045b235112639d02347/menilik-data-data-baru-perkembangan-gamers-perempuan-di-asia>
- Matos, P. A. (2009). *Leveraging Knowledge for Innovation in Collaborative Networks*. Thessaloniki: IFIP International Federation for Information Processing.
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasrullah. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nasrullah. (2017). *Etnografi Virtual*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nizam, S. (2022, November). *Gamedaim*. Retrieved from Inilah Sejarah dan Pencipta Mobile Legends: <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>
- Rahmat. (2019). Retrieved from Sejarah Game Online di Industri Android:  
<https://www.kompasiana.com/amp/hackonline88/5dbe9f48097f367b72585eb2/sejarah-game-online-di-industri-android>
- Rohadi, C. (2022, December 17). *DailySocial*. Retrieved from Mengenal Game Online: Pengertian, Industri, Sejarah hingga Jenisnya: <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>
- Rokhmansyah. (2016). *Pengantar Gender dan Feminisme: Pemahaman Awal Kritik Satra Feminisme*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.

- Sari. (2012). Fandom dan Konsumsi Media: Studi Etnografi Kelompok Penggemar Super Junior, ELF Jogja. *Jurnal Komunikasi*, 79-90.
- Setiawan, M. A. (2019). *DSPACE UII*. Retrieved from 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):  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/28638/15321028%20Muhammad%20Alif%20Setiawan.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Setiawan, M. A. (2019). Perjuangan Perempuan Dalam Game Online (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual Game DotA 2 Server South East Asia).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian Bersifat: eksploratif, enterpretif, interaksi dan konstruktif*. Bandung: ALFABETA.
- Suprpto. (2009). *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Suryono. (2016). Retrieved from Perilaku Game Online Terhadap Pembelian Virtual Game:  
[https://repository.its.ac.id/1245/1/5214201008-Master\\_Theses.pdf](https://repository.its.ac.id/1245/1/5214201008-Master_Theses.pdf)
- Westcott. (2018). Retrieved from Feminism and Gameplay Performance:  
[https://www.researchgate.net/publication/328067740\\_Feminism\\_and\\_Gameplay\\_Performance](https://www.researchgate.net/publication/328067740_Feminism_and_Gameplay_Performance)

**Draft Pertanyaan**

1. Sejak kapan Anda bermain game online Mobile Legends?
2. Bagaimana pengalaman Anda pada saat bermain game online Mobile Legends?
3. Apakah sulit untuk mendapatkan kemenangan pada pertandingan game online Mobile Legends?
4. Bagaimana pandangan Anda mengenai komunitas game online Mobile Legends?
5. Bagaimana pendapat Anda mengenai posisi dan kedudukan perempuan dalam game online Mobile Legends?

## LAMPIRAN

Data Chat Wawancara 1 (Aplikasi Discord)

Ryou Jin (Ikhwan Tirtana) Peneliti

#4460

Direct Message

Direct Message: Dimpe (Yasmine) Narasumber 1

Dimpe

This is the beginning of your direct message history with @Dimpe.

No servers in common

Remove Friend

Block

December 19, 2022

SEBELUM OBSERVASI

Ryou Jin — Yesterday at 11:33 PM

haloo mba

Dimpe — Yesterday at 11:33 PM

haloo

Ryou Jin — Yesterday at 11:34 PM

gmn kabarnya nih

Dimpe — Yesterday at 11:34 PM

aku baik alhamdulillah

Ryou Jin — Yesterday at 11:36 PM

alhamdulillah

[11:36 PM]

mau main skrg?

Dimpe — Yesterday at 11:37 PM

ayoo bolee

Ryou Jin — Yesterday at 11:37 PM  
okeh loginn

Dimpe — Yesterday at 11:37 PM  
okee

SETELAH OBSERVASI

December 20, 2022

Ryou Jin — Today at 12:00 AM  
gimana td seru ga mainnya?

Dimpe — Today at 12:01 AM  
seruuu wkw

Ryou Jin — Today at 12:01 AM  
serunya dmn min?

Dimpe — Today at 12:01 AM  
rank td bikin adrenalin ku naik, fun juga bikin stress ilang wkwkwk

Ryou Jin — Today at 12:02 AM  
waduh emg lg stress apa gmn nih?

Dimpe — Today at 12:02 AM  
iyaa byk bgt tugas kuliah dan mulai jarang jg main ml jadinya dah lama ga rasain adrenalin mainnya

Ryou Jin — Today at 12:03 AM  
wah iya sih bikin pusing itu tugas kuliah hahaha

Dimpe — Today at 12:03 AM

tp fun bgtt kita walaupun ga komunikasi secara langsung tp bisa menang itu keren bgt strategi yg dijalanan trs draft kita td jg menang drpd lawan, lawannya jg td ga terlalu bisa imbangin kita jd bisa dominasi gitu

Ryou Jin — Today at 12:03 AM  
keren dong aku gendong wkwk

Dimpe — Today at 12:03 AM  
emg keren si hahah

Ryou Jin — Today at 12:04 AM  
nah menurut km gmn si euforia ml skrg?

Dimpe — Today at 12:04 AM  
skrg udah lumayan seru sih ga terlalu toxic lg sm cewe, apalagi skrg udh jarang ketemu org yg godain sama ngatain aku.

Ryou Jin — Today at 12:06 AM  
oalaahh eh iya km mulai mainnya dr kapan nih min?

Dimpe — Today at 12:06 AM  
aku dari 2020 udah mainn

Ryou Jin — Today at 12:06 AM  
kira kira kenapa tertarik sama main ml?

Dimpe — Today at 12:07 AM  
pertama karna iseng trs juga bosan lagi lockdown gt kan, trs coba coba eh tbtb diajak temen temen buat mainn

Ryou Jin — Today at 12:07 AM  
udh lama jg yaa, kalo gt gimana perasaan pas awal mainin game ml?

Dimpe — Today at 12:07 AM  
aku awal awal masih seneng karna mainnya sm temen temen trs pas udh bisa pake 1 ato 2 hero aku coba main sendiri, pas itu takut bgt dikata katain jual diri bawa bawa ortu aku dan yg paling

parah gender aku di rendahin bgt kaya “lo cewe gosa main game tolol dasar cewe bego idiot” kaya gt aku masi inget bgt kalimatnya sampe skrg pun masi kebayang dikit wkwkwk.

Ryou Jin — Today at 12:08 AM

wah gila kasar bgt org kek gitu, ga kebayang si kalo yg dikatain beneran sakit hati bgt sampe trauma gt, nah omong omong soal trauma km sempet ngerasain gitu ga?

Dimpe — Today at 12:09 AM

engga si aku tipe org yg dimasukin hati trs aku jdiin motivasi belajar lg

Ryou Jin — Today at 12:10 AM

kereennn minn, tp btw nih kenapa nickname km Dimpe yak?

Dimpe — Today at 12:10 AM

haha itu nama cowo aku trs diplesetin gt, tp gender akun aku cewe kok jd cuma nickname ajaa

Ryou Jin — Today at 12:11 AM

oohh hahah aku kira kenapaa dikasi nama dimpe jauh bgt sama yasmine wkwk

Dimpe — Today at 12:12 AM

wkwk seru di wawancara gini

Ryou Jin — Today at 12:13 AM

haha lanjut ya, km ada ikut tournament ml gitu ga si?

Dimpe — Today at 12:14 AM

adaa pernah waktu itu ikut sm temen temen aku, tournament kecil gitu

Ryou Jin — Today at 12:14 AM

waw menang kah?

Dimpe — Today at 12:14 AM

ga lolos di 8 besar sedih bgt tp gapapa itu pengalaman pertama

Ryou Jin — Today at 12:15 AM

ooh ada yg kedua dan seterusnya?

Dimpe — Today at 12:15 AM

ada, total ada 3 kali ikut dan yg kedua sm ketiga itu juara 3 semua

Ryou Jin — Today at 12:16 AM

wadu semangat semangat dah kerenn, nah gimana rasanya pas ikut tour?

Dimpe — Today at 12:16 AM

gila si keringet dingin, suka blank juga, seremmm

Ryou Jin — Today at 12:17 AM

hahaha belajar sesuatu ga? ada bedanya tour sama rank?

Dimpe — Today at 12:17 AM

banyak si bedanya, dari feel sama tekanannya beda bgt

Ryou Jin — Today at 12:18 AM

tekanan gimana tu mksdnya?

Dimpe — Today at 12:19 AM

misal kayak tangan gemeteran trs keringet dingin gila bgt itu sama berasa satu kesalahan bakal kalah bgt

Ryou Jin — Today at 12:19 AM

wadu banyak juga ya wkwk

[12:19 AM]

oiya seneng ga kalo menang ngerank?

Dimpe — Today at 12:20 AM

seneng si karna aku bisa buktiin ke cowo cowo yg dlu remehin aku, buktinya aku udh bisa glory heheh

Ryou Jin — Today at 12:20 AM

kereennn, emg harus dikasi paham org kek gitu wkwk

[12:22 AM]

oiya min menurut km gmn komunitas game mobile legends skrg?

Dimpe — Today at 12:23 AM

menurutku semakin baik dan rame si karna jg dlu pas awal main udh rame tp makin lama makin seru tp awal awal masi byk bgt yg toxic ke aku

Ryou Jin — Today at 12:25 AM

moga makin rame dan seru wkwkw

[12:26 AM]

trs gmn menurut km posisi dan kedudukan cewe di komunitas game ini min?

Dimpe — Today at 12:27 AM

menurutku bagus skrg karna udh byk yg ga terlalu kasar sm suka ngatain org, ya makin hari cowo cowo makin ngehargain kami para cewe yg main game walaupun dlu susah bgt dapet pengakuan kalo cewe bisa main game, ya kaya aku blg td walaupun masi byk yg toxic tp makin hari makin bisa nerima cewe di game ml

Ryou Jin — Today at 12:29 AM

hmm semoga makin solid lah ya komunitasnyaa

[12:29 AM]

okee makasi banyak min udh mau diwawancarainnn

[12:29 AM]

hehe ngerepotin

Dimpe — Today at 12:30 AM

siap aan makasih juga

Ryou Jin — Today at 12:30 AM

see u min makasii

Dimpe — Today at 12:31 AM

sipp semangatt skripsinya ya

Top of Form

Data Chat Wawancara 2 (Aplikasi Discord)

Ryou Jin (Ikhwan Tirtana) Peneliti  
#4460  
Direct Message  
Direct Message: Clarity (Ardha) Narasumber 2

Clarity  
This is the beginning of your direct message history with @Clarity.  
No servers in common  
Remove Friend  
Block  
December 23, 2022

### SEBELUM OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 1:36 AM  
haloo mba

Clarity — Today at 1:38 AM  
haloo

Ryou Jin — Today at 1:39 AM  
aku bole panggil ardha aja kah?

Clarity — Today at 1:40 AM  
bole bolee panggil ardhaa ajaa

Ryou Jin — Today at 1:40 AM  
oke ardha  
[1:40 AM]  
gmn ni kabarr  
[1:40 AM]  
baik ga?

Clarity — Today at 1:40 AM  
baikk dongg

Ryou Jin — Today at 1:41 AM

mau main sekarang?

[1:41 AM]

kita classic ya

[1:42 AM]

pick aja hero yg mau dipake

Clarity — Today at 1:42 AM

okee ayo main sekarangg

[1:43 AM]

okee aku mau main mm

Ryou Jin — Today at 1:43 AM

sip loginn ar

[1:43 AM]

aku yg inv

Clarity — Today at 1:44 AM

okee tunggu dilobby

## SETELAH OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 1:57 AM

wih gimana tadi game nya seru kah?

Clarity — Today at 1:57 AM

seru bgt si tim kita owning bgt hehe

Ryou Jin — Today at 1:57 AM

dibagian mana yg seru kira kira?

Clarity — Today at 1:58 AM

pas kita dominasi bgt itu sampe mereka cuma bisa ngekill 2x sedangkan kita 30an itu jadi salah satu yg seru si

Ryou Jin — Today at 1:58 AM

iya si kita mendominasi bgt sampe sampe ga dikasi main mereka mendem di base mereka wkwkw

Clarity — Today at 1:59 AM

iyaa kann aku kalo main classic suka bgt kalo tim kita sama tim lawan mainnya have fun ga baperan siapa yg kalah menang namanya juga classic kan heheh

Ryou Jin — Today at 2:00 AM

iyasi wkwwk emg km anggap mode classic itu kaya gmn si?

Clarity — Today at 2:01 AM

classic tu lebih ke arah coba coba hero sama main fun si ya kayanya, biar ga stress gt rank mulu tp kalah kalah jd mumet sm aja kaya kuliahhhh

Ryou Jin — Today at 2:03 AM

wadu bener emg obat stress kuliah tu classic aja yakann haha

Clarity — Today at 2:04 AM

iya bener bgtt yaa walopun ga dapet apa apa diclassic tp seneng

Ryou Jin — Today at 2:05 AM

btw rank terakhir berapa ardha?

Clarity — Today at 2:06 AM

highest rank point aku tu disekitar 662 ya perbatasan glory ama romawi gapapa deh :v

Ryou Jin — Today at 2:07 AM

wkwk itu udah keren bgt si bisa glory apalagi cewe kann yg sering dianggap sepele

Clarity — Today at 2:08 AM

iyaa aku jg mau nunjukin ke org org kalo cewe tu juga bisa rank tinggi ga cuma sekedar anggapan jd beban aja huh

Ryou Jin — Today at 2:08 AM

wadu emg punya pengalaman apa selama main ML ar?

Clarity — Today at 2:09 AM

banyak bgt sih, mungkin salah satunya itu yg bikin aku ngerasa harus menang menang terus dan buktiin ke orang lain terutama cowo yg remehin aku

Ryou Jin — Today at 2:10 AM

wadu gimana tu?

[2:10 AM]

wkwk ga sadar wadu wadu mulu

[2:10 AM]

emg gimana tu ar?

Clarity — Today at 2:10 AM

iya aku suka diremehin, sering ketemu pas main sendiri ya public toxic gt

Ryou Jin — Today at 2:11 AM

boleh tau spesifiknya gmn kalo ga keberatan?

Clarity — Today at 2:12 AM

jd awal main tu kan kuliah sbkm covid itupun tau karna temen aku yg ngajak, awal bgt gatau apa apa ini game apaa serunya dmn eh taunya ketagihan sampe sampe berani solo rank dan ketemula sm org org yg sok jago ngatain aku jual diri aja gosa main sampe rendahin gender aku ngomongin aku anak yatim itu bikin sakit hati bgt

Ryou Jin — Today at 2:12 AM

parah bgt, terus ngerasain pas itu gmn ar?

Clarity — Today at 2:13 AM

ya sakit bgt malahan aku berenti main selama sebulan kepikiran itu mulu dan yaa bikin aku stress sm kata kata mereka yg blgin aku gitu

Ryou Jin — Today at 2:13 AM

akhirnya mulai lg main kapan?

Clarity — Today at 2:15 AM

sekitar sebulan setelah itu aku beraniin main aku ga suka dianggap remeh sm org mau itu cewe ato cowopun, aku main terus belajar terus sampe aku bisa dan main bagus. aku mau buktiin ginilo cara main cewe yg kalian kata katain. aku seneng bgt bisa sampe skrg ga pernah diremehin lg kecuali emg aku lg bego aja mainnya wkwkw

Ryou Jin — Today at 2:16 AM

seru bgt bisa buktiin ke org org yak, terus menurut km komunitas ML skrg gimana nih?

Clarity — Today at 2:17 AM

rame bgt si skrg jd seru tp yaa ada aja yg toxic dan ngerusak komunitas

Ryou Jin — Today at 2:18 AM

hm okeokee, terus pernah ga si ngerasain susahnya menang tu?

Clarity — Today at 2:19 AM

pernah kok malahan sering, pas lg pengen bgt menang malah kalah terus sampe kalah berturut 10x rank aku turun jauh bgttt

Ryou Jin — Today at 2:19 AM

emg susah si kalo ketemu tim yg jago jago gitu apalagi semisal ketemu penjoki kan seremmm

Clarity — Today at 2:20 AM

iyaa aku susah bgt buat cari momentum menang, dari situ aku belajar si kalo kalah lebih dr 5x cukup berenti dan main lg pas udah bener bener yakin bisa menang jalannya buat menang emg susah tp karna niat awal emg udah gitu jadi yaa bisa aja dapet moment menang nya winstreak gt xixixi

Ryou Jin — Today at 2:20 AM

iyaa bener menurut aku jg kalo susah dapet menang ya berenti dluu istirahat

[2:21 AM]

oiya gimana si tanggapan km soal posisi atau kedudukan Perempuan di mobile legends?

Clarity — Today at 2:21 AM

jujur aku sekarang seneng bgt sama posisi ku sebagai cewe yg udah dianggap bisa main dan juga yaa aku harap cewe sm cowo itu ya gada yg diskriminasi lagi dan menganggap kita tu setaraa gitulo asal belajar main bagus.

Ryou Jin — Today at 2:22 AM

kereenn okedeh ardha terimakasih yaa udah mau aku wawancarainn keren bgt td mainnya pokoknya mah sans ajaa eaak

Clarity — Today at 2:23 AM

sama samaaa aan sukses skripsinya yaa

Ryou Jin — Today at 2:23 AM

siap ardhaa  
Top of Form  
Bottom of Form

Data Chat Wawancara 3 (Aplikasi Discord)

Ryou Jin (Ikhwan Tirtana) Peneliti  
#4460  
Direct Message  
Direct Message: Blasphemy (Esra) Narasumber 3

Blasphemy  
This is the beginning of your direct message history with @Blasphemy.  
No servers in common  
Remove Friend  
Block  
March 16, 2023

SEBELUM OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 9:39 PM  
halo kak

Blasphemy — Today at 9:40 PM  
aloo

Ryou Jin — Today at 9:40 PM  
esra yaa?

Blasphemy — Today at 9:40 PM  
iyaaa ini aan ya?

Ryou Jin — Today at 9:40 PM  
iyaa  
[9:40 PM]

apa kabarr

Blasphemy — Today at 9:41 PM  
baikk kokk

Ryou Jin — Today at 9:41 PM  
okeyy  
[9:41 PM]  
mau main skrg?  
[9:41 PM]  
btw kita ngerank yaa

Blasphemy — Today at 9:41 PM  
iyaa bole gass

Ryou Jin — Today at 9:42 PM  
okehh login esra

Blasphemy — Today at 9:42 PM  
tunggu bntr ya aku mau ganti akun

Ryou Jin — Today at 9:42 PM  
oke ku tunggu dilobby

Blasphemy — Today at 9:42 PM  
okee

SETELAH OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 10:00 PM  
gimana ni td seru gaaa?

Blasphemy — Today at 10:00 PM  
seru si bisa comeback gt

Ryou Jin — Today at 10:00 PM  
menurut km td gmn game nya?

Blasphemy — Today at 10:01 PM

gimana ya emg susah kalo tim sendiri ga percaya, aku jg aneh bgt kalo gada yg mo ikut aku buat inisiasi biar tim menang gitu? apalagi tadi tim kita banyak blunder diawal ya jadi susah mana mereka ga ngerti objektif jadi td susah buat balikin sm cari momentnny

Ryou Jin — Today at 10:01 PM

iya bener mungkin kurang komunikasi kali ya

Blasphemy — Today at 10:01 PM

iya mungkin

Ryou Jin — Today at 10:02 PM

trs td menurut km apa yg km tangkep dr permainan td?

Blasphemy — Today at 10:03 PM

klo aku bisa blg td byk bgt war byk bgt ganking kearah goldlane, jd kaya berasa intesn gt tau kan jd sesek gt tim kita, dan ya juju aja si td kita menang beruntung aja hahaha

Ryou Jin — Today at 10:03 PM

hmmm menarik. trs td kenapa ga coba komunikasi lewat chat atau mic?

Blasphemy — Today at 10:04 PM

aku jrg bgt open mic gt hm, ya karna aku takut dikata kaitain ga enak bgt diblg aku gbs main lah beban lah byk deh, aku jg takut diblg sok ngatur

Ryou Jin — Today at 10:06 PM

hmmm gitu oke esra skrg aku tanya soal perjalanan km di ml gimana ya? soalnya udah lama juga kan mainnya

Blasphemy — Today at 10:09 PM

jujur pengalaman aku ga byk yg seneng seneng, kebanyakan paitnya dilecehib orang sm dikatain org. tp aku jg ada beberapa momen seneng karna pernah diajarin sm temenku yg bisa main, sbr bgt ngajarin aku gatau knp dia ngajarin aku main ml pas sma. aku jg akhirnya punya motivasi sendiri buat buktiin kalo ak bisa, dan aku berhak main tanpa dikatain walopun sering jd si dapet cacian hahahaha

Ryou Jin — Today at 10:09 PM

kerenn jd ada motivasi tersendiri gt ya emg keren bgt

Blasphemy — Today at 10:09 PM

iyaa ni hehe

Ryou Jin — Today at 10:09 PM

pernah ga si punya momen susah dapet kemenangan?

Blasphemy — Today at 10:11 PM

pernah bgtt sering malahan, ak kan seringnya main sendiri jd dpt tim itu sukur klo jago jago kalo ngga kan susa aku tank mana bisa ngegendong tim, pernah lose sampe 15x itu aku mau nangis bgt awal awal main mungkin di taun 2019? sekitar itu. trs yaa bljr lg introspeksi lagi apa yg salah dan ga ngulangin kesalahan yg sm dinext nya

Ryou Jin — Today at 10:12 PM

okeh skrg aku mau tanya menurut kamu posisi dan kedudukan Perempuan di game mobile legends tu gimana si?

Blasphemy — Today at 10:16 PM

jujur aku seneng bisa jadi bagian player cewe yang udah bisa diblg bisa main kadang si diblg jago jg hehe, menurutku posisi cewe di game ini masih susah dan rata rata si ya sering kena hujat ya semoga si kedepannya ga byk Ig yg kek gt walopun tp bakal ada org jahat tp aku ngerasa cewe bisa setara kok sama player cowo

Ryou Jin — Today at 10:17 PM

oke terus menurut km komunitas di ml ni kek gimana perkembangannya?

Blasphemy — Today at 10:18 PM

menurutkuuu hmm, banyak bt bedanya si. dulu toxic ny ga sampe fisik skrg mah masi mending fisik lo sampe gender jg dikatain, byk bgt perbedaan kualitas komunitas dr taun ke taun, makin hari makin jahat utk solo player ky aku

Ryou Jin — Today at 10:18 PM

wadu sampe segitunya loh ya semoga better than before la yak

Blasphemy — Today at 10:19 PM

iyaaa semogaa makin baikk

Ryou Jin — Today at 10:19 PM

okedeh esra thank you banget yaa udah mau diwawancarainn

Blasphemy — Today at 10:19 PM

sama sama makasi juga udh dengerin aku curhat sekalian hehe

Ryou Jin — Today at 10:20 PM

okee see u next time sra

Blasphemy — Today at 10:20 PM

okee an sukses skripsinyaa (edited)

Ryou Jin — Today at 10:20 PM

oke makasii

Top of Form

Data Chat Wawancara 4 (Aplikasi Discord)

Ryou Jin (Ikhwan Tirtana) Peneliti

#4460

Direct Message

Direct Message: dindeeeee (Sahra) Narasumber 4

dindeeeee

This is the beginning of your direct message history with @dindeeeee.

No servers in common

Remove Friend

Block

March 19, 2023

SEBELUM OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 10:41 PM

tes

[10:41 PM]

haloo

dindeeeee — Today at 10:41 PM

eh iyaa ini aan yaa?

Ryou Jin — Today at 10:42 PM

iyaa ra

dindeeeee — Today at 10:42 PM

jadi gimana an?

Ryou Jin — Today at 10:42 PM

ni tar kita main dlu trs aku wawancarain lewat chat di sini

[10:42 PM]

gmn bisa kan

dindeeeee — Today at 10:43 PM

ayoo bisa kok amann

Ryou Jin — Today at 10:43 PM

yuk nick ku lubu yaa

[10:43 PM]

tar aku inv

[10:43 PM]

loginn

dindeeeee — Today at 10:43 PM

okee login

Ryou Jin — Today at 10:44 PM

kita classic ya pick aja semau km

dindeeeee — Today at 10:44 PM

oke siap

## SESUDAH OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 11:10 PM  
agak kurang aman td game nyaa

dindeeeee — Today at 11:10 PM  
iyanih susah bgt

Ryou Jin — Today at 11:10 PM  
bisa kalah gitu wkwkw

dindeeeee — Today at 11:12 PM  
AKU BLM MAKE HERO KESUKAANKUUU, hehe makanya td cupu bgt blm terlalu bisa main gord akuu, td jg susah bgt kaya lawan nyari kill nya ke aku mulu jd ngefeed diawall hehehehe, tp td juga aneh bgt gada yg ngatain aku gara mati mulu jarang bgt ga dikatain beban sm org

Ryou Jin — Today at 11:13 PM  
waduh  
[11:13 PM]  
iyasi dapet tim yg supp bgt  
[11:14 PM]  
km ada ga si pengalaman main di ml  
[11:14 PM]  
?

dindeeeee — Today at 11:15 PM  
gmna yaa hmmm, aku tu dari dulu smpe sekarang sering bgt kena hujat apalagi pas aku mainnya lg ga bagus ya pasti udh kepikiran waah bakal dikata katain lg nih, gituu tp sebenarnya aku bisa kok dan aku ngerti game ini tp ya cuma jarang ketemu aja tim yg bisa ngerti permainan aku jdnya sering ga cocokan

Ryou Jin — Today at 11:16 PM  
harus banyak banyak cari org biar sepahaman gt biar enak mainnya

dindeeeee — Today at 11:16 PM

iyasii

Ryou Jin — Today at 11:17 PM

terus km main ml itu dr kapan? bole diceritain ga pengalamannya juga?

dindeeeee — Today at 11:20 PM

hm aku main ml dari 2020 awal sblm covid kayanya januari deh, dari awal main emg karna penasaran aja tp lama kelamaan suka, byk yg ngatain jg si dlu diblg cewe gosa main game cm bs jd beban aja kata org org si gt ya dlu pas rank aku masi kecil, byk bgt pengalaman aku yg pasti si hampir selalu dpt diskriminasi. dr dlu smpe skrg aku ngerasain susahny menangin game boro boro winstreak yg ada mah dr 10 game yg menang cuma 3 kali yak wkwkwk karna aku jg dr awal belajar sendiri ya sampe ktitik bisa capai mythic mawi ya main sendiri aja, tp aku selalu belajar dr game yg aku mainin dan apa yg kurang dr aku sm aku jg ga suka direndahin org jdnya aku belajar trs smpe bisa

Ryou Jin — Today at 11:21 PM

hhmm gitu yaa

[11:21 PM]

pengalaman km ga enak jg ya

dindeeeee — Today at 11:22 PM

biasalah namanya suka main sendiri

Ryou Jin — Today at 11:22 PM

okee menurut km komunitas di ml skrg gimana?

dindeeeee — Today at 11:23 PM

komunitas game ini jelek sih menurutku, jrg bgt ada yg ngehargain pemain lain, kaya si paling jago sedunia aja org kek gt, selama aku main jaraaanggg bgt dpt pujian dr tim, kdg mls main klo digituin mulu

Ryou Jin — Today at 11:23 PM

waduu emg parah si komunitasnya kalo gitu

[11:24 PM]

trsss menurut km posisi dan kedudukan Perempuan di ml tu gmn? apa tetep dengan diskriminasi atau udh diperlakukan setara?

dindeeeee — Today at 11:25 PM

menurut aku ya ni, harus ku akuin kami susah dapet posisi dan kesetaraan yang sm di game ini, aku gatau di game lain tp kalo ml aku rasa cewe byk kena hujat cowo cowo deh, semakin hari makin banyak bocil yg parah suka ngatain kami beban mati aja kek gitu gitu, menurutku masi perlu dibenahin lg si org org yg blm ngehargain cewe

Ryou Jin — Today at 11:25 PM

hhmm gitu moga kedepannya better lah yaa

[11:25 PM]

oke makasi banyak sahra

[11:26 PM]

semoga dapet tim yg ngerti km yaa

[11:26 PM]

makasiii udh mau diwawancarainn

NEW

dindeeeee — Today at 11:26 PM

siap makasi juga aan semangatt skipsinyaa

Top of Form

Bottom of Form

Data Chat Wawancara 5 (Aplikasi Discord)

Ryou Jin (Ikhwan Tirtana) Peneliti

#4460

Direct Message

Direct Message: 266 (Kania) Narasumber 5

266

This is the beginning of your direct message history with 266.

No servers in common

Remove Friend

Block

April 2, 2023

## SEBELUM OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 1:00 AM

tess

[1:01 AM]

haloo

266 — Today at 1:01 AM

hai an

Ryou Jin — Today at 1:01 AM

kania yaa

266 — Today at 1:01 AM

iyaa ni

[1:01 AM]

gimana an

Ryou Jin — Today at 1:04 AM

kita tar main rank yaa

[1:04 AM]

abis main wawancara

[1:04 AM]

aman ya?

266 — Today at 1:04 AM

okee boleh

Ryou Jin — Today at 1:05 AM

okeeh

[1:05 AM]

btw kenapa 266?

266 — Today at 1:05 AM

angka keberuntungan wkwk

Ryou Jin — Today at 1:06 AM

oalahh oke langsung aja yuk

266 — Today at 1:06 AM

yauda ayo

Ryou Jin — Today at 1:06 AM

okeyy

SESUDAH OBSERVASI

Ryou Jin — Today at 1:38 AM

gila sengit bgt

266 — Today at 1:38 AM

GUA KEREN BGT TD KAN hahahahaha, hard bgt tp gamenya untung aja gua byk dpt momen gilee alhamdulillah td juga tim ga byk bct jd tenang main hahaha

Ryou Jin — Today at 1:39 AM

iya jd ga nambah beban wkwk

[1:39 AM]

gmn gmn menurutmu maen td?

266 — Today at 1:41 AM

moodku balik lg si td main bagus bgt, km juga ga perlu ditemenin di lane jd enak roam sambil jagain jungler ya dijagain aja kita early kalah apalgi engga kan. aku juga jd lebih pd lg jdnya gada yg blame apalagi yg toxic, ini momen buat aku jg si main tanpa beban lg karna 3 bulan ini aku ngerasa useless bgtt banyak kalah disalahin trs sm tim

Ryou Jin — Today at 1:42 AM

wadu ga kok sans aja bagus km mainya tanpa mabar jg itumah

[1:42 AM]

trs ada ga si pengalaman pas km main dr awal sampe skrg yg ga dilupain?

266 — Today at 1:45 AM

pengalaman yahh, aku ngerasa selama hampir 4 tahun ini banyak bgt yg berubah, dari mikro sm makro trs pandangan tentang gamenya sendiri ya dlu sku ga suka bgt main game karna like what gt buat apa gd guna tp pas kecemplung sendiri jd ketagihan byk pengalaman yg ga enaknya jg, harus climbup diri sendiri karna dr awal belajar sendiri dr cacian org aku belajar byk hal salah

satu contohnya ngehargain sesama player walupun blm pernah ketemu, dan terakhir aku jg jd tau kalo dlu cewe tu samsek ga dihargain pas menang diblg cewe cm bs digendong, pas kalah di blame abis abisan emg anjj bgt

Ryou Jin — Today at 1:45 AM

aku ngeliat km bagus kok dr mikro makro jg

[1:46 AM]

pengalaman km kurang enak juga kalo gitu

[1:46 AM]

sabar sabar wkwwk

266 — Today at 1:46 AM

wkw sabar kok

Ryou Jin — Today at 1:47 AM

wkwk oke trs km sering ga si susah gt dapet menang pas main?

266 — Today at 1:48 AM

pasti sulit dong, sering bgt aku kesusahan menang, apalg sering lose streak kann saking sulitnya ya itu td aku sampe ga pd buat main di season ini tp klo bs diblg 4 tahun ini kebanyakan kalah drpd menang, aku bisa aja pensi tp syg gbs karna byk temenku yg blg aku masi cupu jd mau improve lebih lg di sini

Ryou Jin — Today at 1:49 AM

harus semangatt ada tar momen gampang menangnya wkwwk

[1:49 AM]

menurut km komunitas game ml ini kaya gmn?

266 — Today at 1:51 AM

menurut aku ya inii blm bisa diblg komunitas yang ramah tp cukup baik untuk player cowo, kenapa aku blg gt? karna pengalaman aku dilingkup game ini blm bisa HARGAIN cewe, kita yg main tp semua kondisi kita jg yg dikatain aneh kan ya itulah komunitas nya menurutku hehe

Ryou Jin — Today at 1:53 AM

waduu km ga pernah ketemu org yg baik gt selama ini?

266 — Today at 1:53 AM

ada si cuma ya dikit sekali dua kali doang kayanya

Ryou Jin — Today at 1:53 AM

hhmm oke aku lanjut ya

[1:54 AM]

trs terakhir nih menurutmu posisi dan kedudukan cewe di ml tu kaya gmn?

266 — Today at 1:56 AM

bagi aku cewe disini tanpa ada kedudukan, ibaratnya cuma pemanis yg hiasin kalo game ML ini jg banyak player cewenya, iya banyak tp banyak jg yg ga di anggap sebagai player hahaha agak enek aku bahas ini karna emg banyak cowo yg blm bisa sadar kalo cewe jg bisa main tanpa pandang GENDER, emosi aja bawaanya kalo bahas posisi cewe di game ini kek gmna maaf ya hehe

Ryou Jin — Today at 1:56 AM

wkwk gapapa kok aku hargain bgt dah mau diwawancarain

[1:56 AM]

makasii ya kania

[1:56 AM]

sukses trs

NEW

266 — Today at 1:57 AM

siap makasi jugaa an

Top of Form Discord