PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE
(Studi Deskriptif tentang Pemain Perempuan pada Mobile Legends 2024)

SKRIPSI

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

Oleh :
Raihan Yusuf Fauzi
20321057

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2024

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE
(Studi Deskriptif tentang Perempuan pada Mobile Legends 2024)

Oleh:

RAIHAN YUSUF FAUZI

20321057

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal: 15 Oktober 2024

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi

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

NIDN. 0509118601

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI
PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE
(Studi Deskriptif tentang Perempuan pada Mobile Legends 2024)

Disusun oleh:
Raihan Yusuf Fauzi
20321057

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

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 15 Oktober 2024

Dosen Penguji :

Ketua : **Ratna Permata Sari, S.I.Kom., M.A.** (.....)
NIDN. 0509118601

Anggota : **Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom.** (.....)
NIDN. 0511119003

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

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirahmannirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Raihan Yusuf Fauzi

Nomor mahasiswa : 20321057

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE**

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa:

1. Selama menyusun skripsi ini saya tidak melakukan 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 dikemudian 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 setujui dengan sesungguhnya,

Yogyakarta, 25 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Raihan Yusuf Fauzi

20321057

MOTTO

"Tidak peduli seberapa menderita kamu, tidak ada yang lebih peduli kecuali dirimu sendiri, maka peluk dan terima luka tersebut menjadi bagian baru dirimu"

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini kupersembahkan kepada :

1. **Rimawan & Siti Nurhayati (Bapak & Ibu)**
2. **Falsa Fauzia Rimawan (Adik Pertama)**
3. **Fawwas Naufal Haidar (Adik Kedua)**

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi berjudul "***PERJUANGAN PEREMPUAN TERHADAP DISKRIMINASI DALAM GAME ONLINE"*** skripsi ini diajukan memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia.

Selanjutnya, terima kasih tak terhingga kami sampaikan kepada Ibu Ratna Permata Sari S.I.Kom, M.A. selaku dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, arahan, serta kesabaran beliau selama proses penulisan skripsi ini. Banyak ilmu baru yang didapat ketika dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penulis menyadari tanpa dukungan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ratna Permata Sari, S.I.Kom, MA. selaku dosen Pembimbing Skripsi atas bimbingan, arahan, serta kesabaran beliau selama proses penulisan skripsi ini.
2. Anggi Arif Fudin Setiadi, S.I.Kom., M.I.Kom. selaku dosen Pembimbing Akademik
3. Bapak Iwan Awaluddin Yusuf, S.IP., M.Si., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia yang sudah memberikan ilmu dalam perkuliahan ini.
5. Bapak dan Ibu yang telah mendukung dan mendoakan anaknya ini agar lancar mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman narasumber yang bersedia meluangkan waktu dan berkontribusi dalam penelitian ini Lydia Syahda, Pratiwi Diyan, Nurul Feiza, Hezka Fitriananda, Yuridhika Anna Ridwan.

7. Kepada semua rekan mahasiswa Ilmu Komunikasi yang telah berjuang bersama dalam penyelesaian studi
8. Kepada semua orang yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulisan skripsi ini tidak akan berjalan lancar jika bukan karena dukungan dari mereka semua. Kebaikan yang kita terima dari pihak-pihak yang bersangkutan yang membantu jalannya penyusunan skripsi ini semoga Allah membalas lebih besar dan berkah kepada mereka. Peneliti dalam penelitian ini sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangannya, namun demikian, ini merupakan salah satu dari proses belajar yang tidak akan pernah berhenti dan peneliti berharap semoga skripsi ini memerikan manfaat terhadap pengembangan ilmu dan semua pihak yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Maret 2024

Raihan Yusuf Fauzi
20321057

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN I
HALAMAN PENGESAHAN II
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK III
MOTTO IV
PERSEMBAHAN IV
KATA PENGANTAR V
DAFTAR ISI VII
DAFTAR GAMBAR IX
ABSTRAK X
ABSTRACT XI
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. LATAR BELAKANG MASALAH 1
B. RUMUSAN MASALAH 4
C. TUJUAN PENELITIAN 4
D. MANFAAT PENELITIAN 4
E. TINJAUAN PUSTAKA 5
F. KERANGKA TEORI 9
1. Online Game 9
2. Gender 10
3. Diskriminasi 11
4. Komunitas Virtual 13
5. CMC (Communication Mediated Computer) 14
G. METODE PENELITIAN 17
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian 17
2. Waktu dan Lokasi Penelitian 17
3. Deskripsi Informan 18
4. Pengumpulan Data 20
5. Analisis Data 20
BAB II 21

A. MOBILE LEGENDS: BANG BANG 21
1. Komunikasi via voice chat / open microphone 22
2. Komunikasi via chat 23
3. Komunikasi via quick chat 24
4. Komunikasi via map dan ping 25
B. GAMEPLAY MOBILE LEGENDS: BANG BANG 26
1. Rank 27
2. Classic 30
3. Brawl 30
4. Magic Chess 31
5. Arcade 32
6. Contest 32
7. VS A.I & Custom 33

BAB III 34

TEMUAN DATA 34
1. Habit dan Dinamika Player Perempuan 34
2. Kesenangan Player Perempuan Bermain Mobile Legends 39
3. Diskriminasi Yang Terjadi Pada Player Perempuan Mobile Legends 42
4. Sudut Pandang Player Perempuan dan Laki-laki dalam Mobile Legends 46
5. CMC Dalam Mobile Legends 52

BAB IV 56

PEMBAHASAN 56
A. Game Mobile Legends .....**Error! Bookmark not defined.**
B. Dinamika Perjuangan Perempuan dalam Menghadapi Diskriminasi 57
1. Habit dan Dinamika Perempuan dalam Bermain Mobile Legends 57
2. Kesenangan Perempuan dalam Bermain Mobile Legends 58
3. Diskriminasi Yang Terjadi Pada Player Perempuan Mobile Legends 59
C. Sudut Pandang Player Perempuan dan Laki-laki dalam Mobile Legends 61
D. CMC Dalam Mobile Legends 62

BAB V 65

A. KESIMPULAN 65
B. KETERBATASAN PENELITIAN 66
C. SARAN 66

DAFTAR PUSTAKA 68

DAFTAR LAMPIRAN 71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Profile Akun dan Lobby Game 21
Gambar 2. 2 Tanda Microphone Aktif 22
Gambar 2. 3 Chat Player dalam In Game 23
Gambar 2. 4 Pilihan Quick Chat 24
Gambar 2. 5 Komunikasi dengan Mengetuk Map dan Ping 25
Gambar 2. 6 Pilihan Mode Permainan di Lobby Game 26
Gambar 2. 7 Sistem Draft Pick Hero dan In Game Rank 27
Gambar 2. 8 Pemilihan Posisi Role di Mode Rank 28
Gambar 2. 9 Pemilihan Hero dan In Game Classic 30
Gambar 2. 10 Pemilihan Hero dan In Game Brawl 30
Gambar 2. 11 Lobby dan In Game Magic Chess 31
Gambar 2. 12 Lobby Mode Arcade 32
Gambar 2. 13 Lobby Mode Contest 32
Gambar 2. 14 Lobby VS A.I & Custom 33

ABSTRAK

Fauzi, Raihan Yusuf. 20321057. Perjuangan Perempuan Terhadap Diskriminasi dalam Game Online. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia 2024

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan *game online* MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) identik dengan game yang dimainkan oleh pria, namun sekarang banyak perempuan yang tertarik dan menggeluti game MOBA ini sebagai pro player ataupun *streamer game.* Kesenjangan jumlah antara *player* laki-laki dan perempuan dalam *game online* distereotipkan dengan remaja laki-laki lebih mahir dalam bermain *game online* daripada perempuan. Tak heran banyak fenomena diskriminasi yang terjadi terhadap perempuan dalam game online. Diskriminasi bisa terjadi oleh siapa saja, namun dalam Mobile Legends *player* perempuan menjadi objek perlakuan diskriminasi karena stigma yang didapat dinilai dan dipandang tidak mahir dan jago dalam bermain game Mobile Legends.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan melihat dinamika diskriminasi yang terjadi pada *player* perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah wawancara, observasi langsung, dan online secara interaktif dan mendalam. Teknik yang digunakan untuk mencari responden adalah menggunakan metode *snowball* dengan mencari player perempuan yang berlokasi di Yogyakarta.

Penelitian ini menunjukan dinamika diskriminasi yang terjadi pada *player* perempuan berupa kekerasan verbal, hinaan dan caci makian. Setelah mendapatkan perlakuan tersebut, *player* perempuan berperilaku seperti tidak berani bersuara, cenderung menutup diri dan indentitas, bergantung pada teman saat bermain, serta merubah sikap dan perilaku dengan menyerupai laki-laki atau *male clone.* Hal tersebut merupakan bentuk mereka bertahan dan ingin tetap bermain Mobile Legends.

Kata Kunci : Mobile Legends, Diskriminasi, Player Perempuan

ABSTRACT

Fauzi, Raihan Yusuf. 20321057. Women's Struggle Against Discrimination in Online Games. Communication Science Study Program, Faculty of Psychology and Socio-Cultural Sciences, Universitas Islam Indonesia 2024

Mobile Legends: Bang-Bang is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) online game synonymous with games played by men, but now many women are interested and involved in this MOBA game as pro players or game streamers. The gap in the number of male and female players in online games is stereotyped with male teenagers being more adept at playing online games than women. No wonder there are many discrimination phenomena that occur against women in online games. Discrimination can occur by anyone, but in Mobile Legends female players are the object of discrimination because the stigma obtained is assessed and seen as not proficient and good at playing the Mobile Legends game.

This research uses a descriptive qualitative method by looking at the dynamics of discrimination that occurs in female players. The techniques used in data collection are interviews, direct observation, and online interactively and in-depth. The technique used to find respondents is to use the snowball method by looking for female players located in Yogyakarta.

This study shows the dynamics of discrimination that occurs in female players in the form of verbal violence, insults and swearing. After receiving this treatment, female players behave such as not daring to speak out, tend to close themselves and their identity, depend on friends when playing, and change their attitudes and behavior by resembling men or male clones. This is a form of them surviving and wanting to keep playing Mobile Legends.

Keywords: Mobile Legends, Discrimination, Female Players

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi di era sekarang telah berkembang pesat, khususnya *game online* yang menjadi teknologi yang sering dikembangkan dan favorit digunakan atau dimainkan. Indonesia menjadi negara ketiga jumlah penduduk yang bermain *game online* dengan persentase 94,5% pada tahun 2022 (Vika, 2023). Teknologi berarti luas jika ditelaah lebih dalam terdiri dari berbagai bidang. Seperti teknologi di bidang informasi, komunikasi, pendidikan, kesehatan, dll. Teknologi komunikasi berfokus dalam mengembangkan dalam pemanfaatan media untuk sarana berkomunikasi. Misalnya dalam *game*, sekarang kita saat bermain *game online* tidak hanya sekedar bermain, namun *game online* sudah menyediakan fitur komunikasi antar pemain sehingga memudahkan dalam berkomunikasi. Sehingga tak heran *game online* sekarang banyak digemari oleh berbagai kalangan karena memudahkan berinteraksi kepada sesama pemain game, karena manusia sejatinya makhluk sosial dan gemar berinteraksi.

Faktor pendukung *game online* banyak digemari oleh semua kalangan usia karena bersifat menghibur dan menghilangkan stres dari kehidupan realitanya, sehingga kerap kali *game online* menjadi pelarian dan pelampiasan bagi beberapa orang, sehingga menciptakan berbagai fenomena baru yang terjadi di masyarakat. *Game online* sekarang menjadi salah satu profesi yang banyak digemari, banyak *pro player game* sekarang bisa meraup keuntungan dengan menjadi penjoki, streamer *game online*, dan bermain di kompetisi bergengsi *Esport* Indonesia atau yang menaungi kompetisi besar seluruh *game online* yang ada di Indonesia.

Penelitian sebelumnya tentang diskriminasi gender oleh Muhammad Alif Setiawan (2020) menitikberatkan pada pembahasan perjuangan bagi para pemain perempuan yang berada di tengah para laki-laki dalam dominasi permainan Dota 2. Hal ini kemudian dapat dilihat bahwa terdapat kesenjangan bagi pemain perempuan dalam komunitas virtual tersebut, seperti subordinasi, kekerasan terhadap perempuan, stereotip yang melekat bagi pemain perempuan, bahkan beban kerja dalam kehidupan sehari-hari mereka pun dapat terpengaruh.

Hal ini menjadi berujung pada dampak yang harus diterima oleh pemain perempuan dari segi proses komunikasi baik dalam dunia virtual maupun kehidupan bermasyarakat, pola komunikasi yang tercipta antar individu, bahkan profesi dalam kehidupan sehari-hari pun ikut terdampak khususnya di bidang *gaming.* Kesenjangan gender ini tidak serta merta tanpa Gerakan penolakan, melainkan mereka para perempuan membuat sebuah Gerakan feminisme, yaitu PMA (*Positive mental Attitude*) atau dapat disebut juga dengan kualitas maskulin bagi para pemain perempuan yang kemudian dalam pengimplementasiannya ini mereka akan berubah menjadi *male clone* dengan cara penonjolan kualitas seperti halnya yang dilakukan oleh laki-laki dalam komunikasi virtual. Lantas, bagaimana stigma yang tercipta dari fenomena tersebut akan kah membuat para pemain perempuan lebih bersemangat, aktif, dan juga berprestasi dalam *game online*.

MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) identik dengan *game* yang dimainkan oleh pria, namun sekarang banyak perempuan yang tertarik dan menggeluti *game* MOBA ini sebagai *pro player* ataupun *streamer game*. Karena *game* berfungsi sebagai sarana hiburan dan pelepas penat dan bisa dinikmati dan dimainkan oleh semua kalangan. Namun stigma yang melekat di masyarakat bahwa perempuan tidak mahir dan hanya bisa mengacau di *game* MOBA seperti Mobile Legends yang di dominasi oleh pria, sehingga banyak muncul bentuk fenomena seperti diskriminasi yang terjadi pada pemain perempuan.

Mobile Legends: Bang-Bang merupakan *game online* atau biasa disebut MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) merupakan permainan action real time yang berbentuk *game* adu strategi 5 VS 5, dengan pemain menggunakan satu karakter hero dan membentuk tim dan bertempur melancarkan atau mematahkan strategi lawan dan mencapai kemenangan setelah salah satu tim berhasil menginvasi inti daerah lawan atau menghancurkan *turret* paling inti pihak lawan. Mobile Legends: Bang Bang menyediakan fitur voice chat (microphone) dan chatbox, sehingga rekan satu tim bisa berkomunikasi dan memberi arahan strategi satu sama lain untuk mencapai kemenangan. Di sinilah keunggulan *game online* yang bisa memainkan *game* tidak satu tempat tetap bisa bermain bersama. Jumlah pemain Mobile Legends di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 34 juta user dengan 80% didominasi oleh pemain laki-laki dan 20% ditempati oleh pemain perempuan (Pratnyawan, 2021). Disini terlihat

kesenjangan jumlah antara pemain laki-laki dan perempuan sehingga pada umumnya *game online* distereotipkan dengan remaja laki-laki. Tak heran banyak fenomena diskriminasi yang terjadi terhadap perempuan dalam *game online*, diskriminasi bisa terjadi oleh siapa saja, namun dalam konteks *game online* yang di dominasi oleh laki-laki perempuan menjadi objek diskriminasi karena dinilai tidak kompeten dalam dunia *game online*.

Dari pernyataan diatas, peneliti mengasumsikan bahwa kesenjangan gender yang terjadi pada *game online* dan menciptakan berbagai fenomena yang menarik untuk diteliti, jumlah pemain *game onli*ne laki-laki lebih banyak daripada pemain perempuan. Peneliti tertarik dengan fenomena diskriminasi yang terjadi terhadap pemain perempuan dan bagaimana pemain perempuan dapat bertahan dari tekanan diskriminasi dari sudut pandang perempuan.

Dilihat dari adanya stereotip yang muncul akibat beberapa faktor di atas membuat tidak sedikit pemain perempuan mengalami diskriminasi secara verbal. Sebenarnya, jika melihat kasus di luar permainan *mobile* ini, perempuan sudah banyak mengalami diskriminasi yang tidak jarang hal ini bahkan dilakukan oleh laki-laki. Pengabaian ini tentu saja diakibatkan dari adanya faktor pembentuk seperti sistem budaya, sosial, dan hal lainnya sehingga keadaan ini dapat mengakibatkan pengabaian dari pihak laki-laki sehingga menempatkan posisi perempuan dalam kelas dua dalam kehidupan sehari-harinya (Palulungan, Ghufran, K, & Ramli, 2020).

Diskriminasi yang dialami oleh para perempuan ini pun terjadi juga dalam lingkup permainan *game online*. Mereka mendapatkan diskriminasi dan diungkapkannya secara verbal melalui kolom *chat* atau *chat box* yang berada di permainan tersebut. Anggapan bahwasannya perempuan tidak pandai untuk bermain *game mobile* ini masih banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memantapkan stereotip yang ada. Namun, meski hal ini terus terjadi tidak sedikit dari para pemain perempuan yang tetap bertahan sehingga seiring berjalannya waktu mereka dapat meningkatkan permainan atau biasa disebut dengan *skill*. Tentu saja, hal ini didorong dari adanya keinginan perempuan untuk tidak dipandang sebelah mata dan membuat mereka menanamkan sikap kualitas maskulin (*Positive mental attitude*).

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perjuangan perempuan terhadap diskriminasi dalam *game online* Mobile Legends?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perjuangan perempuan dalam menghadapi terpaan diskriminasi dalam *game online* Mobile Legends sehingga diperoleh temuan-temuan yang menjadi bentuk perjuangan para perempuan.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Akademik

Memberikan pengetahuan dan wawasan baru kepada pembaca mengenai masalah gender di dalam *game online* yang menimbulkan diskriminasi serta mengetahui bentuk dinamika perjuangan perempuan dalam menghadapi diskriminasi di dalam *game* online tersebut.

2. Praktis

Menjadi referensi bagi peneliti yang ingin mengangkat tentang *game online* dan gender, serta dapat menginspirasi peneliti sehingga dapat mengembangkannya lagi ide dan gagasannya lebih luas.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berguna sebagai acuan dan dasar untuk memperkuat penelitian ini. Penelitian pertama yang dilakukan Muhammad Alif Setiawan (2021) jurusan Ilmu Komunikasi Prodi FPSB Universitas Islam Indonesia yang berjudul "Perjuangan Perempuan dalam Game Online" (Studi Etnografi Virtual tentang Dinamika Pemain Perempuan dalam Dominasi Pria di Komunitas Virtual *Game Online* DotA 2 Server South East Asia). Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode kualitatif dengan penelitian etnografi virtual. Pengumpulan datanya ini, peneliti akan melakukan sebuah observasi partisipasi dengan cara virtual dalam sebuah komunitas virtual dan juga wawancara secara mendalam pun dijadikan salah satu upaya untuk mengumpulkan data dari para narasumber secara individu dengan Teknik *purposive* dan juga *snowball* serta etnografi virtual. Penelitian ini membahas mengenai stigma di kalangan komunitas virtual *game online* DotA bagi para pemain perempuan terhadap pemain laki-laki. Walaupun demikian, pemain perempuan terus bertambah seiring berjalannya waktu walaupun permasalahan dalam komunitas pun akan terus bertambah. Dari hasil penelitian ini kemudian dapat ditemukan bahwa kesenjangan gender bagi para perempuan dalam komunitas virtual ini pun seputar subordinasi, stereotip, kekerasan, dan juga beban di dalam dunia virtual dengan dampak seperti komunikasi, pola dalam berkomunikasi, dan juga profesi dalam dunia nyata. Adanya perlakuan yang beda terhadap perempuan ini pun tentu saja melahirkan suatu Gerakan dalam menolaknya, rata-rata para pemain perempuan ini juga mengalami perubahan dalam tujuannya selama mereka bergabung di dalam komunitas virtual tersebut. Perubahan tujuan ini diantaranya seperti para pemain perempuan awalnya hanya sebatas mencari hiburan semata. Namun, kemudian berubah menjadi ajang dalam menolak suatu stigma yang terjadi bagi kalangan pemain perempuan. Akan tetapi, usaha yang bertujuan untuk menghilangkan stigma ini serta menyetarakan derajat bagi para pemain perempuan berujung pada perubahan menjadi *male clone* atau dengan kata lain penonjolan kualitas maskulin saat mereka beraktivitas dalam komunitas virtual. *Male clone* ini biasa disebut juga sebagai PMA (*Positive Mental Attitude*) saat bermain *game online* DotA 2.

Persamaan penelitian dari penelitian terdahulu tersebut membahas konteks yang sama yaitu menyangkut gender, perempuan dipandang sebelah mata atau tidak menguasai dalam dunia *game online* dan tersisih atas dominasi laki-laki. Perbedaan dengan penelitian terdahulu ini meliputi subjek penelitiannya serta fenomena yang dikaji.

Penelitian kedua oleh Ridzani Feggy Wiguna (2019) jurusan Sosiologi Prodi FISIP Universitas Brawijaya Malang yang berjudul "DISKRIMINASI TERHADAP *FEMALE GAMERS* (Studi Deskriptif Pada *Gamer* Perempuan Dalam Dunia *Game Online*)". Penelitian ini mengkaji tentang bentuk diskriminasi yang terjadi pada *female gamers.* Masyarakat yang menggandrungi kegiatan bermain *game* secara *online* ini biasa disebut dengan *gamer,* mereka umumnya merupakan remaja laki-laki walaupun dalam permainannya tidak sedikit para pemain perempuan juga yang menikmati permainan *game online* ini. Rasa tertarik dan juga minat para perempuan terhadap *game online* tidak serta merta membuat stereotip "mainan laki-laki" itu menghilang, sehingga tidak sedikit dari para pemain perempuan ini kemudian malah mendapat tindakan-tindakan dan juga perlakuan tidak adil dari pemain *game online* sebagian besar itu adalah laki-laki. Stereotip yang ada di kalangan para *player* ini kemudikan berhasil melahirkan sebuah perlakuan buruk atau diskriminasi dalam bentuk gender bari pemain perempuan. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan konsep gender dan adanya ketidakadilan dalam *gender* seperti marginalisasi, stereotip, subordinasi, dan juga mengenai kekerasan seksual bagi perempuan itu sendiri dan hal ini pun kemudian dijadikan sebagai landasan untuk dapat menggambarkan serta mengungkap mengenai bentuk-bentuk dalam diskriminasi yang dilakukan oleh pemain laki-laki terhadap lawan jenisnya. Dalam penelitian ini, si peneliti menggunakan Teknik penelitian kualitatif deskriptif dengan cara pengumpulan data dari hasil wawancara, dokumentasi, serta observasi sebelum melakukan tindakan tersebut, penulis akan mencari dan menentukan para informannya sesuai dengan kriteria yang diinginkan dengan menggunakan metode *purposive sampling.* Hasil dari penelitian ini kemudian menunjukan bahwa Tindakan diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan dapat dikatakan sebagai diskriminasi dalam bentuk *gender*. Perlakuan tidak menyenangkan tersebut terjadi dalam dunia permainan *game online* atau komunikasi secara virtual. Penelitian ini juga membahas mengenai diskriminasi *gender* yang dialami oleh pemain

perempuan terjadi karena adanya ketidakadilan *gender* berupa marginalisasi yang berujung pada penggiringan akan keberadaan *female genders* dalam sebuah permainan *online,* subordinasi yang kemudian dapat menomorduakan pemain perempuan dalam *game* dan juga tidak sedikit dari para pemain laki-laki ini kemudian menempatkan perempuan dalam posisi yang terbilang tidak begitu penting, stereotip terbentuk karena adanya pelabelan negatif dengan contoh bahwa seorang perempuan cenderung dipandang lebih lemah dari pada laki-laki dan hal ini telah melekat erat di kalangan *gamers*, kekerasan seksual pun tetap didapatkan oleh para pemain perempuan terutama kekerasan dalam bentuk verbal, seperti pelecehan seksual kerap kali dilayangkan kepada para pemain perempuan. Namun, ternyata keadaan dan juga perlakuan ini tidak membuat para pemain perempuan menghentikan aktivitas bermainnya atau pun hobi dalam bermain *game.* Mereka cenderung menentang status quo yang ada dalam permainan tersebut dan tetap melakukan hal-hal yang mereka sukai meski diskriminasi tersebut terus dilakukan. Persamaan dengan penelitian ini, yaitu mengenai pengkajian diskriminasi bagi perempuan yang menyangkut konteks *gender* di dalam permainan *game online* dan kemudiaan perbedaan ini juga terdapat pada subjek penelitiannya.

Penelitian ketiga oleh Orville Yonathan dan Sinta Paramita (2021) Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara yang berjudul "Representasi Budaya Termarginalisasi dalam Game". Terdapat salah satu *game online* yang juga melakukan marginalisasi terhadap para pemainnya terutama perempuan, yaitu *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG). Dengan demikian, adanya penelitian ini bertujuan untuk dapat mengidentifikasi mengenai marginalisasi budaya bagi para minoritas dalam permainan *game* PUBG. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan Teknik Roland Barthes dengan pengambilan sampel data dari hasil observasi serta pengamatan terhadap beberapa karakter yang terdapat di dalam *game* yang dibuat. Tidak hanya itu saja, observasi ini pun dilakukan untuk melihat bentuk-bentuk komunikasi yang terjadi di antara para pemain pada saat mereka bermain dalam ruangan *game* sehingga hal-hal yang tidak diinginkan dapat terbentuk, seperti marginalisasi budaya minoritas. Dari penelitian yang telah dilakukan tersebut kemudian menemukan hasil bahwasannya di dalam sebuah *game online* ini ternyata berpotensi besar dalam memunculkan suatu hal

buruk bagi masyarakat itu sendiri terutama dalam aspek antar budaya yang kemudian digambarkan oleh Roland Barthes bahwa sebuah kebiasaan buruk yang terjadi ini akan berujung pada kebiasaan yang dapat ditoleransi. Dari ini kemudian dibutuhkan sebuah pemikiran yang terbuka agar dapat menerima setiap perbedaan yang ada terutama bagi setiap golongan atau pun kelompok minoritas yang berada di lingkungan sekitar dan juga kehidupan sehari-hari dengan cara mengayomi serta menghargai apapun perbedaan yang ada, hal ini pun diharapkan dapat mempererat hubungan antar masyarakat dan juga menghilangkan stigma negatif yang telah melekat di setiap budaya-budaya. Tentu saja, kebudayaan yang ada di kalangan masyarakat ini pun memiliki ciri dan karakteristik sendiri dan harus dihargai oleh siapapun. Persamaan dalam penelitian ini adalah penelitian mengarah pada representasi budaya minoritas yang termarginalisasi ketidaksetaraan gender.

Penelitian keempat oleh Jesse Fox dan Wai Yen Tang (2014) *Communication School, The Ohio State University USA* yang berjudul "*Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation*". Seksisme terhadap perempuan di lingkungan *video game online* telah menjadi isu yang menyebar dan memecah belah di komunitas *game*. Dalam penelitiannya mereka membahas implikasi untuk lingkungan *game* sosial dan *gamer* perempuan menemukan ciri-ciri kepribadian, variabel demografis, dan tingkat permainan *game* yang memprediksi setiap seksis terhadap perempuan yang bermain *game*. Penelitian ini menggunakan teori ekspektasi, bahwa karakteristik status menyebar seperti jenis kelamin membantu orang mengantisipasi bagaimana orang lain akan berperilaku dalam interaksi sosial (Berger, Fisek, Norman, & Zelditch, 1997) Karena stereotipe sosiokultural, laki-laki umumnya dipandang lebih kompeten dan lebih tinggi.

Penelitian kelima oleh Lavinia Mclean dan Mark D. Griffiths (2019) Jurnal Internasional Kesehatan Mental dan Kecanduan berjudul *Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study*. *Gamer* perempuan merupakan area yang relatif kurang diteliti, dan sering kali melaporkan mengalami pelecehan saat bermain *game online*. Penelitian ini berfokus pada pengalaman

perempuan dari dukungan sosial saat bermain *video game online*, pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perempuan sering mengalami pelecehan dan interaksi negatif selama bermain *game online*. Data dari forum diskusi online, terdiri dari 271 *gamer* perempuan. Hal ini terjadi karena kurangnya dukungan sosial bagi perempuan dari pelecehan sehingga menyebabkan perempuan bermain *game online* sendiri, anonim, dan sering berpindah-pindah grup atau komunitas. Kemudian berdampak dengan menyembunyikan identitas dan menghindari komunikasi verbal terhadap pemain lain karena kecemasan dan kesepian menjadi faktor kurangnya dukungan sosial.

Dari kelima penelitian terdahulu, penulis dapat melihat bahwasannya diskriminasi yang didapatkan oleh perempuan sering terjadi bahkan dalam dunia *virtual* atau *game online*. Namun, penelitian yang akan dilakukan penulis memiliki keterbaruan karena dalam lima jurnal terdahulu hanya fokus membahas mengenai kesenjangan *gender* yang dialami oleh pemain perempuan *game mobil* DotA2, pembahasan secara mendalam mengenai diskriminasi *female gender* sehingga diperlakukan tidak adil oleh mayoritas pemain laki-laki, adanya stereotip sosiokultural yang membuat laki-laki lebih sering dianggap kompeten dan juga tinggi, pembahasan mengenai pelecehan yang sering dialami oleh perempuan dalam bermain *game,* serta pembahasan mengenai dampak buruk dari adanya *game online* ini. Penelitian yang dilakukan lebih menitikberatkan pada diskriminasi perempuan oleh pemain laki-laki pada *game* "mobile legends". Para pemain perempuan dalam *game* tersebut tidak serta merta menghentikan permainannya. Bahkan, tidak sedikit dari mereka melakukan *male clone* untuk dapat beradaptasi dalam permainan tersebut.

F. KERANGKA TEORI

1. Online Game

Online game merupakan permainan yang digandrungi banyak orang, terlebih pada zaman sekarang yang serba online. Adams & Rollings (2007) mendeskripsikan *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh semua orang dari berbagai tempat dengan terhubung melalui internet (*server game*) (Chairunisa, 2022). *Game online* identik dengan internet, oleh karena itu membutuhkan perangkat keras untuk menjalankan *game* online.

Perangkat yang biasanya digunakan untuk memainkan *game online* ada berbagai macam seperti PC, smartphone, PS dll. Tidak hanya itu saja, *game online* ini memiliki pengertian lain dari berbagai ahli, seperti menurut Kim dkk *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam rentang waktu berbarengan melalui jaringan komunikasi atau dapat disebut juga dengan jaringan komunikasi *online* (Trisnani & Wardani, 2018).

Para pemain dapat berinteraksi satu sama lain, melakukan komunikasi dengan baik berkat *server* pada *game*. Server merupakan penyedia layanan atau wadah bagi para *client-client* untuk berkomunikasi saat dalam permainan. Kemudian *client* atau para pemain yang menggunakan layanan server untuk berkomunikasi satu sama lain (Mustofa, 2021). Komunikasi virtual yang terjadi sebab komunikasi dan interaksi para *gamers* yang memainkan *game* melalui internet yang terhubung melalui jaringan *server* tertentu dan menghubungkan pengguna dari berbagai daerah hingga mencakup wilayah global.

Permainan game ini sebenarnya dapat meningkatkan motivasi dan juga untuk beberapa individu bahkan akan memberi kepuasan psikologis dibandingkan dengan *game* model lama, serta cara memainkannya pun terlihat lebih kompleks. Di era saat ini, *game mobile* memiliki beberapa tipe, seperti *Game Battle Royale*, RTS (*Real-Time Strategy), Fighting Games,* MOBA (*Multiplayer Battle Arena Online),* FPS (*First Person Shooter),* RPG *(Role Playing Game), cross-platform online*, *browser game*, *massive multiplayer online game* (Rahma Pratiwi, Rochmania, Asmarani, & Edi, 2019, pp. 13-14). Jenis permainan ini sering dijumpai pada pencarian aplikasi penyedia *game*, seperti ios dan android pada aplikasi *App Store* dan *Google Play Stor*e pada semua *smartphone,* serta perangkat komputer banyak sekali website yang menyediakan *game* gratis dan berbayar.

2. Gender

Gender memiliki konsep yang berbeda dengan jenis kelamin yang bersifat biologis yang mengacu pada salah satu bagian tubuh. Gender sendiri lahir dari proses sosial dan kultural yang membedakan antara perilaku laki-laki dan perempuan atau dengan kata lain

menjadi sebuah pembeda antara peran, atribut, sikap dan perilaku, serta sifat dari keduanya. Hal ini dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu dalam kehidupan sehari-hari mereka (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, 2017).

Gender merujuk dalam kehidupan sosial, perbedaan karakter antara laki-laki dan perempuan yang terjadi di masyarakat, berkaitan dengan status, sifat, posisi, serta peran sosial mereka dalam masyarakat. Di salah satu sisi ada statement gender dalam aspek kehidupan sosial, bahwa perempuan lebih rendah kedudukannya dari laki-laki.

Dengan demikian, gender ini dapat dikatakan sebagai konstruksi sosial budaya yang membahas mengenai peran dan fungsi, tanggung jawab, serta perilaku yang nantinya diharapkan akan dapat dilakukan oleh setiap individu baik itu perempuan atau pun laki-laki dalam kehidupan bermasyarakatnya. Peran-peran inilah yang kemudian menjadi stigma dan juga pembeda antara laki-laki dan perempuan. Contohnya, perempuan memiliki peran yang dianggap cocok untuk melakukan berbagai aktivitas dalam rumah tangganya sedangkan laki-laki memiliki peran untuk mencari nafkah di luar rumah dan apabila perempuan ingin ikut bekerja di luar rumah. Maka, hal tersebut hanya untuk mencari nafkah tambahan saja (Prof. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, 2022).

Bentukan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari ini pun kemudian dapat melahirkan peranan sosial dan juga kebudayaan bagi laki-laki dan perempuan itu sendiri. Bentukan sosial ini, seperti stigma masyarakat yang menilai bahwasannya perempuan merupakan makhluk lemah lembut dan juga cantik emosional sedangkan laki-laki memiliki stigma berupa orang yang kuat, Jantan, rasional, serta perkasa. Sifat-sifat yang dimiliki oleh keduanya ini dapat berubah mengikuti perkembangan waktu (Dr. NI Nyoman Sukerti, 2016).

3. Diskriminasi

Istilah diskriminasi ada sejak abad ke-17 dalam bahasa Inggris to *discriminate* atau bahasa latinnya *discriminant*. *Dis* yang berarti memisah dan *crimen* berarti dibedakan

berdasarkan pertimbagan baik atau buruknya suatu perbuatan. Menurut Theodorson & Theodorson, diskriminasi merupakan perlakuan atau tindakan yang tidak adil terhadap orang atau suatu kelompok yang bersifat kategorikal seperti ras, agama, suku bangsa, dan kelas-kelas sosial. Diskriminasi tidak memandang gender, baik laki-laki maupun perempuan tidak lepas dari diskriminasi. Doob (2011:11) mengatakan lebih jauh bahwasannya suatu diskriminasi yang dilakukan oleh masyarakat ini merupakan sebuah perilaku yang bertujuan untuk dapat mencegah suatu hal bagi suatu kelompok atau pun membatasi hal-hal lainnya untuk mendapatkan sumber daya yang ada. Secara teoritis itu sendiri, diskriminasi ini dapat dilakukan dengan cara pembuatan kebijakan atau pun mengimplementasikan suatu kebijakan dalam upaya mengurangi, menaklukkan, memusnahkan, memindahkan, melindungi secara legal, dan juga mengasimilasi kelompok lainnya.

Menurut beberapa ahli, yaitu Theodore dan Theodorson mendefinisikan diskriminasi sebagai suatu pembedaan perlakuan baik itu secara individu maupun kelompok. Perbedaan perlakuan ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya warna kulit, ras dan golongan, suku, ekonomi, agama, jenis kelamin, serta masih banyak lagi. Perlakuan diskriminasi ini kemudian didapatkan oleh beberapa orang dengan tidak seimbang atau dapat merugikan satu belah pihak. Di era ini, diskriminasi lebih sering dilakukan oleh kelompok mayoritas kepada kelompok minoritas sehingga dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut tidaklah bermoral dan juga demokratis atau menerima setiap perbedaan yang ada (toleransi) (Fulthoni, Arianingtyas, Aminah, & Shiombing, 2009).

Sebenarnya, diskriminasi ini telah dilakukan oleh Sebagian orang dalam kehidupan sehari-harinya tanpa sadar karena tindakan yang dapat dikatakan diskriminasi ini dapat muncul dengan berbagai tingkatan dan biasanya tingkatan paling rendah sekalipun dapat dilakukan oleh semua orang di bawah alam sadar mereka. Diskriminasi ini dapat berbentuk dengan pengekspresian prasangka buruk terhadap orang lain di sekitar karena memiliki perbedaan yang cukup mencolok dengan diri mereka (Fulthoni, Arianingtyas, Aminah, & Shiombing, 2009).

Diskriminasi ini dapat dibedakan menjadi dua, yaitu diskriminasi langsung yang merupakan suatu tindakan atau pun kebijakan pendiskriminasian terhadap beberapa orang atau kelompok tertentu sehingga mereka tidak mendapatkan haknya sebagai warga negara. Sedangkan, diskriminasi tidak langsung ini merupakan perlakuan atau pun kebijakan yang dianggapnya netral tetapi tetap terdapat beberapa individu atau kelompok, mereka akan tetap merasa terdiskriminasi dengan perlakuan Sebagian orang lainnya (al, 2021).

Diskriminasi pada perempuan pun terjadi dalam dunia *virtual* atau permainan *game online* dikarenakan faktor stereotip yang melekat di kalangan para *gamers*. Tentu saja, diskriminasi ini bahkan dapat dikatakan berlebihan karena memberi dampak yang cukup berat, seperti pola komunikasi mereka bahkan profesi kerja di kehidupan sehari-harinya. Para pemain *game mobile* perempuan ini tidak sedikit mendapatkan kekerasan verbal, pelecehan berupa interaksi negatif selama permainan berlangsung, pelabelan negative, serta diberlakukan secara tidak adil.

4. Komunitas Virtual

Seiring berkembangnya zaman bermacam teknologi yang menopang kebutuhan dan fasilitas manusia sudah lebih mudah dan efisien berkat teknologi yang ada sekarang. Dalam berkomunikasi dahulu hanya bisa lewat tatap muka dan surat kabar, namun sekarang sudah bisa berkomunikasi secara luas dengan berbagai orang di wilayah yang luas dan berskala global dengan terhubung melalui jaringan atau internet. Komunitas virtual merupakan proses komunikasi yang terhubung melalui individu-individu yang bekerja sama dan dan berinteraksi satu sama lain sampai pada pelibatan terhadap emosi secara virtual (Rheingold, 1995).

Perkembangan teknologi yang terbilang cukup cepat inipun dibarengi dengan istilah populer yang berawal dari tahun 1994, yaitu media sosial. Kemunculan media sosial ini tidak hanya digunakan sebagai perantara dalam berkomunikasi saja, melainkan Sebagian besar masyarakat telah menggunakannya untuk berbagai keperluan pribadi mereka, seperti mencari informasi terkait Pendidikan, politik serta hal lainnya. Tidak hanya

itu saja, sebagian dari mereka pun menjadikan media sosial ataupun internet sebagai sarana untuk mencari hiburan. Dengan demikian, adanya media sosial ini dapat menjembatani setiap individu yang ingin bertukar informasi, komunikasi, serta hal lainnya (Nurhaliza & Fauziah, 2020).

Di negara Indonesia sendiri menurut data *WeAreSocial* mengalami peningkatan dari tahun 2019 mengenai pengguna media sosial, yaitu sebesar 49% per harinya dan berhasil menduduki peringkat keempat setelah negara Filipina-Colombia-Brazil-Nigeria yang rata-rata penggunaannya pun dapat mencapai 3 jam 26 menit. (Widyaningrum, 2021).

Adanya alat untuk berkomunikasi ini kemudian melahirkan *virtual community* yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli, seperti Rothaermel dan juga Sugiyama (2001) mengatakan bahwasannya komunitas virtual ini sama dengan komunitas lainnya yang memiliki kesamaan dalam pola pikir. Namun, komunitas virtual dapat terbentuk dari adanya media komunikasi berupa elektronik serta tidak terikat dengan ruang dan waktu (Nurhaliza & Fauziah, 2020).

Komunitas virtual dalam *game online* cenderung sebagai hiburan dan membangun kerja sama atau bertukar informasi satu sama lain. Ratna Permata Sari (2012), mengatakan bahwa komunitas virtual dan komunitas nyata memiliki karakteristik yang berbeda dan kemudian didukung oleh pernyataan Van Djik mengatakan komunitas virtual memiliki karakteristik yang terlepas dari komunitas komunitas nyata yaitu *special activities, not tied to place and time, verbal and paralanguage, loose affiliation, heterogeneous, and partial plural* (Darmawan, 2018),

5. CMC (*Communication Mediated Computer*)

Di zaman ini teknologi tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari manusia, teknologi berfungsi menopang segala kebutuhan manusia berupa interaksi dan komunikasi

melalui media online dengan dengan orang lain untuk menjalankan tujuannya. Perangkat media tersebut biasa disebut dengan komputer, berfungsi menghubungkan satu orang dengan orang lain dengan jarak dekat maupun jauh sekaligus, oleh karena itu komputer harus terhubung dengan internet agar pengguna dapat melakukan komunikasi dan interaksi secara bebas melalui media online, tidak hanya itu komunikasi yang dilakukan juga dapat mengirimkan simbol-simbol, emoji, dan sticker yang mewakilkan perasaan atau pesan yang kita kirim, hal ini bisa disebut komunikasi berwahanakan komputer atau *communication mediated computer* (CMC). *Communication Mediated Computer* (CMC) merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih melalui komputer sebagai mediumnya. (McQuail, 2005).

Communication Mediated Computer (CMC) mencakup fitur obrolan (*chat*), *World Wide Web (WWW), Voice over IP* (VoIP), dan lainnya yang mempunyai sistem-sistem interaktif, tekstual, *audio*, dan *video*, dan mengarah ke berbagai bentuk komunikasi. CMC lebih luas lagi, tidak mendasar pada komputer saja. Media baru komunikasi yang berbasis komputer seperti, smartphone, tablet, dan lainnya. Dari berbagai konteks komunikasi dalam media online, peneliti menggunakan teori CMC untuk menghubungkan dengan *game online multiplayer,* zaman sekarang di setiap permainan *game online multiplayer* terjadi komunikasi dan interaksi sesama pemain menggunakan media online sebagai sarana komunikasi menggunakan perangkat komputer atau smartphone. Ada berbagai cara untuk komunikasi dan berinteraksi dalam *game online multiplayer,* salah satunya dari buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities* yang berisi mengenai berbagai komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam *game online multiplayer,* yaitu :

a. Obrolan teks (*Chatting* Berbentuk Ketikan)

   Game online multiplayer menyediakan fitur obrolan yang berupa teks atau ketikan guna berkomunikasi dan interaksi dengan pemain lainnya saat dalam pertandingan atau pun di luar pertandingan sesuai dengan tujuannya. Umumnya fitur ini digunakan oleh *player* untuk :

a) Mengirim pesan pribadi ke pemain lain (di luar pertandingan)
b) Mengirim pesan ke semua *player* saat pertandingan berlangsung
c) Mengirim pesan antar squad (kelompok) yang akan diajak berkomunikasi

b. Komunikasi Vokal (Komunikasi Menggunakan Suara)

Tak hanya fitur obralan teks, *game online multiplayer* juga menyediakan fitur komunikasi menggunakan suara (*voice*), fitur yang membantu para *player* lebih mudah untuk berinteraksi dan komunikasi saat dalam pertandingan, fokus pemain dalam pertandingan bisa terhambat jika terlalu sering menggunakan fitur pesan teks, karena memakan waktu yang lebih lama untuk mengetik pesan tersebut sehingga dapat kehilangan momen atau situasi dalam pertandingan.

c. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi dan interaksi dalam *game online multiplayer* juga memfasilitasi pesan teks cepat, merupakan fitur yang sudah ada untuk memberikan tanda atau simbol guna memberikan informasi kepada pemain yang lain tindakan apa yang akan diambil terhadap setiap momen dalam pertandingan.

d. Jargon

Merupakan bahasa atau istilah yang digunakan oleh segelintir orang atau kelompok tertentu yang berada dalam cangkupannya, biasanya jargon berupa ungkapan atau kata-kata yang dibuat untuk memberi identitas kelompok serta tidak bersifat rahasia untuk kepentingan kelompok dan biasanya ungkapan -ungkapan tersebut tidak dipahami oleh masyarakat selain kelompoknya.

G. METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif pada kajian *online games* terhadap gender. Sugiyono (2017) mengatakan metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan interpretif atau sebuah cara menilai dan memaknai perilaku dengan melakukan observasi langsung dengan rinci dan mendetail guna memahami esensi makna sosial yang alamiah *(natural setting)*, pengumpulan data menjadi instrumen penelitian, teknik pengambilan data dengan cara triangulasi (gabungan). Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu objek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan, dengan kata lain dalam studi ini dikumpulkan dari berbagai sumber (Nawawi, 2003: 1).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif untuk memahami gambaran lebih mendalam tentang Perjuangan Perempuan dalam Game Online. Menurut Hadari Nawawi, metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

2. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2023 hingga tahap penyusunan laporan Februari 2024 yang terletak di daerah Yogyakarta

No	Kegiatan	Bulan 2023/2024									
		Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1	Tahapan Persiapan Penelitian										
2	Penyusunan dan pengajuan judul										
3	Pengerjaan Proposal										
4	Perizinan Proposal										
5	Tahap Pelaksanaan										
6	Pengumpulan Data										
7	Analisis Data										
8	Tahap Penyusunan Laporan										

3. Deskripsi Informan

Penentuan informan yang akan dijadikan sumber data yaitu berdasarkan dengan judul penelitian yaitu perempuan yang bermain *game online* Mobile Legends yang ada di Indonesia. Responden dipilih berdasarkan ciri-ciri yang telah ditentukan. Responden yang dipilih adalah 5 orang perempuan yang berumur 15-40 tahun dan suka serta aktif bermain

game online Mobile Legends. Peneliti akan melakukan wawancara terhadap responden yang terpilih dan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan diskriminasi yang terjadi dalam *game online* Mobile Legends. Wawancara dilakukan guna mencari jawaban dari responden terhadap perilaku dan sikap setelah mengalami diskriminasi dalam *game online* Mobile Legends. Dari lima subjek penelitian, dengan deskripsi subjek sebagai berikut :

1. Lydia Syahda, Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII

   Lydia merupakan mahasiswa perantauan angkatan 20 ILKOM di UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Ia memainkan *game* Mobile Legends sejak saat SMA yaitu 2018 sebagai hiburan dan bermain bersama temannya.

2. Pratiwi Diyan Ayu Anggraini, Mahasiswa FBE UII

   Diyan merupakan mahasiswa perantauan angkatan 20 FBE di UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Ia memainkan *game* Mobile legends dari tahun 2020 sebagian tempat pelarian setelah beraktivitas seharian atau suntuknya dari perkuliahan.

3. Nurul Feiza, Mahasiswa FBE UII

   Nurul Feiza atau yang biasa dipanggil Ica merupakan mahasiswa perantauan angkatan 20 FBE di UII Yogyakarta yang berusia 21 tahun. Ia memainkan Mobile Legends sejak saat SMP sekitar season 2 atau 3 sekitar tahun 2016. Alasan Ica memainkan Mobile legends adalah pelarian atau pelampiasan dari real life atau mencari hiburan dari *game* Mobile Legends.

4. Hezka Fitriananda, Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII

   Hezka merupakan mahasiswa ILKOM angkatan 21 di UII yang berusia 20 tahun. Ia mulai memainkan Mobile Legends sejak tahun 2019. Alasan ia masih memainkan *game* Mobile Legends karena mendapatkan teman-teman random dari publik yang baik-baik dan terkadang mereka masih mabar Mobile Legends.

5. Yuridhika Anna Ridwan, Mahasiswa Ilmu Komunikasi UII

Anna merupakan mahasiswa ILKOM angkatan 18 di UII yang berusia 24 tahun. Ia mulai memainkan Mobile Legends sejak tahun 2017. Alasan ia masih memainkan *game* Mobile Legends karena *game* yang bisa dimainkan bersama teman-teman kemudian Mobile Legends *game* yang sering update sehingga tidak membosankan

4. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui wawancara dan observasi langsung maupun online secara interaktif dan mendalam. Teknik yang digunakan untuk mencari responden adalah *snowball* yaitu para *player* perempuan *game online Mobile Legends* untuk mendapatkan data gambaran dan fakta-fakta apa saja hal fenomena yang mereka dapatkan saat bermain *game online* tersebut. Dalam penelitian ini hasil wawancara terhadap responden merupakan data primer penelitian ini. Sedangkan untuk data sekunder, peneliti akan memperoleh berdasarkan observasi *online* terhadap kasus-kasus diskriminasi perempuan dalam *game online.*

5. Analisis Data

Analisis data merupakan penguraian data yang diperoleh dari berbagai sumber. Analisis data dilakukan sesuai dengan metode atau pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini. Menurut Miles dan Huberman (1984), aktivitas dalam analisis data dibagi menjadi tiga, yaitu: *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. *Data Reduction* adalah memilih atau memfokuskan pada hal-hal yang penting sehingga membuat peneliti menjadi lebih mudah mengambil data selanjutnya. Lalu, *Data Display* adalah menyajikan data agar lebih tersusun, sehingga peneliti bisa mudah memahami dan dapat merencanakan kerja selanjutnya sesuai dengan pemahaman. Terakhir, *Conclusion Drawing/Verification* adalah membuat kesimpulan dan verifikasi, kesimpulan di awal bisa menjawab rumusan masalah yang dirumuskan tapi karena rumusan masalah bersifat sementara masalah yang berada di lapangan bisa saja berubah.

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Mobile Legends: Bang Bang



Gambar 2. 1 Profile Akun dan Lobby Game

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online multiplayer* yang sering dimainkan dan digemari oleh semua kalangan usia dan gender. Pengunduhan yang mudah melalui smartphone Android maupun IOS menjadi nilai *plus* yang didapatkan, karena tidak perlu menggunakan pihak ketiga atau pihak aplikasi distributor untuk memainkannya serta tidak membutuhkan perangkat keras seperti PC dan laptop. Aplikasi yang tersedia di *Android* dan *IOS* adalah *playstore* dan *appstore* yang menyuguhkan berbagai genre atau tema *game,* tentu saja *game* genre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) menempati genre *game* favorit yang paling banyak diminati dan dimainkan.

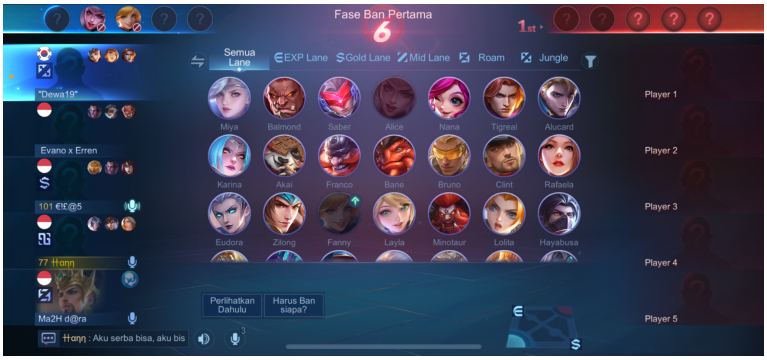
Shanghai Moonton Technology atau yang sering disebut Moonton merupakan nama perusahaan pembuat serta *developer game* Mobile Legends: Bang Bang dari Tiongkok yang diketuai oleh Justin Yuan selaku SEO dari Moonton, dari awal berdiri yaitu 2016 hingga berkembang sampai sekarang disokong dan dibantu sumber daya oleh Shanghai Mulong Network yang ikut mengembangkan pembaruan dan peningkatan *software* seiring zaman serta perbaikan *bug* yang terjadi dalam *game.*

Awal mula ekspansi Moonton untuk mengenalkan *game* Mobile Legends yaitu pada 2017 mereka mengajak bekerja sama dengan komunitas *game esports* seluruh dunia

untuk menyelenggarakan turnamen Mobile Legends: Bang Bang, respon positif dan antusias masyarakat dalam menerima dan mengikuti turnamen Mobile Legends menjadi cikal bakal keberhasilan ekspansi mereka. Kemudian Moonton pada 2018 melihat perkembangan turnamen Mobile Legends yang pesat membuat mereka merilis turnamen Mobile Legends: Bang Bang Professional League (MPL) secara global, yang berisikan tim-tim kuat yang terdiri dari orang-orang profesional dan mahir dalam memainkan Mobile Legends: Bang Bang.

Dalam sistem *gameplay* dan *lobby game* Mobile Legends: Bang Bang komunikasi yang digunakan berupa komunikasi verbal (*open microphone atau voice chat*) dan nonverbal (*chat, quick chat, map, dan ping*). Berikut merupakan

1. **Komunikasi via *voice chat* / *open microphone***



Gambar 2. 2 Tanda Microphone Aktif

Komunikasi via *open microphone* sangat memudahkan *player* saat *game* berlangsung, tidak hanya efisien waktu juga membantu *player* terjaga fokusnya dengan jalannya pertandingan tanpa perlu mengetik/menuliskan informasi dalam bentuk teks terlebih dahulu untuk berkomunikasi dengan sesama tim. Hanya perlu menyalakan fitur *voice chat/open microphone* untuk mengaktifkan fitur tersebut untuk sesama tim, fitur *only listen* (hanya mendengarkan) juga dapat digunakan jika tidak ingin mengobrol namun ingin tetap mendengar/mengetahui informasi yang ada.

2. Komunikasi via *chat*

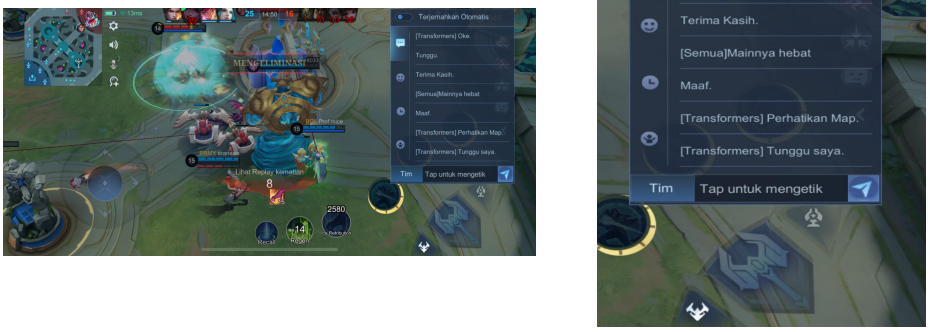


Gambar 2. 3 Chat Player dalam In Game

Fitur komunikasi melalui *chat* dapat digunakan untuk berkomunikasi ke semua pemain setim maupun lawan saat *game* berlangsung, namun biasanya fitur *chat* di Mobile Legends sering digunakan untuk memprovokasi serta menurunkan kepercayaan diri tim lawan maupun sebaliknya agar tidak fokus dan blunder. Fitur *chat* sangat memakan waktu untuk mengetik informasi di kolom *chat*, belum juga jika terjadi kesalahan penulisan (*typo*) tentu tidak efektif untuk berkomunikasi.

Mobile Legends saat ini sangat ketat, jika terdeteksi pemain yang menggunakan fitur *chat* dengan mengetik kata yang berbau sara, serta kata kasar dan pelecehan akan mendapatkan peringatan dengan dibanned atau *mute* tidak dapat menggunakan fitur *chat* selama sehari.

3. Komunikasi via *quick chat*



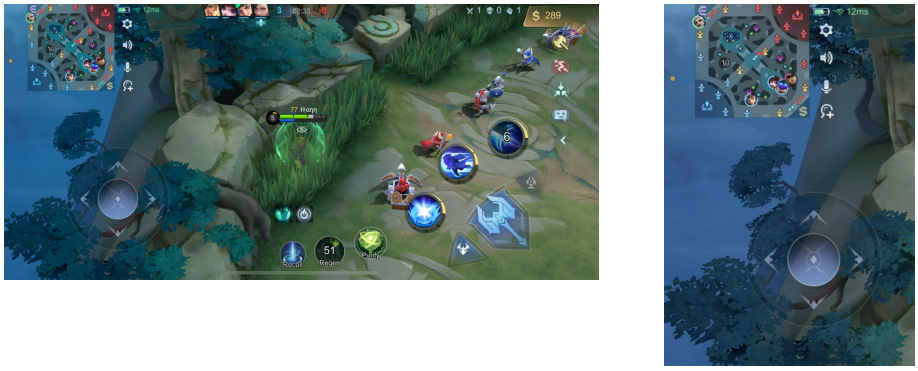
Gambar 2. 4 Pilihan Quick Chat

Dalam Mobile Legends juga menyediakan fitur *quick chat* atau pesan cepat yang berguna untuk mengirimkan pesan singkat (*core*) yang mengarahkan informasi dalam permainan kepada sesama tim atau tim lawan disertai suara maupun tanpa suara sesuai pesan tersebut tergantung pemilihan *quick chat* nya.

Ada tiga kategori *quick chat* dalam Mobile Legends yang dapat digunakan sesuai kondisi atau kebutuhan saat *game* berlangsung seperti *quick chat* untuk bertahan, menyerang, dan komunikasi yang didalamnya terdapat masing" *quick chat* sesuai kategorinya dan kita bisa memilih serta mengcustom apa yang akan dipakai saat pertandingan.

Terkadang *quick chat* yang digunakan untuk semua pemain yang tim lawan juga mendapatkan pesan tersebut, dapat menimbulkan multitafsir bagi tim lawan. Contoh *quick chat* yang dipilih dan digunakan oleh tim maupun lawan bertuliskan "Mainnya hebat" dan "Permainan yang Sangat Baik" untuk saluran seluruh pemain dapat dianggap sebuah ejekan atau sindiran kepada tim pemain kita maupun tim lawan saat pertandingan berlangsung ataupun saat di *lobby* pertandingan selesai. Hal inilah yang membuat mental pemain terguncang yang dampaknya berakibat pada performa permainan.

4. Komunikasi via *map* dan *ping*



Gambar 2. 5 Komunikasi dengan Mengetuk Map dan Ping

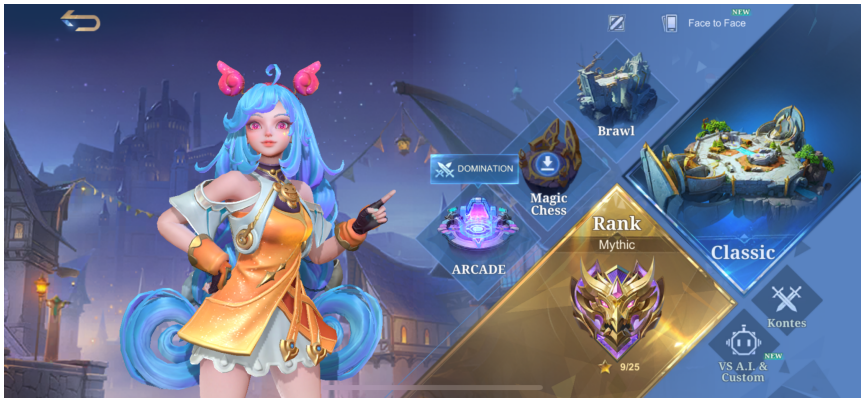
Mini map yang berada di ujung layar tampilan *game* sangat berguna untuk melihat posisi teman satu tim maupun lawan. Hal ini sangat membantu untuk memberi informasi tentang kondisi lawan yang muncul dalam *map* serta mengatur strategi untuk menyerang pemain lawan dengan mudah. Dalam penggunaanya *ping* atau tanda (!) dalam *map* untuk memberi tanda sesuai arahan dengan apa yang dipilih dalam *map*.

Contohnya ada pilihan tanda untuk menyerang atau melindungi *turret* (menara tim/musuh), menandai karakter (hero) pemain lawan untuk dikunci atau kalahkan terlebih dahulu, menyerang l*ord, turtle,* dan *monster jungle.* Tak hanya itu *map* yang tersedia juga dapat digeser sesuka hati sesuai keinginan untuk melihat kondisi tempat yang kita inginkan secara *real time* sehingga memudahkan para pemain untuk melihat jalannya pertandingan.

B. Gameplay Mobile Legends: Bang Bang

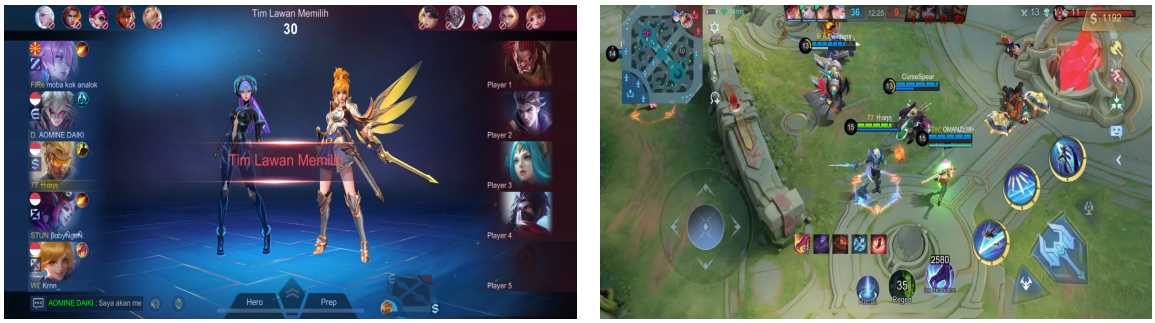
Dalam *gameplay* nya sendiri Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game* yang mengusung tema MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu permainan yang terdiri dari dua tim yang bertanding 5 VS 5 dengan saling menyerang *turret* (kubah bangunan) masing-masing tim dengan saling beradu strategi untuk saling mengalahkan. Jumlah turet yang dimiliki masing-masing tim yaitu berjumlah 10 dengan satu inti *core turret* paling dalam yang menjadi penentu kemenangan jika dihancurkan. Sistem adanya *turret* juga berguna untuk melindungi area masing-masing tim, jika ada musuh terdeteksi di area *turret* maka akan memberikan *damage* atau serangan.

Kemudian sistem level dan *gold* atau uang yang diperoleh saat pertandingan untuk membeli item yang sesuai dengan karakter hero yang dipilih maupun karakter hero musuh, serta kondisi permainan tim yang sedang mendominasi atau terkena *pressure* dari tim lawan. Mencari dan mengumpulkan level dan *gold* atau yang biasa disebut *farming* dapat diperoleh saat pertandingan dengan mengalahkan hero lawan, *monster jungle, minion, turtle,* dan *lord.* Dalam *lobby* permainan akan disuguhkan beberapa mode permainan dalam Mobile Legends di antaranya yaitu *Rank, Classic, Brawl, Magic Chess, Arcade, Contest*, dan *VS A.I & Custom.*



Gambar 2. 6 Pilihan Mode Permainan di Lobby Game

1. *Rank*



Gambar 2. 7 Sistem Draft Pick Hero dan In Game Rank

Rank merupakan mode permainan yang sering dimainkan oleh *player* Mobile Legends. mode rank ini menjadi permainan serius karena mempertaruhkan sistem bintang (*ranking*) serta sistem MMR poin (matchmaking rate) hero andalan atau yang sedang digunakan. Ada 9 *tier* atau tingkatan yang dapat menentukan *skill* para pemain dalam *rank* Mobile Legends yaitu *warrior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, mythical honor* (bintang 25), *mythical glorious* (bintang 50), dan *mythical immortal* (bintang 100). Untuk tingkatan *warrior* sampai *legend* hanya diberlakukan kelipatan 5 bintang saja untuk bisa naik ke tingkatan selanjutnya. Sistem bintang merupakan *reward* jika memenangkan suatu pertandingan sebaliknya jika kalah maka bintang tersebut akan hilang, namun terkadang ada *gift star protection* atau perlindungan bintang saat terdapat event tertentu dan sangat membantu pemain untuk tidak kehilangan bintang saat mengalami kekalahan.

Kemudian sistem MMR hero (matchmaking rate) yang menjadi incaran setiap *player* untuk menaikan poin MMR hero andalannya menjadi *player* yang pandai atau dominan menggunakan hero tersebut. Karena dalam sistem *draft pick* (seleksi hero) sebelum pertandingan dimulai akan terjadi perebutan hero yang akan dipilih oleh semua pemain sehingga perlu melihatkan MMR untuk mengetahui seberapa bagus MMR atau poin yang dimainkan dengan hero tersebut, kemudian biasanya pemain yang MMR jumlah penggunaan hero dan *win ratenya* paling bagus atau mendominasi dipersilahkan memakai hero tersebut, biasanya perebutan hero terjadi pada tipe hero yang berpengaruh dalam jalannya pertandingan yaitu tipe *jungler* atau *hyper* dan *goldlaner* atau marksman. Sama

halnya sistem bintang, sistem poin MMR hero juga akan bertambah jika menang dan berkurang jika kalah dalam pertandingan.

Dalam mode permainan rank dan classic terdapat pembagian *role* atau peran para pemain dalam menggunakan hero sesuai tipenya. Perbedaan role menjadi *pride* tersendiri bagi para pemain sesuai *role mereka* dengan kegunaannya dalam jalannya pertandingan dari yang tertinggi hingga terendah dengan menunjukan dominasinya. Terdapat 5 *role* yang biasanya digunakan dalam Mobile Legends, yaitu :



Gambar 2. 8 Pemilihan Posisi Role di Mode Rank

a) Jungler, merupakan *role* paling penting yang harus ada dalam setiap pertandingan, karena memegang peran penting dengan membawa *battle spell retribution* yang berfungsi memudahkan dalam mengumpulkan *gold* serta efisien waktu dalam mengalahkan monster jungle, turtle, dan lord (*farming*). *Jungler* atau biasa disebut *hyper carry* (mengandalkan kekuatan satu hero) bertugas menjadi *damage* utama tim dalam *early* sampai *mid game*, sedangkan *core* umumnya merupakan istilah bagi *role jungler, goldlaner,* serta *midlaner* yang mampu mengcover atau menggendong timnya membawa kemenangan.

b) Goldlaner, merupakan role yang bertugas pada jalur *goldlaner*, kemudian *gold* yang didapatkan dalam jalur tersebut lebih banyak dari jalur yang lain yang berfungsi sebagai *damage second* setelah *jungler* pada *mid* sampai *late game.*

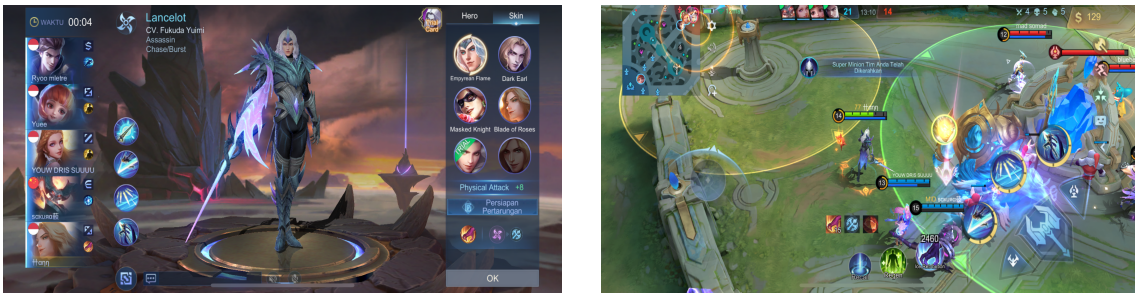
Biasanya hero yang digunakan dalam *goldlaner* hero yang bertipe *marksman* (*range* serangan jauh) serta basic attack atau damage yang dihasilkan besar dan dapat mempengaruhi jalannya pertandingan tergantung strategi tim.

c) Midlaner, merupakan posisi *role* ditengah jalur yang berfungsi agar mereka cepat menaikan level dan segera membantu lane lain yang membutuhkan bantuan atau akan melakukan *team fight. Midlaner* juga dikenal *role* yang menentukan momentum dalam jalannya pertandingan, biasanya tipe hero *mage* yang mempunyai skill *damage area*, *burst*, atau *stun* yang sangat membantu saat *team fight.*

d) Offlaner, merupakan posisi *role* yang bertugas menjaga *side lane Exp,* yang sering disebut juga *explane* atau *offlane* adalah jalur paling bahaya karena dituntut untuk dapat bertahan dan bisa mendominasi lane tersebut dari serangan lawan baik satu lawan satu atau lebih. Biasanya hero yang bertipe keras, *regen* cepat, serta sulit untuk ditaklukan akan sering digunakan dalam *explane*, tak hanya itu tugas seorang offlaner juga mencari *core* tim lawan saat *team fight* guna mengunci gerakannya serta mengalahkannya terlebih dahulu karena menjadi ancaman paling utama karena memiliki *damage* yang besar.

e) Roamer, *role* yang tak kalah penting saat *team fight*, berfungsi sebagai informan terhadap semua anggota tim, menganalisa situasi permainan, memantau pergerakan dan posisi lawan, serta menginisiasi momen saat akan terjadi t*eam fight* atau membantu semua *lane y*ang ada sesuai tipe hero yang digunakan. Ada dua tipe hero roamer yaitu *tank* dan *support*, *tank* berfungsi sebagai badan depan atau penerima damage lebih besar guna dapat menyerang lawan, kemudian *support* lebih berfungsi sebagai pembantu saat *team fight* seperti *healing* (*skill* memulihkan HP) dan *skill imune* (kebal) terhadap *skill* lawan.

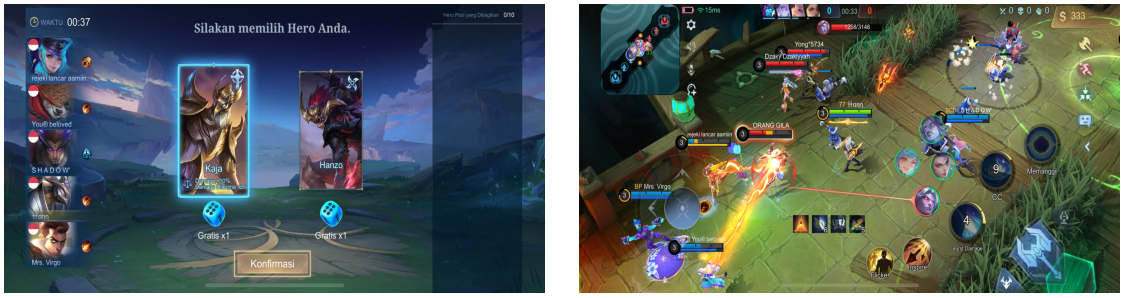
2. *Classic*



Gambar 2. 9 Pemilihan Hero dan In Game Classic

Classic merupakan mode permainan santai yang digunakan oleh *player* untuk pemanasan atau belajar menggunakan hero sebelum digunakan pada mode permainan *rank.* Bedaannya dengan mode *rank*, mode *classic* ini sering digunakan untuk menaikan MMR hero namun tidak beresiko menurunkan sistem bintang seperti dalam mode r*ank*. Saat memenangkan pertandingan dalam mode *classic* ini hanya akan mendapatkan MMR hero, *exp level* akun, serta *gold* yang digunakan di luar pertandingan untuk membeli hero dll dalam *event shop* yang tersedia. Sistem MMR hero ini menjadi acuan semua *player* untuk mengetahui seberapa besar poin yang didapatkan selama menggunakan hero tersebut, semakin besar semakin bagus dan jago permainannya.

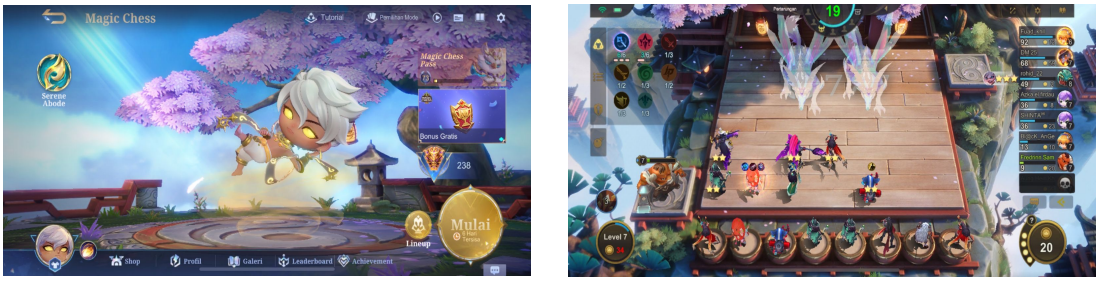
3. *Brawl*



Gambar 2. 10 Pemilihan Hero dan In Game Brawl

Brawl merupakan mode permainan santai juga, namun map yang digunakan lebih kecil dengan hanya satu jalur (*lane*) pertandingan, *team fight* akan lebih sering terjadi karena sistem permainan yang lebih cepat dan minimalis. Pemilihan hero tidak sebebas seperti mode *rank* dan *classic*, dalam *brawl* diberikan dua pilihan hero dan kesempatan *shuffle* hero satu kali setiap permainan.

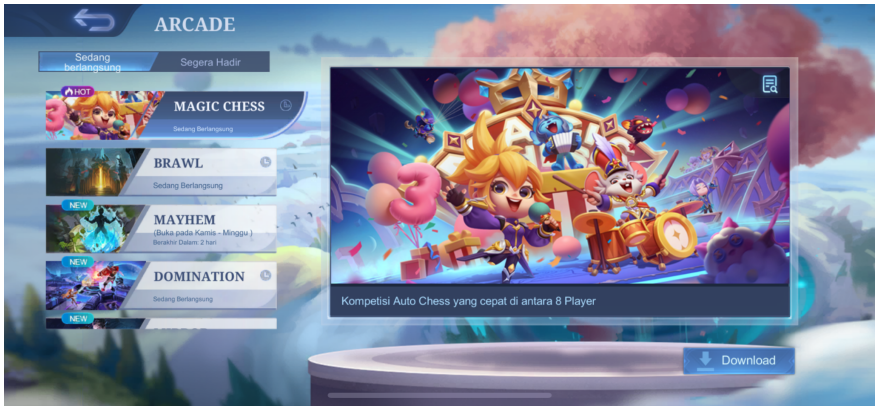
4. *Magic Chess*



Gambar 2. 11 Lobby dan In Game Magic Chess

Magic chess merupakan pilihan mode permainan santai jika bosan dengan *gameplay* berupa *team fight* atau peperangan. Mode ini menggabungkan dua jenis permainan yaitu berupa *auto chess* atau catur dan Mobile Legends. Bedanya bidak catur diganti menjadi hero dengan mengumpulkan hero yang sama untuk meningkatkan level bidak hero tersebut, serta ada penambahan item seperti dalam mode *classic, brawl*, maupun *rank* untuk memperkuat *damage* atau memberikan *defense* terhadap hero tersebut.

5. *Arcade*



Gambar 2. 12 Lobby Mode Arcade

Mode permainan ini lebih mengarah ke pertandingan yang lebih menghibur dengan menghadirkan mode permainan *magic chess, brawl,* dan tambahan dari mode arcade yaitu *overdrive, mirror, mayhem* dll. Banyak *player* yang memainkan mode arcade untuk mencari sensasi permainan yang berbeda dari lelahnya berpikir atau kalah beruntun saat bermain mode *rank* dan *classic* yang notabennya permainan serius butuh kerjasama dan strategi yang bagus untuk memenangkannya.

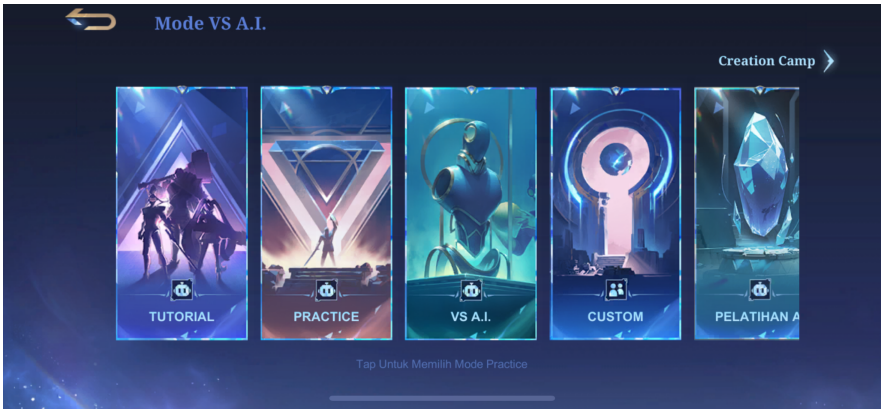
6. *Contest*



Gambar 2. 13 Lobby Mode Contest

Contest merupakan mode permainan yang hanya tersedia dalam waktu tertentu atau sesuai jadwal yaitu mingguan sehingga banyak *player* yang menantikannya. Tersedia 3 kontes yang dapat dimainkan yaitu *MCL Tournament, Conquest of Dawn,* serta *Arena Contest.* Sementara itu, MCL menjadi favorit para *player* untuk dimainkan, sistem yang mudah dan sederhana dengan 3 kali kemenangan akan mendapatkan trofi MCL Tournament serta hadiah lainnya. Berbeda dengan *Conquest of Dawn* dan *Arena Contest* yang memiliki sistem lama dan banyak syarat untuk memainkannya karena kontes yang disuguhkan untuk pertandingan antar region atau wilayah negara.

7. VS A.I & Custom



Gambar 2. 14 Lobby VS A.I & Custom

Mode permainan ini banyak fungsinya, seringkali digunakan sebagai praktik atau mencoba hero yang ingin dikuasai dengan melawan *bot* (sistem) dengan menyesuaikan level tingkat kesulitannya. Selanjutnya mode *custom* ini biasanya juga digunakan sebagai tempat *sparing* atau latihan dengan tim musuh serta biasanya digunakan sebagai *room* turnamen kejuaran lokal 5 VS 5.

BAB III

TEMUAN DATA

Umumnya Mobile Legends lebih banyak dimainkan oleh kalangan laki-laki saja. Namun dalam *real life* juga didapati *player* wanita yang bermain Mobile Legends. Perspektif yang berkembang dalam masyarakat *game* hanya diperuntukkan oleh laki-laki yang mempunyai basic menyukai *game*, tantangan, serta pintar mengatur strategi sehingga perempuan menjadi dipandang sebelah mata saat mencoba atau melakukan dunia laki-laki. Fenomena yang muncul perempuan menjadi objek sasaran korban diskriminasi dari perspektif tersebut. Temuan yang diperoleh peneliti dengan melakukan wawancara dan observasi secara langsung oleh beberapa *player* perempuan yang ada di Yogyakarta.

A. TEMUAN

1. Habit dan Dinamika Player Perempuan

Muhyono (2001: 12) menyatakan bahwa kebiasaan bisa diartikan sebagai hal-hal yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam melakukan itu tanpa memerlukan pemikiran (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Kebiasaan atau habit merupakan kondisi manusia melakukan kegiatan atau rutinitas secara berulang-ulang tanpa mereka sadari. Ada banyak sekali kegiatan atau perilaku yang positif maupun negatif yang dilakukan manusia dan tak banyak dari mereka menjadikan kegiatan tersebut sebagai hobi atau kesukaan tanpa mereka sadari. Menilik tentang *game*, semua kalangan pasti suka dan gemar memainkannya baik perempuan atau laki-laki, tua ataupun muda. Kemudian tak banyak dari mereka menjadikan *game* sebagai hobi atau hanya sebatas melepaskan penat mencari hiburan saja, dan banyak mereka juga menjadikan *game* sebagai pekerjaan sebagai *pro player* atau penjoki *game.*

Temuan yang didapatkan oleh peneliti dengan wawancara dan observasi mendapatkan berbagai jawaban beragam dari lima responden *player* perempuan yang bermain Mobile Legends. Perilaku yang mereka lakukan dengan bermain

game secara tidak langsung bisa dikatakan sebagai kebiasaan atau habit karena mereka tidak menyadari bahwa perilaku tersebut membawa mereka ke dalamnya *game* melebur menjadikan mereka antusias dan berimajinasi terhadap *game* yang mereka mainkan. Hal ini menjadikan mereka merasa harus atau ingin bermain *game* secara berulang-ulang karena telah mendapatkan sesuatu yang dicari dalam permainan tersebut tanpa memikirkan waktu untuk memainkannya.

> "main Mobile Legends itu setiap hari main, tapi kalo jamnya itu ga nentu karena tergantung kesibukan sama mood, kalo misalnya lagi sibuk biasanya loginnya malem jam 8 nyampe jam 12 itu buat mabar. Paling lama main kayaknya mungkin sekitar 6-8 jam gitulah" (wawancara ,17 Februari 2024)

Anna menyempatkan login dan bermain setiap harinya, namun dengan waktu yang tidak menentu tergantung kesibukan serta mood untuk bermain Mobile Legends entah bermain *rank* atau *magic chess solo* ataupun mabar bersama teman.

> "kalo aku sebenernya gada hari tertentu kalo mau main, sebenernya kalau mau main yaudah main aja, tapi kebanyakan mungkin mainnya pas weekend. Biasanya tuh main malem kalo berapa jamnya sih tergantung yah, rata-rata kayaknya sekitar 3-4 jam lah paling lama itu mungkin main dari malam sampe pagi" (wawancara, 20 Februari 2024)

Ica biasanya bermain Mobile Legends pada saat weekend pada malam hari dengan rata-rata bermain 3-4 jam bermain, dan paling lama ia bermain bisa bermain dari malam hingga pagi

> "biasanya itu aku main Mobile Legends di hari libur atau lagi ngga ada kegiatan dan itu mulai dari jam biasanya jam 7-10 malem dan paling lama 2-3 jam" (wawancara, 21 Februari 2024)

Kemudian Lydia bermain Mobile Legends saat hari libur atau saat tidak ada kesibukan dan kegiatan, dan biasa main pada malam hari dari jam 7-10 malam serta paling lama ia bermain 2 hingga 3 jam saat bermain Mobile Legends.

> “kalo aku ngga ada hari khusus buat main Mobile Legends, jadi kalo misalkan seharian udah capek kayak aktivitas apa-apa gitu, paling seringnya kalo mau tidur satu *game* dua *game* kalo misalkan lagi free siangnya juga satu *game* dua *game*, jadi gada hari khusus gitu” (wawancara, 21 Februari 2024)

Diyan mengatakan bahwa tidak ada hari khusus untuk bermain Mobile Legends, kemudian Diyan bermain Mobile Legends selama satu atau dua *match* atau pertandingan sebelum tidur untuk menghilangkan penat dan lelah dari kesibukan sehari-hari, saat waktu senggang Diyan akan bermain satu atau dua *match*.

> “untuk hari saya tidak punya ketentuan, dan untuk durasi bermain untuk saat ini saya hanya bermain 1-3 match *game*, tapi untuk sebelumnya saya itu bisa menghabiskan waktu berjam-jam mungkin 2-4 jam perhari ya” (wawancara, 20 Februari 2024)

Dahulu Hezka dalam sehari dapat menghabiskan waktu dua hingga empat jam dalam setiap harinya untuk bermain Mobile Legends, serta tidak mempunyai kententuan atau hari khusus untuk memainkan Mobile Legends

Mereka memiliki kebiasaan rata-rata memainkan *game* Mobile Legends selama 2-4 jam perharinya, serta seringnya mereka akan bermain di hari weekend dan saat hari libur atau *free* tidak ada kegiatan serta kesibukan. Kemudian Diyan memiliki kebiasaan sebelum tidur akan login dan bermain Mobile Legends selama satu atau dua match karena merasa bermain *game* membuatnya rileks dan santai dari aktivitas sehari-hari yang membuatnya lelah

> “alasan aku bermain *game* ini karena seru *game* nya dan ngilangin gabut terus kalo buat diakuin secara performance ngga juga soalnya biasanya juga main solo, ee tapi ningkatin rank iyaa, pokoknya nunggu sampe mythic gitu terus kalo udah mythic biasanya ee berhenti ga main berapa lama maksudnya kaya mainnya jarang-jarang gitu ngga yang selalu ngedur banget” (wawancara, 17 Februari 2024)

Anna mengatakan bahwa akan lebih sering bermain dan lebih serius jika sedang meningkatkan *rank* yang inginkan atau sebagai patokan yaitu *rank mythic*, sebaliknya jika sudah mencapai *rank mythic*, Anna akan merasa puas sehingga akan menurunkan intensitas bermain Mobile Legends karena tujuannya sudah tercapai. Hal ini menjadi habit baru bagi para *player* Mobile Legends karena batasan *rank* menjadi hal yang sulit karena susah untuk mencapai tingkatan yang tinggi, sehingga mereka akan meningkatkan intensitas permainannya untuk mencapai tingkatan yang diinginkan. Berada ditingkatan tertinggi memiliki *pride* atau kebanggan tersendiri bagi para *player* Mobile Legends, biasanya mereka yang bisa mencapai *rank* tertinggi akan dianggap jago dan pandai bermain.

> "alasan sebenernya main *game* Mobile Legends itu karena dulu lulus SMA gatau mau ngapain gada kegiatan gabut terus diajakin sepupu, awalnya gabisa main kaya bosen gitu tapi ee gamau nyerah buat nyoba karena dulu tu kan timnya susah gatau lane, gatau hero, gatau apa gitu, terus lama-lama karena penasaran nyoba terus nyoba terus akhirnya selama sebelum kuliah sambil nunggu masuk kuliah itu nganggur dan main setiap hari sama sepupu kadang sama temen tetangga gitu, makanya lama-lama makin sering-sering makin hobi gitu, kalo hobi lain selain main *game* ada olahraga sepedaan, main badminton, cuman kalo olahraga udah ada jadwalnya sendiri sabtu, minggu, terus kalo main Mobile Legends itu setiap hari gitu" (wawancara, 17 Februari 2024)

Setelah lulus SMA Anna memiliki waktu luang banyak, kemudian Anna merasa bosan dan bingung untuk mengisi waktu luang tersebut. Kemudian sepupunya mengajak Anna untuk bermain mobile Legends, Anna awalnya tidak bisa bermain serta tidak paham cara bermainnya kemudian Anna tidak pantang menyerah dan putus asa serta mencoba terus dengan bermain setiap hari bersama sepupunya dan lama-lama menjadikannya hobi karena menyenangkan. Walaupun memiliki hobi lain, Anna dapat memilah waktu untuk melakukan hobi-hobinya sesuai jadwalnya dengan tidak mengesampingkan bermain Mobile Legends sebagai hobi utamanya karena bermain setiap hari.

> "alasanya yang paling utama yah karena gabut, nah karena bingung mau ngapain jadinya main Mobile Legends karena kebetulan temen-temen aku

> pada main jadi aku juga ikutan main. Terus kalau hobi lain itu biasanya aku nonton film atau series" (wawancara, 20 Februari 2024)

Alasan utama Ica bermain Mobile Legends karena bosan dan bingung akan melakukan hal apa sehingga menjadikan Ica bermain Mobile Legends, kendati begitu dorongan utamanya atau alasan Ica bermain Mobile Legends karena teman-temannya bermain Mobile Legends juga sehingga Ica ikut bermain bersama teman-temannya

> "alasan aku main Mobile Legends tu ya karena temen-temen jadi temen-temen sekitarku dulu waktu sekolah SMA itu pada main Mobile Legends, jadi ya karena biar aku bisa ikut main sama mereka aku juga main" (wawancara, 21 Februari 2024)

Lydia mengatakan bahwa alasan bermain Mobile Legends karena ajakan teman-temannya saat masih bersekolah SMA. Kemudian Lydia merasa tertarik untuk bermain, karena merasa ingin ikut bermain bersama teman-temannya, sehingga Lydia harus bisa bermain agar bisa bermain bersama-sama.

Adakalanya manusia merasa kosong, bingung untuk melakukan apa, serta bosan dengan kegiatan monoton yang dilakukan, hal tersebut akan mendorong manusia untuk mencari atau mencoba hal baru, kemudian jika merasa cocok dan mendapatkan *feel* yang mengena dari kegiatan atau aktivitas tersebut mereka biasanya akan mengulanginya secara berulang-ulang hingga tidak sadar mereka membentuk habit atau kebiasaan baru di kehidupannya.

Dilihat dari persamaan dari berbagai jawaban responden, dapat disimpulkan bahwa dinamikanya mereka sangat bergantung pada teman. Teman menjadi faktor utama alasan mereka ikut dan tertarik bermain *game* Mobile Legends karena saat mereka bermain bersama akan menimbulkan rasa kesenangan atau kebersamaan dan *feel* nya akan terasa berbeda saat bermain sendiri atau tanpa teman.

2. Kesenangan Player Perempuan Bermain Mobile Legends

Kesenangan sendiri bisa dikaitkan dengan perilaku atau kegiatan yang dapat membuat perasaan manusia menjadi senang dan bahagia, konteks dalam kesenangan pun luas karena setiap orang mempunyai *passion* dan hobi yang berbeda-beda sesuai dengan selera mereka. Kemudian hal tersebut akan memacu hormin dopamin (hormon bahagia) kemudian merangsang dan merespon ke seluruh tubuh serta mengatur suasana hati manusia. Hal inilah yang membuat manusia merasakan bosan dan gabut karena kurangya hormon dopamin sehingga akan berupaya melakukan suatu kegiatan yang menurutnya membuat senang dan bahagia serta rileks setelah melakukannya.

Sensasi bermain *game* yang membuat para pemainnya merasakan kecanduan dan ketagihan akan membuat mereka senang dan akan melakukannya berulang-ulang. Tak hanya permainanya, alasan lain dalam *game* menarik para penggemar atau *player* karena adanya *event* dan misi yang membuat para penggemarnya tertarik dan merasa tertantang untuk melakukannya dengan harapan imbalan atau hadiah sesuai kebijakan *event* dalam *game* tersebut.

> "kesenangan yang aku dapet dari Mobile Legends mungkin ya karena mainnya bisa bareng-bareng ya sama temen maksudnya kan bisa main barengan banyak tu lumayan 5 untuk *game*, bisa bareng-bareng 5 orang terus, bareng-bareng berjuang dan tiba-tiba menang gitu ya jadi seneng sendiri kan itu sih yang bikin seneng kalo misalkan main bareng sama temen" (wawancara, 21 Februari 2024)

Kesenangan yang didapatkan Lydia saat bermain Mobile Legends karena dapat bermain bersama teman-teman atau mabar bermain hingga lima orang, kemudian momen-momen berjuang bersama kemudian dan meraih kemenangan menjadi kesenangan tersendiri bagi Lydia.

> "awalnya kesenangan didapet waktu awal main Mobile Legends tu karena dulu gapunya temen sendirian abis lulus SMA orang-orang udah pada mulai keluar kota gitu, sedangkan aku masih nunggu di rumah terus kayak jadi happy aja main Mobile Legends lewat online apa mabar sama temen bisa

> mabar temen gitu, terus kesini-kesini kan temen juga mulai udah banyak kan karena memulai kehidupan baru di Jogja, tapi masih tetep mabar karena ketemu lagi sama temen yang hobinya sama main *game* juga, jadi tiap malam tu sering mabar gitu bareng sama temen-temen dari Jogja terus banyak bertukar cerita gitu, itu aja sih yang bisa mempertahankan main *game* sampe sekarang karena main *game* nya sambil discord gitu walaupun sekarang di Mobile Legends udah ada voicenya yah, kayaknya dulu sempet gada gitu walaupun sekarang udah ada tapi tetep pake discord gitu" (wawancara, 17 Februari 2024)

Anna juga mengatakan kesenangannya bermula dari bermain Mobile Legends karena bosan dan bingung saat tidak ada kegiatan, kemudian Anna mabar bersama teman-teman yang jaraknya jauh. Setelah pindah ke Jogja, Anna merasa lebih senang lagi karena bertemu dengan teman-teman yang satu frekuensi yaitu satu hobi bermain Mobile legends juga dan dapat saling bertukar cerita.

> "kalau bilang kesenangan apa ya itu jadinya ga gabut, terus mungkin bisa main sama temen-temen ajasih kayak interaksi bercanda terus menang bareng temen nah itu mungkin jadi alasan buat pengen main sih" (wawancara, 20 Februari 2024)

Lydia, Anna, dan Ica mengatakan bahwa mereka mendapatkan kesenangan bermain Mobile Legends saat mabar atau bermain bersama dengan teman-temannya, karena merasakan kebersamaan dan rasa nyaman karena bisa berjuang dan memenangkan pertandingan bersama-sama. Kemudian tak hanya itu, alasan mereka senang bermain bersama teman karena mereka dapat berkomunikasi, berinteraksi, serta bertukar cerita satu sama lain dengan teman yang jauh lokasinya. Hal ini juga memunculkan habit baru, mereka cenderung hanya mau bermain *rank* atau pertandingan serius saat hanya bermain bersama teman, sebaliknya saat *solo* mereka cenderung hanya bermain santai dan *have fun* dengan bermain *classic* atau *magic chess.*

> "paling sih kalo dibilang kesenangan main Mobile Legends mungkin pertama itu killing time ya kan sekali *game* bisa 15-20 menit lah gitu-gitu itu alasan masih main *game* ini, Terus kalo main Mobile Legends kayak sambil rebahan terus abis itu ketemu orang baru ngobrol kek gitu-gitu sih, jadi kayak ada ruang sendiri buat main Mobile Legends gituloh kayak ada

> transisi dari yaudah nih dari capek banget terus abis itu mau tidur yaudah mau main dulu sebentar kek gitu-gitu" (wawancara, 21 Februari 2024)

Diyan mengatakan bahwa kesenangannya bermain Mobile Legends karena *killing time* (menghabiskan waktu dengan kegiatan bermanfaat atau menunggu waktu untuk melakukan kegiatan selanjutnya). Dengan bermain *game* menurut Diyan membantu untuk melakukan transisi waktu dari kegiatan yang sebelumnya membuat rasa lelah dan penat sehingga bermain *game* adalah pilihan Diyan agar merasa *rileks* dan lepas beban dari aktivitas sehari-hari sebelum istirahat dan tidur.

> "alasan sebenernya main Mobile Legends karena heronya lucu-lucu terus saya juga banyak mendapatkan teman dari Mobile Legend dan yaa so far oke sih *game* nya" (wawancara, 20 Februari 2024)

Alasan Hezka bermain Mobile Legends karena tertarik dengan karakter-karakter hero yang menurutnya lucu serta mendapatkan teman-teman baru dari bermain Mobile Legends.

> "terus aku seneng juga kalo ada border avatar gitu dapet border avatar kan, kadang ada beberapa misi yang harus dilakuin terus dapet itu, yaa uda itu aku kadang makin seneng main makin pengen main buat dapetin border avatar yang lucu-lucu di tiap eventnya karena beda-beda" (wawancara, 21 Februari 2024

Lydia mengatkan bahwa senang dan menyukai Mobile Legends karena terdapat banyak event yang disediakan dengan berbagai hadiah jika menyelesaikan misi, contohnnya Lydia akan lebih semangat bermain jika ada event yang berhadiahkan *border avatar.*

Alasan lain yang membuat para *player* senang biasanya karena tampilan karakter hero, skin serta *event* yang disuguhkan oleh *developer game* untuk memanjakan para penggemarnya. Hezka dan Lydia mengatakan bahwa mereka senang jika menggunakan karakter hero yang lucu-lucu dalam pertandingan serta *event* berhadiah yang memberikan keuntungan bagi *player* yang menjalankan misi

tersebut. Hal ini akan memacu para penggemarnya untuk lebih sering *login* atau bermain untuk menyelesaikan misi untuk mendapatkan hadiahnya.

3. Diskriminasi Yang Terjadi Pada Player Perempuan Mobile Legends

Diskriminasi yang telah terjadi pada *player* perempuan kerap kali menghantui saat mereka akan bermain *game* Mobile Legends, karena dilihat perempuan masih menjadi minoritas karena lebih didominasi jumlahnya oleh laki-laki yang bermain Mobile Legends, namun tak banyak dari mereka juga acuh tak acuh dengan diskriminasi tersebut dan tetap lanjut bermain Mobile Legends. Diskriminasi lebih sering dilakukan oleh kelompok mayoritas kepada kelompok minoritas sehingga dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut tidaklah bermoral dan juga demokratis atau menerima setiap perbedaan yang ada (toleransi) (Fulthoni, Arianingtyas, Aminah, & Shiombing, 2009).

Temuan yang didapatkan oleh peneliti di lapangan dengan wawancara dan observasi para *player* perempuan yang ada di Yogyakarta yang notabene adalah mahasiswi mendapatkan jawaban yang beragam. Diskriminasi yang diterima lebih condong berbentuk verbal atau kata-kata yang dilontarkan melalui kolom chat dalam *in game* atau berada di *lobby* tak hanya itu jika *player* sesama tim menyalakan microphone atau voice chat maka tak lekas juga dari diskriminasi via voice chat tersebut. Contoh diskriminasi verbal yang diterima seringkali berupa kata-kata atau ungkapan kasar yang ditunjukkan oleh para *player* perempuan. Narasumber yang telah diwawancarai mereka mengaku pernah mendapatkan diskriminasi yang diperoleh saat bermain *game* Mobile Legends mulai dari teman satu tim (publik), tim musuh, serta dari orang terdekat pun tidak luput dari diskriminasi ini.

> “waktu itu emang aku lagi ga niat main, jadi yaudah lah main alakadarnya aja main ajalah, jadi kalo kerabatku itu dia tu tipikal yang serius buat di

> *game in game* nya serius, terus karena kalah dia sampe ngomong “lah anjing kontol main kek gitu” (wawancara 1 Desember 2023).

Hezka mengatakan bahwa pernah mendapatkan diskriminasi dari kerabatnya sendiri saat bermain Mobile Legends dengan kata-kata tidak senonoh dan makian karena Hezka sedang tidak niat bermain dan bermain biasa saja, karena tipikal kerabatnya yang bermain serius dan kompetitif, kemudian kalah sehingga membuat kerabat Hezka sampai melontarkan kata-kata tidak senonoh pada Hezka.

Kata-kata kasar atau biasa yang disebut *bacotan* seperti hal yang lumrah dan mudah untuk dilakukan, ketidakpuasan perasaan saat bermain serta ekspektasi yang tinggi untuk memenangkan pertandingan biasanya menjadi pemicu timbul rasa kecewa dan marah para *player* Mobile legends saat mengalami kekalahan telak atau konyol saat sedang menaikkan *rank* untuk mencapai tingkatan lebih tinggi. Mereka akan merasa lega dengan melampiaskan kekesalannya dengan melakukan *bacotan* atau kata-kata kasar dengan mengkambing hitamkan *player* yang mendapatkan skor jelek atau mendapatkan bronze/coklat serta *player* yang bermain tidak bagus yang terkesan ngetrol (sengaja mengacau permainan untuk membuat kesal satu tim).

> “ngata-ngatain aku lupa gimana tu kata-katanya gimana pokoknya tu bilang ”anjing gitu ga usah main lah cewe beban doang” (wawancara, 18 November 2023).

Ica mendapatkan diskriminasi berupa kata-kata kasar yang menyudutkan Ica sebagai perempuan, karena perempuan dianggap hanya menjadi beban saja dalam pertandingan.

> “ngapain ngajak mabar cewe gitu, alah beban diajak-ajak gitu di uninstal aja *game* nya” (wawancara, 15 Desember 2023)

Anna juga mendapatkan diskriminasi serupa yaitu kata-kata kasar yang menyudutkan perempuan hanya beban saja dalam pertandingan dan mengatakan jangan ngajak perempuan untuk mabar atau main bareng Mobile Legends lagi.

Biasanya kita menjumpai langsung pelecehan seksual seperti *catcalling* hanya dalam *real life*, namun fenomena tersebut juga terjadi dalam *game* Mobile Legends, targetnya adalah para *player* perempuan yang bermain *game* ini. Kecenderungan perilaku tersebut karena didasari keberanian mereka tahu akan dunia *game online* yang bersifat anonim atau informasi-informasi kita aman tidak diketahui oleh publik sehingga mendorong mereka berani berbuat diluar kendali. Ungkapan-ungkapan godaan atau genit sering mereka lontarkan jika mengetahui ada *player* perempuan dalam in *game* dari teman satu tim maupun tim lawan.

> "aku pernah sampe difollow terus dichat ayo mabar abang gendong, ihhhh gamau geli banget wkwkw" (wawancara, 18 November 2023).

Ica mengatakan pernah mendapatkan perilaku genit atau godaan dari *player* lain dengan ajakan main bersama, menjaga, dan membawa kemenangan dalam pertandingan untuk menaikkan *rank* Ica.

> "ee kan memang dari awal udah tahu karena aku pake profile foto aku sendiri, jadi mereka udah tau juga kalo aku *player* cewe jadi apalagi juga role yang sering biasa dipake cewe kan *mid laner* sama *support* yaa ngga sih" (wawancara, 1 Desember 2023)

Hezka mengatakan bahwa tidak menutupi indentitas dengan memasang foto profile sendiri, sehingga *player* lain pun tahu bahwa Hezka perempuan. Kemudian *role* atau posisi yang biasa dimainkan oleh perempuan yaitu *mid lanner* dan *support.*

> "jadi kalo orang yang mungkin menurut aku gini orang-orang yang ngata-ngatain sampe segitunya dengan mengeluarkan kalimat-kalimat kasar itu mereka beraninya karena di balik layar aja dan mereka ngga mungkin kalo ketemu tu bisa yang ngomong kek gitu tu kayaknya ga mungkin gitu" (wawancara, 16 November 2023).

Menurut Diyan orang-orang yang berani mendiskriminasi dan berlaku seenaknya dalam *game* merupakan orang hanya berani di balik layar karena merasa identitas mereka tidak diketahui.

Perilaku diskriminasi yang terjadi dapat berpengaruh pada sisi psikologis atau mental para *player game* Mobile legends tak terkecuali laki-laki pun mendapatkan diskriminasi tersebut. Setiap orang memiliki perilaku yang berbeda, ada yang menganggap perilaku diskriminasi tersebut hanyalah bualan semata dan cuek terhadap diskriminasi tersebut serta pula ada orang yang memiliki perasaan yang sensitif sehingga mereka akan butuh waktu untuk sembuh dari mental atau sisi psikologis yang terdampak. Kekalahan berturut-turut karena sistem *matchmaking* yang diatur oleh Moonton selaku penyedia *game* Mobile Legends yang dipertemukan dengan satu tim yang troll atau kemampuannya yang di bawah rata-rata serta tim musuh yang jago dan pandai menjadi faktor lain para *player* Mobile Legends terkena mental dengan mengeluh dan merasa pertandingannya tidak adil.

> "iyaa, ternyata bener-bener gamau main aku hapus aplikasinya akunku juga aku hapus, baru setelah 6 bulan karena temen-temen banyak main di kelas kan yaudah mainnya sama temen, pelan-pelan kaya uda mulai menerima dengan terpaksa kalau orang-orang disitu tu kebanyakan toxic" (wawancara, 11 November 2023)

Lydia mengatakan pasca mendapatkan diskriminasi saat bermain Mobile Legends tidak bermain lagi dan menghapus aplikasi Mobile Legends selama enam bulan. Kemudian Lydia beralih bermain *game* lain yaitu Hago untuk mengisi waktu luang dan mendapatkan kesenangan.

> "putus asa mungkin satu hari dua hari doang ya, terus berikutnya bakal main lagi jadi kayak sementara doang putus asanya nggak yang berlarut-larut gitu" (wawancara, 15 Desember 2023).

Anna merupakan tipe orang yang tidak berlarut-larut saat merasa putus asa saat bermain Mobile Legends saat dia merasa selalu kalah atau performanya sedang menurun, serta tidak menghiraukan gangguan atau diskriminasi yang terjadi

> "iyaa jadi kan ada namanya lose strike wkwkw, nah atu aku sempet lose strike sampe 16 kali saking aku tu ambis untuk kayak aku nyoba sekali lagi

> nyoba sekali lagi biar menang gitu tapi engga gitu, cuma itu kan ngaruhin mental juga yaa kita lose strike terus habis itu masih dark system gitu loh, nah itu jadinya kayak nambah permusuhan lagi di tim nah aku tu kadang kayak males banget main lagi cuman kalo uninstal ngga tapi kayak ihh kenapasi kaya gini banget sampe baper ituloh pernah loh wkwkwk" (wawancara, 16 November 2023).

Diyan mengatakan pernah mendapatkan goncangan mental atau istilahnya kena mental saat mengalami *lose strike* atau kalah berturut-turut hingga 16 kali dalam pertandingan yang membuatnya baper karena usahanya sia-sia untuk meningkatkan *rank* permainan.

4. Sudut Pandang Player Perempuan dan Laki-laki dalam Mobile Legends

Gender umumnya adalah pembeda jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan, namun lebih luas lagi gender juga menjadi pembeda antara perilaku dan fungsinya dalam berperan di masyarakat. Dalam Mobile Legends sendiri sebenarnya tidak ada batasan gender untuk mencoba bermain dan terbuka untuk semua kalangan bebas dan boleh dimainkan, namun dalam kenyataannya di lapangan terjadi penyimpangan dan kesenjangan yang mengarah ke dalam gender yang begitu terasa. Dominasi laki-laki masih menjadi anggapan bahwa *game* genre strategi dan pertempuran hanya diperuntukkan oleh kalangan laki-laki saja dan perempuan tidak menyukai *game* yang bergenre seperti itu. Bentukan sosial ini, seperti stigma masyarakat yang menilai bahwasannya perempuan merupakan makhluk lemah lembut dan juga cantik emosional sedangkan laki-laki memiliki stigma berupa orang yang kuat, Jantan, rasional, serta perkasa. Sifat-sifat yang dimiliki oleh keduanya ini dapat berubah mengikuti perkembangan waktu (Dr. NI Nyoman Sukerti, 2016).

> "mungkin karena orang-orang itu mandangnya *game* itu umumnya dimainin dengan laki-laki ya terus Mobile Legends yang *game* nya itu perang gitu ya jadi orang-orang itu nganggepnyaa yang suka *game* kaya gitu ya cowo terus yang jago main juga cowo gitu yang lebih ngerti cowo jadi kalo misalkan cewe yang main jadi kaya apasihh, kadang juga ada beberapa orang yang gamau main sama cewe gitu karena gamau kalah" (wawancara, 11 November 2023).

Anggapan Lydia bahwa stigma masyarakat mempengaruhi beberapa orang sehingga ada beberapa orang yang tidak mau bermain bersama perempuan karena menganggap perempuan tidak pandai dan jago dalam *game* yang bertipe perang san strategi serta dapat merusak permainan atau pemicu kekalahan dalam pertandingan.

> "ee sebenernya sejujurnya yang aku temuin tu justru yang perempuan itu malah dapet perlakuan khusus maksudnya perlakuan khususnya tu karena mungkin kami adalah makhluk-makhluk lemah gitu ya wkwk, jadi kayak yaudah memang mereka udah tau kalo perempuan-perempuan yang main Mobile Legends tu yang noob aja gitu, tapi ada juga beberapa yang mereka pikir ee dengan adanya perempuan di tim itu jadi bikin beban, jadi mereka tu ambis banget pengen menang kok pas ada perempuan kok jadinya kalah nah itu biasanya ngomel-ngomel sih nah itu aku kurang suka juga" (wawancara, 16 November 2023).

Diyan mengatakan bahwa yang ditemui justru perempuan mendapatkan perlakuan khusus, konteksnya yaitu karena perempuan dinilai sebagai makhluk lemah dan tidak pandai dalam bermain *game.* Namun ada juga yang beranggapan bahwa adanya perempuan menjadi beban dalam pertandingan bagi mereka dan biasanya melampiaskan kekalahan dengan marah-marah menyalahkan keberadaan perempuan dalam *game* tersebut karena dinilai sebagai beban tim.

> "mungkin stigma mereka kali yaa, kek cewe-cewe tu gatau main *game*, *game* nya paling tu ya masak-masak atau barbie barbie gitu, lebih feminimnya tu gabisa main *game* yang kek gitu" (wawancara, 18 November 2023).

Ica mengatakan bahwa sifat natural perempuan atau feminim yang tertanam dalam benak masyarakat bahwa perempuan lebih menyukai *game* yang penuh kasih sayang, kekanak-kanakan, dan biasa perempuan lakukan di dalam kehidupannya

> "mungkin ini yaa kalo pemicunya kan biasanya tu cewe identik kaya udah sih ngapain Mobile Legends ini ini cupu lah paling gitu kan kalo cowok biasanya mainnya lebih ke serius kalo cewe kan buat have fun doang" (wawancara, 1 Desember 2023).

Hezka mengatakan bahwa pemicu dari diskriminasi tersebut karena perempuan dianggap tidak pandai dalam bermain *game,* kemudian dilihat dari sifat alami perempuan yang suka bermain santi atau hanya *have fun,* berbeda dengan sifat alami laki-laki yang menyukai tantangan dan ambisius dalam segala hal.

Stigma yang berkembang di masyarakat menjadi suatu batasan bagi perempuan untuk lebih bebas bergerak, hal ini yang menyebabkan ketidaksetaraan sosial gender antara perempuan dan laki-laki yang khususnya dalam *game* Mobile Legends, perempuan dipandang sebelah mata dan tidak pandai dalam memainkan *game* tersebut.

Kemudian pemakaian atau pemilihan karakter hero yang ada di Mobile Legends menjadi stereotip baru, yaitu laki-laki dikenal sebagai jantan, tangguh dan suka tantangan lebih suka menggunakan hero bertipe *assassin, fighter, marksman,* dan *tank* sedangkan perempuan lebih suka menggunakan hero yang bertipe *support* dan mage yang bisa men *support* tim saat dalam pertandingan berlangsung. Namun umumnya pada *rank* tinggi hal tersebut tidak berlaku, karena mereka lebih mementingkan hero pool dan win rate hero (jago pada hero tertentu) sehingga mereka akan lebih disegani jika pandai memainkan hero tersebut.

> "kalo aku mainnya itu di role mm, mage sama *support* tapi sekarang lebih sering di *support* dan itu hero yang banyak dipake cewe juga" (wawancara, 11 November 2023)

Role marksman, *mage*, dan *suppor*t adalah basic permainan yang dimainkan oleh Lydia. *Role* tersebut banyak dimainkan oleh kalangan perempuan karena memiliki karakteristik hero yang lucu-lucu dan identik dengan perempuan.

> "ndaak wkwk mage, justru mage karena mage tu kan dia dari awal permainan sampe akhir ya tetep gitu aja kan maksudnya ee kuat-kuat aja gitu loh nah terus aku juga bisa dari jarak jauh jadi kalo aku fighting itu aku di belakang aja gitu yaudah nyampah-nyampah skill aja gitu karena fighter itu kan jarak pendek nah pasti aku udah mati duluan gituu" (wawancara, 16 November 2023).

Diyan mengatakan lebih sering dan menguasai hero yang bertipe *mage* atau *magician* yang memiliki *skill* atau kemampuan jarak serangan yang jauh atau crowd control (tipe pengunci satu hero).

> "jadi mereka udah tau juga kalo aku player cewe jadi apalagi juga role yang sering biasa dipake cewe kan *mid laner* sama *support* yaa" (wawancara,1 Desember 2023).

Hezka mengatakan *Midlaner* merupakan posisi penempatan atau peletakan posisi yang berada di tengah dari *lane* dari tiga *lane* yang tersedia sesuai dengan sesuai kemampuan skill penggunanya atau jenis hero yang dipakai.

Akibat dari diskriminasi tersebut banyak *player* perempuan Mobile Legends yang memilih untuk tidak mempublikasi privasi mereka seperti gender, karena mereka lebih nyaman jika tidak diketahui identitasnya oleh khalayak publik. Tak banyak dari mereka juga menjadi *male clone* atau mengubah identitas menjadi laki-laki baik cara bermain, profile, maupun perilakunya agar tidak terlihat seperti perempuan, mereka tidak akan mau berkomunikasi melalui *voice chat* bahkan tidak menggunakan fitur chat jika tidak ada mereka yang kenal atau orang yang dianggap aman jika bermain bersamanya.

> "pernah pastinya wkwk, jadi aku tu prefer kalo aku main, aku kan *moostly* tu *solo* nah pas aku solo aku ngga akan ngasih tau kalo aku itu perempuan, yaa walaupun akan tau yaa dari history mainku *mage* semua gitu" (wawancara, 16 November 2023).

Diyan mengatakan bahwa saat bermain sendiri atau *solo* akan menutup identitasnya sebagai perempuan dengan tidak berkomunikasi dengan *player* lainnya entah *voice chat* atau *chat* teks sekalipun, walaupun orang lain bisa tahu dari *history* permainannya yang digunakan adalah *mage* semua atau tipe hero yang mempunyai *magic damage* besar

> “iyaa, kalo aku diskriminasi tu ngga aku gampang ambil hati soalnya aku juga ngga suka kalo misal temen-temen mainnya atau bahkan lawan tahu kalo aku perempuan gitu, jadi dan ini kadang kejadian di aku tu seringnya kalau misalkan aku mabar sama temen-temen kalo misalkan aku open mic itu tu skill aku menjadi menurun gituloh gatau mungkin mindsetnya karena tahu aku perempuan gitu kalo perempuan kan yaudah sih main sembarang-sembarang gitu kan, nah walaupun aku main sama temen aku yang kenal aku yang tahu aku perempuan tapi ngga open mic gitu nah aku bisa fokus gitu dan aku beneran bisa kayak ngeluarin skill yang aku punya gituloh, jadi ya masih enjoy gitu-gitu “ (wawancara, 21 Februari 2024).

Diyan mengatakan bahwa akan menutup indentitasnya saat bermain *solo* atau sendiri, karena tidak ingin jika *playe*r lain mengetahui bahwa Diyan adalah perempuan karena dapat mengudang perilaku diskriminasi. Kemudian Diyan akan *off mic* atau tidak berkomunikasi melalui suara karena beranggapan tidak bisa membuat fokus dalam pertandingan serta tidak bisa mengeluarkan skill performa yang ada.

> “aku kan jarang on mic kalo ngga mabar, nah itu misalnya mabar cuma berdua waktu dulu kan belum ada yang mute (fitur mute chat/banned) gitu kan, terus jadikan temen juga denger kan kalo ada cewe gitu” (wawancara, 15 Desember 2023).

Anna hanya bisa berkomunikasi dengan teman yang sudah di kenalnya, karena merasa lebih nyaman. Kemudian fitur *mute chat* atau memblokir komunikasi membantu para *player* dari perilaku diskriminasi dari *player* yang kasar dan tidak bertanggung jawab.

> “wahh pasti ga seneng yaa, karena aku sendiri kan perempuan yaa jadi ngerasain sendiri diskriminasinya padahal kan ya *game* nya juga gada bilang kalo ini *game* khusus cowo gitu atau khusus laki-laki, tapi kalo misalkan lagi main terus ee kan di Mobile Legends tu ada bisa nampilin gender atau ngga, misal nampilin gender kita perempuan nah itu diskriminasi nya dapet banget gitu jadi sampe sekarang aku ga nampilin gender di situ” (wawancara, 11 November 2023)

Lydia mengatakan *game* Mobile Legends tidak menampilkan aturan khusus bahwa *game* ini untuk laki-laki tapi mengapa jika perempuan pasti mendapatkan diskriminasi. Kemudian fitur pemilihan gender dalam Mobile Legends menjadi dilema bagi para perempuan, karena jika menampilkan gender sebagai perempuan presentase mendapatkan diskriminasi menjadi tinggi.

Mereka secara tidak langsung beranggapan bahwa menyembunyikan identitas menjadi hal paling utama untuk berlindung dari hal-hal diskriminasi agar tidak mendapatkan perlakuan diskriminasi lebih parah dan menyakitkan.

> "Ya itu sih *player* perempuan dan laki-laki yang dari pandangan akau, tapi untuk sisi lainnya *player* perempuan itu lebih takut untuk bersuara di *game* gitu loh karena takut dikatain kalo misalkan laki-laki itu kadang yaa ketikannya, karena di sana bisa ngetik juga bisa ngechat, ketikannya gabisa dijaga dan mudah emosi dan ngelampiasinnya tu sembarangan ga memperhatiin dampak kedepannya, kalo perempuan aku rasa ya itu takut untuk ngomong atau berbicara atau muncul dan bilang dia perempuan di *game* itu karena takut didiskriminasi" (wawancara, 21 Februari 2024)

Lydia mengatakan bahwa di sisi lain perempuan cenderung takut dan muncul untuk bersuara dalam *game*, karena mereka takut dan berusaha untuk mencari aman dari diskriminasi serta intimidasi dari laki-laki karena dinilai tidak bisa mengotrol emosi kemudian melampiaskannya kepada perempuan dengan diskriminasi berupa *voice chat* atau *chat* yang tidak pantas.

> "cuman moostly kalo dia perempuan yang asal main-main aja cewe-cewe yang asal-asal main aja apalagi yang sama pacarnya yang mabar-mabar gitu tuh kadang atau seringnya aku tuh kesel, yang pertama mereka pasti udah pake nama yang ke cewe-cewean kaya gitu-gitu, aduh aku pengen main serius nih kok ketemunya kek gini gitu terus kayak syndrome pick me girl apalah gitu jadi kalo digodaian malah disok-sok in gituloh nah itu kadang aku gasuka, mungkin gasukanya adalah di sisi yang menunjukkan kelemahannya sebagai perempuan gituloh, jadi kalo nanti dia pas main ada masalah atau dia ngga jago atau apalah itu semua bisa memaklumi harapannya nah aku tu gasuka kek gitu" (wawancara, 21 Februari 2024)

Diyan mengatakan bahwa terkadang tidak suka dengan perempuan yang bermain bersama pasanganya karena menunjukkan sisi lemahnya sebagai perempuan dengan cari perhatian agar mereka memaklumi kekurangannya. Kemudian Diyan juga mengatakan perempuan yang *pick me girl* (berusaha mencari perhatian dengan memberi kesan berbeda dari yang lain) karena terkesan meminta belas kasihan dengan harapan dari orang lain.

> "kalau pemain laki-laki umumnya mereka tu jago-jago tapi ada sebagian dari *player* laki-laki yang terlalu merendahkan *player-player* yang ga jago gitu terus kadang sampe *player* laki-laki itu chat pribadi gitu di *game* itu kaya ngata-ngatain gitu" (wawancara, 17 Februari 2024).

Anna mengatakan bahwa *player* laki-laki umumnya lebih pandai dan jago dalam bermain Mobile Legends, namun sisi negatif dari sebagian *player* laki-laki melakukan diskriminasi dan merendahkan terhadap perempuan dengan hinaan, kata-kata kasar dan kotor dalam *game* terkadang bisa sampai *chat* pribadi dalam *game* nya.

5. CMC Dalam Mobile Legends

Zaman sekarang komunikasi lebih mudah karena adanya perantara yang menjembatani antara pihak satu dengan pihak lainnya walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Hal ini karena adanya internet yang dapat menghubungkan melalui alamat IP atau server yang sesuai dengan salurannya, kemudian mediumnya menggunakan komputer dan berkembang lagi serta lebih praktis yaitu laptop, smartphone, dll. *Communication Mediated Computer* (CMC) merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih melalui komputer sebagai mediumnya. (McQuail, 2005).

Dalam praktiknya disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, komputer biasanya digunakan untuk hal-hal yang lebih berat yang membutuhkan spesifikasi yang tinggi untuk memprosesnya, sama halnya dalam *game* berat dibutuhkan

perangkat komputer yang memiliki spesifikasi tinggi. Mobile Legends merupakan *game* yang praktis yang dapat dimainkan dengan smartphone midrange keatas, sehingga mudah sekali untuk memainkan dan semua kalangan dapat menjangkaunya.

> "pertama mainnya kan di hp yah, jadi kek gaperlu pc atau laptop yang eee punya ram gede atau gimana jadi main di hp aja downloadnya juga mudah terus eee *game* Mobile Legends tu aku ngerasa kaya ya karena ada reset season kan jadi mesti naikin level atau *rank* nya kan jadi ya ga bosen gitu" (wawancara, 16 November 2023).

Lydia mengatakan bermain Mobile Legends itu mudah dan simpel karena tidak membutuhkan perangkat keras yang memiliki spek bagus tetapi bisa dimainkan melalui hp. Kemudian alasan Lydia tidak bosan bermain Mobile Legends karena setiap tiga bulan sekali ada *reset season* sehingga Lydia merasa terus tertantang dengan menaikkan *rank* dan level lagi setelah *reset season*.

Menurut buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities* yang berisi mengenai berbagai komunikasi dan interaksi yang terjadi dalam *game online* multiplayer, yaitu obrolan teks, komunikasi vokal, komunikasi verbal, dan jargon.

Obrolan teks atau chat yang berbentuk ketikan menjadi fitur paling utama jika para *player* Mobile Legends berkomunikasi kepada sesama tim atau teman. Hal ini memudahkan para *player* untuk mengatur strategi atau memberi informasi permainan kepada sesama tim. Namun dalam hal ini, fitur chat menjadi boomerang bagi *player* Mobile Legends karena chat yang masuk dapat berupa chat yang tidak pantas, hinaa, atau pelecehan. Moonton menanggapi keresahan *player* yang mendapatkan perundungan atau chat yang tidak pantas dengan mem *banned* atau melarang chat yang berbau sara, pelecehan, dan kata-kata hinaan dengan hukuman tidak bisa menggunakan fitur *chat* sampai batas waktu pelanggaran yang ditentukan.

> “diskriminasi karena waktu itu pas awal-awal aku main aku tu ga ngerti hero yang aku pake segala macemnya terus eee pas main itu ada yang ngechat di in gamenya tu bilang “noob banget sih main yang bener dong gitu, ini bocil” katanya gitu terus ga selesai disitu kan karena timnya juga kalah aku di chat personal di luar game (looby game) masih di aplikasinya, “cewe ya?” terus aku bales apa lupa terus dia kaya karena aku cewe jadi kaya memaklumi gitu loh habis tu ga lanjut, mungkin kalo aku bukan cewe mungkin bakal dia lebih marah lagi sih” (wawancara, 11 November 2023).

Lydia mengatakan diskriminasi yang dialaminya saat awal bermain Mobile Legends karena belum menguasai permainan dan masih minim pengetahuannya akan Mobile Legends sehingga saat bermain Lydia mendapat perlakuan diskriminasi di dalam permainan hingga di luar permainan. Kemudian *player* yang melakukan diskriminasi memastikan bahwa Lydia perempuan, kemudian tidak melanjutkan mendiskriminasi karena memaklumi bahwa Lydia adalah perempuan.

> “dia juga ngebacotin tim kayak dichat satu-satu kek “kontol kalo gabisa main gausah main hapus aja ML” aku kek kayak yaudah sih cuma main game nah dia itu ga terima saya ngomong gitu” (wawancara, 1 Desember 2023).

Hezka mengatakan bahwa kerabatnya kesal dan marah karena kalah dalam pertandingan sehingga memicu tindakan diskriminasi kepada *player* lain dengan melakukan chat kasar dan tidak sopan secara personal di luar pertandingan.

Komunikasi vokal atau voice chat biasanya jarang digunakan dalam permainan, fitur ini biasa digunakan para *player* Mobile Legends saat mereka mabar bersama teman-teman yang dikenal serta saat fokus dalam pertandingan karena fitur chat memakan waktu dan tidak efisien karena harus mengetik dahulu sebelum mengirimnya. Fitur voice chat juga fitur yang paling dihindari oleh *player* perempuan karena dengan suaranya akan terlihat identitasnya sebagai perempuan saat pertandingan.

> “aku kan jarang on mic kalo ngga mabar, nah itu misalnya mabar cuma berdua waktu dulu kan belum ada yang mute (fitur mute chat/banned) gitu kan, terus jadikan temen juga denger kan kalo ada cewe gitu” (wawancara, 15 Desember 2023).

Anna mengatakan merupakan tipe yang mau berkomunikasi dengan teman yang sudah di kenalnya, kemudian fitur mute chat membantu para *player* dari perilaku diskriminasi dari *player* yang toxic dan tidak bertanggung jawab.

Komunikasi nonverbal atau biasa disebut pesan cepat dalam Mobile Legends sering digunakan dalam pertandingan, fitur ini sangat membantu para *player* untuk memberikan komunikasi atau informasi kepada sesama tim dengan pilihan *quick chat* yang ada sesuai dengan kebutuhannya. Contohnya seperti *enemy missing!* Yang berarti menginformasikan keberadaan musuh tidak terdeteksi di *minimap* serta *request back up!* Yang berarti pihak tim kita ada yang membutuhkan bantuan untuk dicover.

Jargon sendiri dalam Mobile Legends berupa ungkapan-ungkapan yang merujuk pada momen-momen dalam pertandingan. Hal ini biasa digunakan para *player* Mobile Legends untuk memuji atau mengejek tim sendiri maupun lawan. Contoh jargon dalam Mobile Legends seperti *Well Played, montage, freestyle, troll, AFK,* ayam*, poke,* pesona *epig* dll.

BAB IV

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi serta fakta di lapangan bersama narasumber dalam penelitian ini memiliki dinamika perjuangan para *player* perempuan terhadap diskriminasi yang diperoleh saat bermain Mobile Legends. Selanjutnya, peneliti akan menjabarkan hasil temuan pada pembahasan berikut berdasarkan teori yang relevan.

A. Mobile Legends dalam Sudut Pandang Perempuan

Hartmann (2006,hlm.925) menyampaikan pemain perempuan menunjukkan minat yang kurang dalam situasi kompetitif dan mungkin karena itu kurang termotivasi untuk bermain *video game* (Syakir, 2019). Umumnya *game* merupakan sebuah permainan yang membawa keseruan, namun dalam sudut pandang perempuan mereka bermain Mobile Legends untuk mencari keseruan dengan bermain santai dan *have fun* atau bersenang-senang berbeda dengan laki-laki yang bermain secara kompetitif dan serius sehingga hal ini menjadi pembeda antara sifat perempuan dengan laki-laki.

Sudut pandang yang dapat disimpulkan terkait fenomena yang terjadi yaitu perempuan memperjuangkan kesenangannya walaupun mendapatkan perlakukan diskriminasi dalam Mobile Legends kemudian mereka tetap bertahan dan masih ingin bermain Mobile Legends karena mereka menganggap *game* Mobile Legends sebagai tempat menyalurkan perasaan atau mencari kesenangan.

Pelabelan Mobile Legends sebagai *game* yang hanya dimainkan oleh para laki-laki lahir karena adanya dominasi atau kesenjangan jumlah pemain Mobile Legends yang lebih banyak laki-laki. Dikatakan sendiri oleh Moonton Shanghai sebagai developer Mobile Legends, *game* ini dapat dimainkan oleh semua kalangan tanpa terkecuali perempuan tidak ada aturan khusus bahwa bahwa hanya boleh dimainkan oleh laki-laki.

Sudut pandang perempuan terhadap Mobile Legends sebagai wahana atau tempat mencari kesenangan dan hiburan. Mobile Legends merupakan *game* yang bersifat *killing time* atau permainan yang durasinya lumayan lama dan menyenangkan serta dapat dimainkan bersama teman, sehingga *game* Mobile Legends dipilih sebagai *game* untuk mengisi hari atau saat merasa bosan dan suntuk setelah kegiatan sehari-hari serta bersenang-senang bermain bersama teman.

B. Dinamika Perjuangan Perempuan dalam Menghadapi Diskriminasi

1. Habit dan Dinamika Perempuan dalam Bermain Mobile Legends

Menurut Muhyono (2001: 12) bahwa kebiasaan bisa diartikan sebagai hal-hal yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dalam melakukan itu tanpa memerlukan pemikiran (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Kebiasaan yang terjadi pada *player* perempuan Mobile Legends menjadi perilaku baru yang tanpa mereka sadari perilaku tersebut berubah menjadi hobi baru bagi mereka. Faktor awal yang membuat manusia mencari kesibukan karena mereka merasa bosan dengan kegiatan sebelumnya yang telah dilakukan secara berulang-ulang dan monoton, sehingga mereka akan sampai di titik jenuh dan memilih untuk mencari kesibukan atau hal baru yang membuat mereka penasaran dan membuat mereka terus melakukan hal tersebut.

Dalam penilitian ini menunjukkan bahwa Mobile Legends tidak ada waktu khusus untuk memainkannya, narasumber dalam penelitian ini memiliki rentang waktu bermain Mobile Legends selama 2-4 jam salam sehari. Waktu mereka beragam dalam bermain Mobile Legends, biasanya pada waktu malam serta saat hari libur atau *weekend* mereka bisa bermain dari malam hingga pagi untuk bermain Mobile Legends. Adapun kebiasaan salah satu narasumber yang menjadikan Mobile Legends sebagai pelepas penat dan kesibukan sehari-hari dengan selalu bermain Mobile Legends selama satu atau dua pertandingan sebelum tidur, hal tersebut menurutnya membuat rileks, santai dan sejenak dapat melupakan kesibukan yang ada diwaktu siang hari sebelum beranjak untuk tidur.

Kebiasaan lahir karena dorongan kuat dalam diri seseorang untuk mecapai suatu tujuang yang ingin dicapai, Anna sebagai narasumber mengatakan bahwa akan meningkatkan intensitas bermain Mobile Legends saat berada di *rank* atau tingkatan bawah yaitu *Epic* atau *Legends*, kemudian sebaliknya jika telah mencapai *rank mythic* Anna akan menurunkan intensitas bermain Mobile Legends karena dirasa telah mencapai *rank* tinggi dan yang diinginkan sehingga tidak perlu bermain secara intens lagi. Hal ini dipicu oleh alasan ingin mencapai *rank* tinggi karena perasaan bangga atau ada *pride* tersendiri jika para *player* Mobile Legends telah mencapai tingkatan *mythic*.

Kemudian dilihat dari hasil temuan yang ada di lapangan dinamikanya *player* perempuan lebih bergantung oleh teman, ajakan dan dorongan dari teman untuk bermain Mobile Legends menjadi faktor dinamika utama mereka mau bermain Mobile Legends. Mereka sangat bergantung dengan teman karena merasa lebih menyenangkan dan aman saat bermain bersama teman-teman.

2. Kesenangan Perempuan dalam Bermain Mobile Legends

Sherry dkk (2006,hlm.218) menyebutkan, video game memungkinkan pemain untuk melakukan hal - hal yang biasanya tidak dapat mereka lakukan. Kesempatan ini untuk mengambil alih peran baru dan menjajal kegiatan baru itu yang tidak akan bisa di dapatkan dalam kehidupan nyata yang dimana permainan itu memiliki kepuasan yang signifikan bagi banyak pemain (Syakir, 2019). Dibalik perempuan bermain *game* Mobile Legends ada alasan mengapa mereka tidak hanya sekedar penasaran dengan *game* nya lalu meninggalkannya, kesenangan adalah faktor utama yang mereka cari dalam *game* tersebut.

Dalam penelitian ini, banyak faktor yang membuat Mobile Legends disukai dan disenangin oleh narasumber penelitian ini, Mobile Legends merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh semua kalangan, tentu dengan semua suguhan fasilitas dan efek visual yang diberikan untuk memanjakan para *player* dan penggemarnya. Seperti hero yang didesain dengan berbagai karakter lucu, ganteng, cantik, dan garang yang diangkat dari

cerita atau mitos pahlawan dari berbagai negara dan diadopsi menjadi hero karakter Mobile Legends. Hezka selaku narasumber tertarik dan menyukai hero yang berkarakter lucu-lucu dan sering menggunakannya dalam permainan.

Event berhadiah yang disediakan Mobile Legends juga menjadi alasan para *player* senang melakukan misi untuk mendapatkan hadiah yang bisa berupa *skin, border avatar, hero,* dll, karena kita tidak perlu mengeluarkan uang untuk membeli hadiah tersebut. Kemudian Diyan menyukai Mobile Legends karena *killing time* (mengisi waktu kosong dengan hal bermanfaat) karena rentan permainan Mobile Legends 15-25 menit sehingga saat waktu kosong dan merasa bosan dapat bermain Mobile Legends sebagai pengisi waktu kosong.

Alasan semua narasumber terkait kesenangan mereka dalam bermain Mobile Legends sangat dipengaruhi oleh faktor teman. Dinamikanya disini mereka cenderung mencari kesenangan yang tercipta dari Mobile Legends dengan kebersamaan atau rasa senang saat bermain bersama teman-teman. Tak hanya itu, lewat Mobile Legends melalui fitur *voice chat* atau *chat* bisa bertukar cerita atau informasi dengan teman saat bermain sehingga *feel* nya akan berbeda dengan saat bermain sendiri.

3. Diskriminasi Yang Terjadi Pada Player Perempuan Mobile Legends

Menurut Theodorson & Theodorson, diskriminasi merupakan perlakuan atau tindakan yang tidak adil terhadap orang atau suatu kelompok yang bersifat kategorikal seperti ras, agama, suku bangsa, dan kelas-kelas sosial. Dalam ranah Mobile Legends diskriminasi seringkali disangkutpautkan dengan isu pelecehan serta diskriminasi verbal yang terjadi oleh para *player* perempuan *game* Mobile Legends. Hal ini bukan menjadi rahasia umum lagi, karena banyak *player* perempuan yang mendapatkan perlakuan diskriminasi tersebut. Narasumber yang menjadi partisipan atas penelitian ini memiliki berbagai pengalaman perlakuan diskriminasi oleh teman atau dari *player* publik lain yang bermain *game* bersama.

Diskriminasi lebih sering dilakukan oleh kelompok mayoritas kepada kelompok minoritas sehingga dapat dikatakan bahwa perlakuan tersebut tidaklah bermoral dan juga demokratis atau menerima setiap perbedaan yang ada (Fulthoni, Arianingtyas, Aminah, & Shiombing, 2009). Keberadaan laki-laki dinilai menjadi mayoritas karena kebanyakan yang bermain Mobile Legends adalah kamu laki-laki sedangkan perempuan adalah kaum minoritas, anggapan bahwa perempuan adalah makhluk yang lemah lembut dan tidak suka kekerasan sedangkan pria gagah dan menyukai tantangan masih ada sehingga stigma perilaku sosial terbawa di beberapa aktivitas manusia yang menyangkut fungsi atau tugas perempuan dan laki-laki dalam masyarakat.

Bentuk diskriminasi yang sering terjadi berupa diskriminasi verbal berupa kata-kata kasar, umpatan, hinaan dan pelecehan, tak jarang melalui *voice chat* juga sering kali mereka akan mendapatkan perlakuan pelecehan atau ungkapan genit dari *player* lain ketika tahu ada *player* perempuan yang ikut bermain. Fitur kolom chat dalam Mobile Legends berguna untuk sesama *player* berkomunikasi agar mudah berkomunikasi, namun sisi negatifnya chat yang masuk tidak bisa terfilter sehingga diskriminasi dengan mudah dilakukan, menanggapi hal tersebut moonton melakukan pembaruan berupa fitur *mute* atau banned char jika ada yang ketahuan melakukan chat tidak pantas atau berkata kasar dan kotor akan mendapatkan hukuman, hal ini berupaya menjaga para *player* mendapatkan pengalaman bermain yang menyenangkan dan aman tanpa memikirkan akan mendapatkan perlakuan diskriminasi. Hezka mengatakan dalam wawancara bahwa pernah mendapatkan diskriminasi berupa kata-kata kasar dan hinaan dari kerabatnya sendiri karena dinilai tidak bisa bermain dengan bagus dan benar.

Perilaku diskriminasi selalu memiliki dampak yang terasa bagi para korbannya, sisi psikologis atau yang biasa disebut kena mental karena hal tersebut dapat membekas dan membuat trauma. Lydia mengatakan berhenti bermain Mobile Legends dan menghapus aplikasi Mobile Legends selama 6 bulan karena mendapatkan diskriminasi berupa kata-kata kasar ketika baru bermain Mobile Legends dan tidak mengerti apa-apa. Perilaku setiap orang berbeda-beda dalam menyikapi diskriminasi tersebut, orang yang berperasaan cenderung akan lama sembuh serta lama untuk bermain kembali sedangkan orang yang

mempunyai kepribadian *stoicisme* (bodo amat) cenderung akan cuek dengan diskriminasi yang terjadi atau tidak menganggap serius perilaku tersebut. Dengan peristiwa ini, mereka akan cenderung lebih *safety* atau bermain aman supaya terhindar dari diskriminasi yang sebelumnya telah terjadi, kendati begitu mereka tetap bertahan dan masih bermain Mobile Legends dengan cara berbeda yaitu dengan tidak menyalakan fitur voice chat maupun chat hanya diam menikmati pertandingan tanpa komunikasi intens dengan tim, supaya identitas mereka tidak diketahui oleh *player* tim maupun tim musuh.

C. Sudut Pandang Player Perempuan dan Laki-laki dalam Mobile Legends

Paradigma bahwa laki-laki lebih superior dari perempuan masih melekat dalam masyarakat. Interpretasi ini mempengaruhi perilaku laki-laki dan perempuan dalam berperan di masyarakat sesuai dengan fungsinya. Bentukan sosial ini, seperti stigma masyarakat yang menilai bahwasannya perempuan merupakan makhluk lemah lembut dan juga cantik emosional sedangkan laki-laki memiliki stigma berupa orang yang kuat, Jantan, rasional, serta perkasa. Sifat-sifat yang dimiliki oleh keduanya ini dapat berubah mengikuti perkembangan waktu (Dr. NI Nyoman Sukerti, 2016).

Dewasa ini, kesetaraan gender menjadi populer karena perempuan menuntut hak keadilan dari segala aspek kehidupan karena adanya diskriminasi yang menilai perempuan tidak bisa mengungguli laki-laki. Dalam Mobile Legends sendiri, tidak ada larangan khusus bagi perempuan untuk bermain Mobile Legends karena *game* ini bisa dimainkan oleh semua orang. Saat ini juga pro *player* tidak hanya laki-laki namun banyak sekali sekarang agensi dan turnamen yang berisikan pro *player* perempuan yang bermain, hal ini membuktikan perempuan juga dapat bersaing dalam *esport*, kendati begitu perilaku diskriminasi dalam Mobile Legends tetap terjadi.

Faktor yang menjadi alasan mengapa perempuan sering mendapatkan diskriminasi karena *nature* atau sifat alami mereka dengan bermain *game* hanya untuk bersenang-senang atau *have fun* sedangkan laki-laki memiliki sifat yang ambisius dan berjiwa kompetitif, sehingga terkadang saat kedua sifat yang bertolak belakang bertemu akan

muncul distraksi yang menyebabkan salah satunya akan mendapatkan pengucilan atau pengusiran, karena yang mendominasi akan merasa lebih kuat dan bisa melakukan apapun.

Ada pun fenomena yang terjadi dalam Mobile Legends berupa pemilihan karakter hero menjadi pelabelan baru bagi perempuan, sehingga erempuan lebih sering menggunakan karakter hero support, marksman, dan mage yang karakternya heronya berupa perempuan, cantik, dan lucu sedangkan laki-laki lebih sering menggunakan hero yang bertipe assassin, fighter, marksman, dan tank yang karakter heronya laki-laki, kuat, lincah, dan keren. Beda hal dengan *rank* yang tinggi, walaupun perempuan namun memiliki win rate atau penguasaan hero pool banyak mereka cenderung tidak akan mendapatkan diskriminasi karena jago dalam menguasai hero dan permainan.

Narasumber mengatakan bahwa diskriminasi yang terjadi karena masih adanya stigma perempuan lebih lemah dari laki-laki dalam masyarakat. Anna mengatakan dalam wawancara bahwa pernah mendapatkan diskriminasi dengan ungkapan kata-kata kasar dan berupa penolakan dari teman satu tim yang tidak suka jika ada perempuan yang berada di timnya karena beranggapan perempuan hanya menjadi beban dan pemicu kekalahan dalam pertandingan yang berlangsung.

Perilaku diskriminasi ini mendorong perilaku perempuan menjadi berkembang dengan menyembunyikan identitas atau merubah tingkah laku menjadi laki-laki atau *male clone,* dengan meniru nickname, hero yang dipakai, serta wallpaper yang digunakan seperti laki-laki. Mereka cenderung lebih menutup diri atau identitas dan tidak mau berkomunikasi dengan *player* lain kecuali sudah ada yang mengenalnya. Hal ini menjadi salah satu cara mereka untuk tetap bertahan dan bermain Mobile Legends dengan aman, karena menurut mereka hanya Mobile Legends yang menjadi tempat pelarian atau tempat pelampiasan dari aktivitas sehari-hari.

D. CMC Dalam Mobile Legends

Communication Mediated Computer (CMC) merupakan komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih melalui komputer sebagai mediumnya. (McQuail, 2005).

Dalam Mobile Legends sendiri komunikasi dalam pertandingan tidak hanya antara dua orang bahkan lebih bisa sampai sepuluh orang termasuk tim lawan. Hal ini menjadi bukti bahwa zaman dari waktu ke waktu mengalami evolusi teknologi, sebuah *game* yang yang tidak hanya menyuguhkan permainan saja namun juga memberikan fitur komunikasi untuk memberikan kemudahan bagi para pemain mengatur strategi dalam pertandingan.

Dalam praktiknya Mobile Legends tidak memerlukan PC atau komputer untuk memainkannya, karena Mobile legends *game* yang bersifat MMORPG (*Massively Multiplayer Online RolePlaying Game)* yaitu *game* yang dapat dimainkan secara online dengan *player* lain yang support menggunakan smartphone, tablet yang bersistem *Apple IOS* maupun *Android* yang bisa diunduh di *App Store* maupun *Play Store* tergantung selera dari para pengguna perangkat apa yang mereka sukai.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan narasumber ditemukan bahwa mereka menggunakan teori komunikasi dan interaksi menurut buku *Social Interaction in Online Multiplayer Communities,* yaitu:

1. Obrolan Teks, para *player* perempuan maupun laki-laki menggunakan fitur kolom chat yang disediakan oleh *game* untuk saling berkomunikasi dan interaksi yang berguna untuk mengatur strategi atau saling berkenalan untuk melanjutkan *game* selanjutnya
2. Komunikasi vokal, para *player* juga terkadang menggunakan fitur voice chat karena lebih efisien tidak memakan waktu untuk mengetik dahulu untuk chat. Voice chat biasa digunakan dalam pertandingan perlombaan, *game* yang serius, ataupun saat bermain dengan teman-teman yang dikenal sehingga bisa fokus dalam pertandingan dengan tidak memikirkan untuk memberikan informasi dengan chat karena membuyarkan konsentrasi.
3. Komunikasi Nonverbal, berbentuk pesan singkat atau *quick chat* yang berupa tanda atau simbol yang mengarah dalam *minimap* yang berfungsi memberikan informasi terkait momen-momen dalam pertandingan. Contohnya seperti *Enemy Missing!, Attack The Lord, Clear Up Lanes, Follow Me!, Need Ganking!.*

4. Jargon, para *player* biasanya menggunakan jargon pada saat momen-momen tertentu dalam pertandingan. Asal muasal jargon di Mobile Legends lahir dari para *player* itu sendiri entah meniru dari pro *player* atau para influencer *game* yang menjadikan jargon dipakai oleh semua *player* saat mendapatkan momen yang terjadi sesuai dari makna tersebut.

Dalam kenyataanya saat bermain Mobile Legends perempuan lebih sering menggunakan komunikasi via chat atau voice chat saat bermain Mobile Legends dengan teman-teman atau orang yang mereka kenal, karena mereka merasa nyaman dan senang saat berinteraksi dengan teman sambal bermain *game*. Namun sebaliknya, saat mereka bermain *solo* atau sendiri mereka cenderung akan diam dan tidak mau bersuara karena takut identitas mereka terbongkar atau diketahui publik, sehingga mereka hanya menggunakan komunikasi nonverbal yang berbentuk *quick chat* atau pesan cepat untuk berkomunikasi kepada teman satu tim.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan dinamika perjuangan perempuan yang memunculkan berbagai habit atau kebiasaan baru saat bermain Mobile Legends. Hal tersebut menjadikan mereka secara tidak sadar membentuk kebiasaan baru dengan dibarengi kemauan mereka untuk terus bermain Mobile Legends dengan bertahan dari terpaan diskriminasi karena mereka menjadikan Mobile Legends sebagai alat mencari kesenangan saat merasa bosan, lelah, dan membutuhkan hiburan. dinamika perjuangan perempuan terhadap diskriminasi dengan membentuk perilaku-perilaku baru yang mereka lakukan saat bermain Mobile Legends.

Biasanya perempuan mendapatkan diskriminasi awalnya karena permainannya dianggap tidak pandai dan menjadi pemicu kekalahan pertandingan, kemudian munculah diskriminasi yang ada berupa kata-kata kasar, hinaan dan makian terhadap perempuan oleh laki-laki yang merasa terganggu adanya keberadaan perempuan yang menjadi pemicu kekalahan pertandingan.

Kemudian perilaku yang muncul yang membentuk perjuangan perempuan yaitu *player* perempuan membatasi atau melindungi diri dengan menutup identitas atau lebih banyak diam saat bermain agar identitas sebagai perempuan tidak bocor, oleh karena itu mereka tidak berani bersuara atau speak up dalam permainan atau saat pertandingan berlangsung, karena mereka lebih nyaman jika identitas mereka tidak diketahui oleh *player* lain. Tak jarang dari mereka juga melakukan *fight back* atau perlawanan balik terhadap diskriminasi yang mereka terima, mereka yang melakukan perlawanan balik cenderung memiliki kepribadian cuek atau tidak terlalu peduli akan diskriminasi yang terjadi.

Selain sikap protektif para *player* perempuan sebenarnya bermain karena hanya ingin mencari hiburan atau *hav*e *fun* saja. Sifat alami atau bawaan perempuan menjadi alasan *player* perempuan tidak pandai dalam bermain *game*, lain hal nya laki-laki yang cenderung memiliki sifat kompetitif dan bersaing, mereka akan cenderung bermain

kompetitif dan serius. Hal inilah yang menjadi pembeda *playe*r perempuan dengan laki-laki bisa dilihat dari *nature* atau sifat mereka. Beberapa perempuan setelah mendapatkan diskriminasi cenderung akan berubah dengan bermain lebih serius atau belajar meningkatkan skill yang awalnya mereka hanya bermain *have fun* atau senang-senang, namun sekarang mereka bermain lebih serius agar mereka tidak diremehkan lagi dan dianggap bodoh saat bermain Mobile Legends. Kendati begitu, beberapa *player* perempuan juga merubah atau mencontoh perilaku seperti laki-laki agar mereka terhindar dari diskriminasi dan terlihat seperti laki-laki atau yang biasa disebut *male clone.*

Alasan mereka membentuk perilaku dan kebiasaan baru dengan tetap bermain Mobile Legends walaupun mendapatkan perlakuan diskriminasi, yaitu karena mereka berjuangan untuk mendapatkan kesenangannya, perilaku-perilaku yang muncul sebagai bentuk usaha mereka untuk berjuang dan mempertahankan kesenangan yang didapat saat bermain Mobile Legends.

B. KETERBATASAN PENELITIAN

Kendala dan keterbatasan dalam penelitian anatara lain yang pertama peneliti kesulitan untuk menemukan narasumber terkait data di lapangan, kemudian pencarian narasumber *player* perempuan yang terbilang susah ditemukan, sehingga peneliti menggunakam teknik *snowball sampling* untuk mencari narasumber yang awalnya sedikit kemudian menjadi besar. Yang kedua Penelitian ini berfokus pada diskriminasi yang terjadi pada perempuan serta cara agar bagaimana mereka bertahan dengan kondisi tersebut, menjadikan narasumber yang ditemui kerap kali tidak sesuai dengan kriteria karena setiap *player* mempunyai pengalaman diskriminasi yang berbeda-beda. Kemudian kendala berikutnya, penyesuaian waktu wawancara dengan narasumber serta observasi dilapangan membuat waktu penelitian memakan waktu yang cukup lama karena setiap narasumber memiliki kesibukan masing-masing.

C. SARAN

Penelitian ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan serta penelitian yang selesai dan dapat membantu penelitian selanjutnya adalah penelitian yang baik, oleh karena

itu penelitian ini belum luput dan jauh dari kata sempurna, sehingga kedepannya peneliti berharap kedepannya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ide dan gagasan baru mengenai *game online* yang bertemakan gender agar study nya lebih luas lagi serta dapat menggali lebih banyak lagi fenomena-fenomena yang baru saja atau akhir-akhir ini terjadi.

Kemudian untuk semua para *player* Mobile Legends baik laki-laki maupun perempuan untuk melihat semua pemain atau *player* sama atau setara tidak ada pembeda, kemudian saling menghormati dan menghargai serta bijak dalam berperilaku, karena kita tidak tahu mereka yang sedang bermain *game* sedang mengalami masalah atau mereka yang sedang mencari hiburan, kita tidak tahu dampak apa yang terjadi kepada mereka jika kita berperilaku bar-bar ataupun keras kepala. Oleh karena, itu harus bisa lebih menjaga sikap sopan dan santun satu sama lain.

Daftar Pustaka

al, Z. M. (2021). *Buku II Panduan Penggunaan Standar Norma dan Pengaturan.* Komisi Nasional Hak Asasi Manusia.

Dr. NI Nyoman Sukerti, S. d. (2016). *Buku Ajar Gender dalam Hukum.* Tabanan Bali: Pustaka Ekspresi.

Prof. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M. (2022). *Buku Modul dan Bahan Ajar Konsep Gender dalam Bidang Penegakan Hukum Lingkungan Hidup dan Kehutanan.* Jakarta: Direktorat Jenderal Penegakan Hukum Lingkungan Hidup dan Kehutanan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan.

Vika, A. D. (2023, Februari 27). *Databoks*. Diambil kembali dari databoks.katadata.co.id.

Chairunisa. (2022, Desember 17). *DailySocial*. Diambil kembali dari dailysocial.id: https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya

Fulthoni, Arianingtyas, R., Aminah, S., & Shiombing, U. P. (2009). *Memahami Diskriminasi: Buku Saku untuk Kebebasan Beragama.* Jakarta Selatan: TBE Indonesia Legal Resource Center (ILRC).

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI. (2017, Juni 9). *Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia*. Diambil kembali dari kemenpppa.go.id: https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/31/1439/mencapai-kesetaraan-gender-dan-memberdayakan-kaum-perempuan

Mustofa, Z. (2021, November 11). *Universitas STEKOM*. Diambil kembali dari teknik-informatika-s1.stekom.ac.id: https://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/-Apa-Itu-Server-Ketahui-Definisi-Fungsi-Manfaat-Jenis-Jenis-dan-Cara-Kerjanya/e6549306ad041a692cb3143eb8ef7d59092d3479

Nurhaliza, W. S., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 18-21.

Palulungan, L., Ghufran, M., K, K., & Ramli, M. T. (2020). *Perempuan, Masyarakat Patriarki dan Kesetaraan Gender.* Yayasan Bursa Pengetahuan Kawasan Timur Indonesia (BaKTI).

Pratnyawan, A. (2021, Agustus 12). *suara.com*. Diambil kembali dari suara.com: https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini

Rahma Pratiwi, E. Y., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). Positif Negatif Game Online: Pegaruh Fenomena Game Online terhadap Prestasi Belajar. Dalam E. Y. Rahma Pratiwi, D. D. Rochmania, R. Asmarani, & M. B. Edi, *Positif Negatif Game Online: Pegaruh Fenomena Game Online terhadap Prestasi Belajar.* Jombang, Jawa Timur: LPPM UNHASY Terbuireng Jombang.

Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online (Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta Cara Mengatasinya).* Madiun: UNIPMA PRESS (Anggota IKAPI).

Widyaningrum, A. Y. (2021). Kajian Tentang Komunitas Virtual: Kesempatan dan Tantangan Kajian di Bidang Ilmu Komunikasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 141-150.

McQuails Denis. *McQuail's Mass Communication Theory. Thousend Oaks.* 2005.

Jesse Fox, and Wai Yen Tang. "Sexism in Online Video Games: The Role of Conformity to Masculine Norms and Social Dominance Orientation." vol. 33, 2014.

Lavinia Mclean, and Mark D. Griffiths. "Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study." vol. 17, 2019, https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-018-9962-0.

Nunu Nurfirdaus, and Risnawati. "Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan Dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus Di SDN 1 Windujanten)." vol. 4, 2019, p.38, https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/lensapendas/article/view/486/339.

Orville Yonathan, and Sinta Paramita. "Representasi Budaya Termarginalisasi dalam Game." vol. 5, 2021, pp. 194-199, https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/10234/6972.

Safitri, Salsabila Senja. "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta." vol. 4, 2020, p. 365, https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/533.

Setiawan, Muhammad Alif. "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).” 2020, https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/28638/15321028%20Muhammad%20Alif%20Setiawan.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Wiguna, Ridzani Feggy. “DISKRIMINASI TERHADAP FEMALE GAMERS.” 2019, http://repository.ub.ac.id/id/eprint/171396/1/Ridzani%20Feggy%20Wiguna%20(2).pdf.

Syakir, Luzman Akhmad. “PENERIMAAN KHALAYAK PEREMPUAN TERHADAP GAME ONLINE.” 2019, https://repository.upi.edu/35916/2/S_IKOM_1405000_Chapter1.pdf.

Daftar Lampiran

Draft Pertanyaan

Identitas Narasumber

Nama :

Usia :

Gender :

1. Anda mengetahui game Mobile Legends dari iklan, teman, atau saudara?
2. Sudah berapa lama Anda bermain game Mobile Legends?
3. Alasan Anda memilih game Mobile Legends daripada game lain yang serupa, dan mengapa?
4. Berapa lama Anda menghabiskan waktu dalam sehari untuk bermain game Mobile Legends?
5. Biasanya kamu Bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?
6. Alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?
7. Apa saja kendala/hambatan yang pernah dialami saat bermain game Mobile Legends? Contohnya seperti apa?
8. Bagaimana tanggapan Anda kepada player perempuan yang mendapatkan perlakuan diskriminasi saat bermain Mobile Legends?
9. Apakah Anda pernah mengalami diskriminasi saat bermain game Mobile Legends? Contohnya seperti apa?
10. Menurut Anda, yang menjadi faktor pemicu perilaku diskriminasi saat bermain game Mobile Legends bisa terjadi karena apa?
11. Apa respon teman satu tim dan pihak lawan saat mengetahui Anda sebagai player perempuan?
12. Bagaimana perasaan Anda saat mendapatkan hal diskriminasi dan toxic saat bermain game Mobile Legends?
13. Hal apa yang Anda alami selain perilaku diskriminasi saat bermain game Mobile Legends? Contohnya seperti apa?
14. Apakah perlakuan diskriminasi tersebut berlanjut hingga di luar game Mobile Legends? Bagaimana tanggapan Anda, coba jelaskan?
15. Setelah mendapatkan perilaku diskriminasi, apakah anda sempat merasa putus asa bermain game Mobile Legends lagi? Jika iya, alasannya mengapa?

16. Apakah perlakuan diskriminasi tersebut dapat mempengaruhi kehidupan *real* Ada sehari-hari? Jika iya, jelaskan apa efek yang terjadi?
17. Alasan anda tetap bertahan dan masih bermain game Mobile Legends hingga sekarang apa? Jika iya, alasannya mengapa?
18. Apa alasan kamu Bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya ingin bermain saja dengan teman?
19. Kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?
20. Kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)
21. Pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

TRANSKRIP WAWANCARA

Transkrip Wawancara

Narasumber Pertama

Narasumber : Lydia Syahda
Wawancara ke : 1
Hari/Tanggal : 11 November 2023
Lokasi : Earth Coffee
Pewawancara : Raihan Yusuf Fauzi

Raihan : oke, hallo Lydia kenalin aku Raihan disini sebagai peneliti mau tanya kamu sebagai responden ku, boleh kamu perkenalkan diri
Lydia : oke hallo Rehan, namaku Lydia, umur 21 tahun dan sebagai mahasiswa UII Yogyakarta
Raihan : mungkin langsung saja kali ya ke pertanyaanya mengenai penelitianku tentang diskriminasi terhadap pemain player Mobile Legends wanita, oke uda siap?
Lydia : udahh
Raihan : oke yang pertama, kamu tau game mobile legends dari mana sih? atau dari siapa gitu?
Lydia : sebelumnya tau dari teman-teman, tapi waktu itu belum nyoba gamenya kan belom main, tapi karena temen-temen banyak yang main akhirnya aku main
Raihan : jadi kamu kek ngikut-ngikut gitu ya?
Lydia : iyaa, ngikut temen
Raihan : terus kamu udah berapa lama sih main Mobile Legends ini?
Lydia : aku main itu dari SMA 2018, kalau sampai sekarang berarti udah 5 tahun
Raihan : wah lama banget berarti yah, gila sih
Lydia : iyaaa
Raihan : alasan kamu apa sih memilih Mobile Legends sebagai game yang sering dimainkan daripada yang lain?
Lydia : pertama mainnya kan di hp yah, jadi kek gaperlu pc atau laptop yang eee punya ram gede atau gimana jadi main di hp aja downloadnya juga mudah terus eee game Mobile Legends tu aku ngerasa kaya ya karena ada reset season kan jadi mesti naikin level atau ranknya kan jadi ya ga bosen gitu
Raihan : jadi kek bisa ngulang lagi juga belajar lagi lebih enak gitu yaa
Lydia : hee ehhh
Raihan : kamu kalo main Mobile Legends itu biasanya sehari berapa jam?, ngehabisin Waktunya tu?
Lydia : kalo untuk sehari tu kira-kira 2 jam
Raihan : mungkin di waktu apa tu? Pagi, siang, sore, atau malem?
Lydia : kebanyakan sih malem yah, karena kan kuliah terus ada kegiatan lain, itu seringnya

malem

Raihan : terus kamu selama main Mobile Legends ini apa aja sih kendala yang didapetin?

Lydia : ya paling sering tu sinyal, kalau dari akunya sendiri ya sinyal paling, terus kalau untuk orang lain tu kendalanya ya omongan kasar dari tim yang kadang, aku kan yang ga jago-jago banget ya jadi kadang mereka tu kaya apasi main ko gabener gitu kata-kata kasar jahat terus ada yang egois timnya mau menang sendiri terus ada juga orang yang suka ngeprank atau ngetroll gitu, jadi pas aku pengen serius ehh dianya malah main-main

Raihan : banyak banget berarti ya kendalanya

Lydia : banyakkk

Raihan : menurutmu bagaimana sih tanggapan kamu kepada player perempuan yang mendapatkan perlakuan diskriminasi saat main Mobile Legends?

Lydia : wahh pasti ga seneng yaa, karena aku sendiri kan perempuan yaa jadi ngerasain sendiri diskriminasinya padahal kan ya gamenya juga gada bilang kalo ini game khusus cowo gitu atau khusus laki-laki, tapi kalo misalkan lagi main terus ee kan di Mobile Legends tu ada bisa nampilin gender atau ngga, misal nampilin gender kita perempuan nah itu diskriminasi nya dapet banget gitu jadi sampe sekarang aku ga nampilin gender di situ

Raihan : berarti kamu lebih menutupi identitas kamu ya?

Lydia : iyaah

Raihan : apa sih yang pernah kamu alami, diskriminasi apa yang kamu dapetin saat game itu?

Lydia : diskriminasi karena waktu itu pas awal-awal aku main aku tu ga ngerti hero yang aku pake segala macemnya terus eee pas main itu ada yang ngechat di in gamenya tu bilang "noob banget sih main yang bener dong gitu, ini bocil" katanya gitu terus ga selesai disitu kan karena timnya juga kalah aku di chat personal di luar game (looby game) masih di aplikasinya, "cewe ya?" terus aku bales apa lupa terus dia kaya karena aku cewe jadi kaya memaklumi gitu loh habis tu ga lanjut, mungkin kalo aku bukan cewe mungkin bakal dia lebih marah lagi sih

Raihan : percaya sih, menurut kamu apa yang menjadi faktor pemicu perilaku diskriminasi saat bermain game?

Lydia : mungkin karena orang-orang itu mandangnya game itu umumnya dimainin dengan laki-laki ya terus Mobile Legends yang gamenya itu perang gitu ya jadi orang-orang itu nganggepnyaa yang suka game kaya gitu ya cowo terus yang jago main juga cowo gitu yang lebih ngerti cowo jadi kalo misalkan cewe yang main jadi kaya apasihh, kadang juga ada beberapa orang yang gamau main sama cewe gitu karena gamau kalah

Raihan : berarti kek menurutmu ee stigma di masyarakat tuh cowo masih superior gitu ya di atas cewe gitu

Lydia : iyaahh

Raihan : kemudian apasih respon temen satu timmu atau pihak lawan saat mengetahui kamu sebagai player cewe?

Lydia : nahhh itu tergantung orangnya kan banyak banget kita ketemu orang di game (public)

ee apalagi kalo main solo, nahh pas itu pernah aku dapet ada yang ga seneng terus bilang “cewe mainnya yang bener ya” gitu mungkin karena hero yang kupake sering dipake cewe juga terus ada yang bahkan tu dari tim lawan karena pengen mancing emosi terus malah ngelakuin pelecehan verbal gitu

Raihan : berarti ee kamu kalo saat main game ini lebih sering make hero apa, atau lebih ke role apa?

Lydia : kalo aku mainnya itu di role mm, mage sama support tapi sekarang lebih sering di support dan itu hero yang banyak dipake cewe juga

Raihan : terus gimana sih perasaan kamu saat mendapatkan hal diskriminasi saat main game itu?

Lydia : jelas kesel sih, kesel kan karena ya game doang gitu ngerasanya kita kan game doang aku main game ini nyari hiburan karena aku gabut bosan, tapi sampe di game malah bikin emosi gitu ini gamenya yang salah atau orang-orangnya yang salah gitu

Raihan : kemudian hal apasih yang dialami selain perlakuan diskriminasi saat bermain game, contohnya seperti apa?

Lydia : yaa kata-kata kasar itu terus pelecehan verbal yang pernah aku dapet sih, itu kaya kasar banget karena kadang mereka tahu ada player cewe mereka tu malah ngelakuin seenaknya terus di tim lawan sering banget misal aku main sama temenku ni cowo terus kaya jadi kan sering bareng karena aku supportin dia (hero) terus dibilang “nanti pacarmu aku iniin” gitu, dibilang bucin lah segala macem

Raihan : dan kebanyakan dianggap di ml duo bucin tu beban, gitu yaa?

Lydia : iyaaa

Raihan : apakah perlakuan diskriminasi tersebut berlanjut hingga di luar game, bangaimana tanggapan kamu ?

Lydia : berlanjut di luar game tu ngga, karena kalau di Mobile Legends kan ngga ada informasi yang aku cantumin di sana dan personal chat di Mobile Legends juga ya udah sampai disitu aja ngga mau lanjut ke real life kan, terus kalau real life si paling keganggunya emosi terus jadi badmood, ngaruh lebih ke mental sih

Raihan : setelah mendapatkan perilaku diskriminasi apakah kamu sempat merasa putus asa bermain Mobile Legends?

Lydia : pernah, itu pas awal-awal banget main kan ga ngerti apa-apa terus dikatain kaya gitu, yauda aku stop main 6 bulan

Raihan : wahh gila sampe terguncang 6 bulan mentalnya

Lydia : iyaa, ternyata bener-bener gamau main aku hapus aplikasinya akunku juga aku hapus, baru setelah 6 bulan karena temen-temen banyak main di kelas kan yaudah mainnya sama temen, pelan-pelan kaya uda mulai menerima dengan terpaksa kalau orang-orang disitu tu kebanyakan toxic

Raihan : apakah perlakuan diskriminasi tersebut dapat mempengaruhi kehidupan real kamu? Tadi mungkin ya dijelasin bisa berpengaruh ke mental

Lydia : tapi kalo untuk kehidupan real itu ngga terlalu mengganggu ya cuma di mental aja ya

Raihan : ya mungkin setelah match selesai yaudah mungkin gitu, ga terlalu dibikin gimana-mana

Lydia : iyaa untuk aku pribadi
Raihan : oke pertanyaan terakhir Lydia, alasan kamu tetep bertahan main di game Mobile Legends, alasannya apa gitu?
Lydia : alasanya ya karena kemaren itu sempet online kuliah online terus banyak di rumahnya terus sekarang kuliah udah ngerjain skripsi kadang kebanyakan waktu kosongnya terus temen-temen pada main terus kadang tu aku juga ngeliat temenku juga kalo misalkan level dia lebih tinggi aku tu harus juga nyampe kesitu aku gamau dibawah gitu
Raihan : jadi kamu kek mau ngejar sesuatu (rank/level) gitu ya
Lydia : iyaa biar sama kaya temen-temen
Raihan : okeii, terimakasih atas jawabannya ya Lydia
Lydia : okeii sama-sama

Narasumber Kedua

Narasumber : Pratiwi Diyan Ayu Anggraini
Wawancara ke : 1
Hari/Tanggal : 16 November 2023
Lokasi : FBE UII
Pewawancara : Raihan Yusuf Fauzi

Raihan : hallo sebelumnya aku Raihan Yusuf Fauzi dari Ilmu Komunikasi ingin mewawancarai diyan yah? Mengenai skripsiku tentang diskriminasi terhadap gamer perempuan, boleh diperkenalkan diri kamu diyan
Diyan : aku nama panjangnya Pratiwi Diyan Ayu Anggraini panggilannya Diyan Manajemen IP angkatan 2020 usianya 21 tahun
Raihan : oke langsung aja kali ya ke pertanyaanya, kamu tahu Mobile legends dari mana sih iklan, temen, atau saudara?
Diyan : eee jadi waktu pertama kali dulu dari temen mereka udah main gitu, memang aku basicnya pengen main yang agak apa namanya ningkatin adrenalin jadi aku suka, seru ngeliatin bareng-bareng
Raihan : kamu udah berapa lama sih main Mobile Legends ini?
Diyan : ee dari 2020 jadi sekitar ini masuk tahun ketiga
Raihan : lama juga yah berarti
Diyan : lama hehehe
Raihan : alasan kamu milih game Mobile Legends ini daripada game lainnya apa?
Diyan : eee sebenernya dulu tu mainnya AOV, justru aku kenalnya AOV duluan terus di AOV

tu kaya jarang banget temen-temenku yang main karena aku kebawa influencer aja sih waktu itu terus habis itu pas aku main sama temen-temen kok mereka pada main Mobile

Legends teruss itu kan serupa ya nah aku milihnya yang mungkin karena banyak temen-temenku yang main gitu jadi seru aja biar mabar

Raihan : sebenarnya juga mirip-mirip ya kek arena 5 vs 5 berarti yaa

Diyan : iyaa samaa, heronya juga hampir sama

Raihan : kamu kalo sehari bisa ngabisin berapa lama sih buat main ini?

Diyan : yaa itu tergantung wkwk, kalo misalkan aku emang lagi gabut atau lagi ga ada tugas apa-apa aku bisa ngabisin sehari tu bisa 4-5 jam wkwk

Raihan : keren keren keknya jadi pro ya sehari bisa 4-5 jam

Diyan : ngga sih kayaknya tetep aja noob wkwk

Raihan : okee, apasih kendala atau hambatan kamu saat dialami main game Mobile Legends ini? Contohnya seperti apa ?

Diyan : ee jadi tu kalo di Mobile Legends tu kan ada beberapa role yaa kaya marksman terus habis itu mage kaya gitu-gitu, nah aku tu tipikal yang bar-bar mainnya jadi kek maju aja gitu wkwk

Raihan : fighter berarti ya maksudnya?

Diyan : ndaak wkwk mage, justru mage karena mage tu kan dia dari awal permainan sampe akhir ya tetep gitu aja kan maksudnya ee kuat-kuat aja gitu loh nah terus aku juga bisa dari jarak jauh jadi kalo aku fighting itu aku di belakang aja gitu yaudah nyampah-nyampah skill aja gitu karena fighter itu kan jarak pendek nah pasti aku udah mati duluan gituu

Raihan : gimana sih tanggapan kamu pada player perempuan yang mendapatkan perlakuan diskriminasi saat bermain Mobile Legends?

Diyan : eee sebenernya sejujurnya yang aku temuin tu justru yang perempuan itu malah dapet perlakuan khusus maksudnya perlakuan khususnya tu karena mungkin kami adalah makhluk -makhluk lemah gitu ya wkwk, jadi kayak yaudah memang mereka udah tau kalo perempuan-perempuan yang main Mobile Legends tu yang noob aja gitu, tapi ada juga beberapa yang mereka pikir ee dengan adanya perempuan di tim itu jadi bikin beban, jadi mereka tu ambis banget pengen menang kok pas ada perempuan kok jadinya kalah nah itu biasanya ngomel-ngomel sih nah itu aku kurang suka juga

Raihan : kamu pernah ga sih ngalamin diskriminasi saat main Mobile Legends ini?

Diyan : pernah pastinya wkwk, jadi aku tu prefer kalo aku main, aku kan moostly tu solo nah pas aku solo aku ngga akan ngasih tau kalo aku tu perempuan, yaa walaupun akan tau yaa dari history mainku mage semua gitu

Raihan : ohh atau mungkin dari nickname?

Diyan : ee ngga tau sih, keknya masih universal

Raihan : general gitu yaa

Diyan : iyaa masih general, terus aku waktu itu ee didiskriminasi karena aku memang mainnya jelek banget dan mereka gatau itu perempuan mungkin ya, aku anggepannya gitu jadi mereka ngata-ngatain yaudah kaya keluar aja semua yang mereka mau kata-katain gitu kalo pas mereka tau aku perempuan itu biasanya dikatain bucin karena aku main sama

temen kek gitu, gitu-gitu la wkwk

Raihan : menurut kamu apasih faktor pemicu perilaku diskriminasi saat bermain game ini?

Diyan : mungkin faktor pemicunya itu lebih ke skill yaa, beberapa kan ambis banget buat naikin tiernya kan, jadi mungkin mereka ee ngga sesuai ekspektasi aja kita mainnya terus mereka yaudah "ihh nurunin satu bintang" gitu apalagi ada beberapa tier yang kaya susah banget keluar dari situ kek epic kek gitu-gitu

Raihan : epic, legend gitu ya

Diyan : iyaa epic, legend kek gitu-gitu nah mereka tu pengen yang cepet-cepet keluar dari situ tapi timnya noob kaya gitu wkwk

Raihan : dark system lah ya wkwk

Diyan : iyaa dark, nah yaa ituu wkwk jadi ya itu kecewa aja mungkin

Raihan : apasih respon temen satu tim kamu atau pihak lawan kalau saat mengetahui kamu perempuan?

Diyan : eee pihak lawan yaaa mungkin kebanyakan digodain yaa kayak udah ini cewe kayak mati mati aja udah gitu loh, paling kayak diajak kenalan bahkan aku pernah, terus abis itu diminta buat by one kayak gitu buat seru-seruan aja by one have fun bukan yang mereka marah kayak gitu terus di follow biasanya kek gitu sih wkwk

Raihan : bagaimana sih perasaan kamu saat mendapatkan hal diskriminasi saat bermain game?

Diyan : kesel, iyaa kesel soalnya ngatainnya udah ga aturan yaa kayak ngomongin kasar-kasar gitu dikata-katain, yaa sekarang mungkin beberapa season ini Mobile Legends tu ada kebijakan buat nge-mute (banned chat) gitu kan, naah itu bantu banget sih ee maksudnya kan ga jarang juga orang yang main Mobile Legends beneran kena mental karena dikatain gitu kan nahh ya itu sih juga aku kadang kesel banget wkwk, bahkan ada beberapa pemain atau temen maksudnya setim yaa yang ga aku kenal itu tu karena dia gatau aku mungkin kalo cewe atau gimana jadi setelah main mereka aku kira mainnya ga jago di dm maksudnya di private message (PC) gitu loh di luar lobby jadi mereka beneran ngecek-ngecek profil ku buat ngatain doang itu kek yallahhh

Raihan : hal apasih yang dialami kamu selain perilaku diskriminasi saat bermain game ini?

Diyan : ee maksudnya negatif side atau?

Raihan : ee boleh dua sisinya negatif side atau positif side

Diyan : kaloo aku sih kebanyakan banyak temen dari Mobile Legends juga yaa maksudnya yang ga tahu sama sekali darimana terus akhirnya mungkin beberapa juga mereka tahu aku perempuan jadi di follow akhirnya mabar-mabar lagi terus ada beberapa juga yang sampe IG (instagram) jadi kek bagi IG dong kaya gitu-gitu, kalo negatif side nya itu yaa itu sih diskriminasi eee mungkin Mobile Legends tu bisa disebut juga sebagai tempat untuk mengeluarkan negatif ekspresi yaa, iyaa kan jadi kalo kita lagi kesel terus habis itu main Mobile Legends makin kesel yaudah orang yang menurut kita menyebabkan kekalahan yaudah dikata-katain aja gitu jadi kaya tempat untuk kita mengeluarkan ekspresi buruk aja gitu bisa jadi wkwk

Raihan : jadi kek abis main tu plong gitu yaa

Diyan : iyaa plong, ee sebenernya itu ga boleh sih cuman sometimes itu terjadi mau ga mau wkwk

Raihan : perilaku diskriminasi ini bisa berlanjut ga di luar game?

Diyan : apa diskriminasi? Emm ngga sih kalo sepengalaman aku beberapa tahun tu main ngga, jadi kalo orang yang mungkin menurut aku gini orang-orang yang ngata-ngatain sampe segitunya dengan mengeluarkan kalimat-kalimat kasar itu mereka beraninya karena di balik layar aja dan mereka ngga mungkin kalo ketemu tu bisa yang ngomong kek gitu tu kayaknya ga mungkin gitu, jadi kayaknya ngga sih kalo misal move ke ig terus sampe marah-marah juga ga mungkin kan

Raihan : mungkin tu kan sisi positifnya aja move ke ig

Diyan : iyaa bener buat temenan buat kek gitu-gitu sih

Raihan : dulu kamu pas dapet perilaku diskriminasi ee sempat putus asa ga sih? sampe mungkin gimana ya aku berhenti aja deh atau gimana pas dapet perilaku itu

Diyan : iyaa jadi kan ada namanya lose strike wkwkw, nah atu aku sempet lose strike sampe 16 kali saking aku tu ambis untuk kayak aku nyoba sekali lagi nyoba sekali lagi biar menang gitu tapi engga gitu, cuma itu kan ngaruhin mental juga yaa kita lose strike terus habis itu masih dark system gitu loh, nah itu jadinya kayak nambah permusuhan lagi di tim nah aku tu kadang kayak males banget main lagi cuman kalo uninstal ngga tapi kayak ihh kenapasi kaya gini banget sampe baper ituloh pernah loh wkwkwk

Raihan : berapa hari tu berhenti main?

Diyan : ee bisa 3 mingguan kalo ngga salah, bener-bener kek males

Raihan : bener-bener rese yaa

Diyan : iyaa rese, mungkin salahku juga kayak maksa gitu loh kan Mobile Legends ada waktunya kan buat bisa menang gitu

Raihan : perlakuan diskriminasi tersebut mempengaruhi ngga sih di kehidupan real kamu? mungkin ada efeknya mungkin?

Diyan : kalo di real life sih sejauh ini alhamdulilah gada karena yaudah gitu toh juga temen-temen aku yang di Mobile Legends aga jauh-jauh dari sini jadi ngga mempengaruhi, cuman ada waktu itu karena memang anaknya seru jadi kita move ke WA, nah dia itu ternyata waktu move WA ini di luar Mobile Legends tapi dapet temenanan dari Mobile Legends terus kaya sering mengganggu di WA kaya gitu-gitu jadi itu yang memperngaruhi di real life satu-satunya sih

Raihan : jadi sampe spam gitu dia kek ngajak mabar

Diyan : sampe spam ngajak mabar, awalnya ngajak mabar terus habis itu kaya ada aja spam-spam yang gajelas gitu, itu terjadi untuk player perempuan wkwkw

Raihan : itu bocil-bocil ML

Diyan : iyaa bocil-bocil ML wkwk

Raihan : alasan kamu apasih masih bertahan dan main Mobile Legends sampe sekarang?

Diyan : eem jadi kalo Mobile Legends, aku tu ga main yang lain jadi Mobile Legends adalah satu cara aku untuk setelah aku aktivitas sehari-hari aku akan main di Mobile Legends

itu nah itu tu kayak apa yaa pelarianku gitu loo setelah kesibukan sehari-hari gitu tapi sebenernya mungkin orang-orang liat ini game tegang banget kayak gitu tapi aku tu have fun, walaupun mereka toxic atau gimana aku tu have fun gitu mainnya gitu sih

Raihan : tetep bodo amat lah, tetep main main aja gitu yaa

Diyan : iyaa karena aku main tu bukan karena pengem naik-naikin (rank) beneran pengen menikmati main gitu karena killing time kadang aku gabisa tidur malem terus yaudah main aja kek gitu-gitu sebenernya

Raihan : terimakasih okee diyan

Diyan : sama-sama

Narasumber Ketiga

Narasumber : Nurul Feiza (Ica)
Wawancara ke : 1
Hari/Tanggal : 18 November 2023
Lokasi : FBE UII
Pewawancara : Raihan Yusuf Fauzi

Raihan : sebelumnya, hallo perkenalkan aku Raihan Yusuf Fauzi dari Ilmu Komunikasi, aku mau wawancarain kamu nih tentang skripsi aku diskriminasi terhadap player perempuan di Mobile Legends, boleh perkenalkan diri kamu?

Ica : yaa, namaku Nurul Fezia biasa dipanggil Ica dari Manajemen UII

Raihan : okee, langsung aja kali ke pertanyaanya yaa

Ica : iyaa

Raihan : kamu tahu game Mobile Legends ini dari siapa sih? Temen atau saudara gitu?

Ica : dari saudara aku sih

Raihan : ohh dari saudara, nah awalnya tuh gimana?

Ica : awalnya gimaana yaa, kayak liat dia main terus penasaran jadi aku juga disuruh coba download gamenya

Raihan : jadi kamu kek tertarik gitu yaa

Ica : iyaaa

Raihan : berarti kamu udah berapa lama main Mobile Legends?

Ica : kalo pertama tu mainnya dari SMP

Raihan : busett dari SMP? Keren batt yaa SMP dari season 1 dong?

Ica : eee season 3-2 wkwk

Raihan : sepuhh nihh wkwk

Ica : engga wkwk, tapikan SMA tu berhenti mainnya PUBG terus lanjut lagi baru-baru ini soalnya diyan main kan jadi ngikut lagi wkwkw

Raihan : nemenin diyan berarti yaa wkwk

Ica : wkwkwk
Raihan : alasan kamu apasih milih game Mobile Legends ini daripada yang lain?
Ica : yaa kek tadi karena tertarik saudara main, jadi milihnya Mobile Legends aja
Raihan : biasanya kamu kalo sehari main Mobile Legends ini ngabisin berapa jam?
Ica : sebenernya tergantung temennya kalo manggilnya main ayoo main lagi yauda berarti sekitar 2-3 jam kalo ngga ya ngga main sama sekali
Raihan : paling gabut berapa jam? Maksudnya paling lama gitu?
Ica : dari malem ampe pagi wkwkw, jangan ketawain aku wkwk
Raihan : gapapa udah biasa, sama-sama wkwk, apasih kendala atau hambatan yang kamu alami saat main game ini?
Ica : kendala yaa paling umum jaringan, ee sama paling temen kalo ada dapet tim random terus toxic sih
Raihan : ngetroll wkwk
Ica : iyaa ngetroll yang bunuh diri sendiri itu wkwk
Raihan : gimana sih tanggapan kamu kepada player cewe atau perempuan yang dapet perlakuan diskriminasi?
Ica : eee sebenarnya eem ga suka tapi ga yang peduli-peduli amat gitu loh, jadi kek yaudah biasa aja
Raihan : yaudah kek cukup tau aja gitu yaa
Ica : iyaa
Raihan : kalo kamu sendiri pernah ga sih ngalamin diskriminasi ini mungkin?
Ica : ee pernahh
Raihan : contohnya gimana tu?
Ica : yaa paling kaya di anggap remeh yang biasa aja lah kan
Raihan : dibacotin gitu? Wkwk
Ica : iyaaa, apasih noob gini gini wkwk
Raihan : keluarin aja semuanya gapapa apa aja kata-katanya gituloh wkwk
Ica : yaa anjing cewe cewe kalo main main ini aja, jangan main Mobile Legends gitu
Raihan : buset keras banget wkwkw
Ica : pernah ga mba? Wkwkw (diyan)
Diyan : pernah banget bnaget wkwkw
Raihan : menurut kamu apasih faktor ya pemicu perilaku diskriminasi ini?
Ica : mungkin stigma mereka kali yaa, kek cewe cewe tu gatau main game, gamenya paling tu ya masak-masak atau barbie barbie gitu
Raihan : mungkin stigma di masyarakat melekatnya kek cewe lebih yaaa…
Ica : lebih feminimnya tu gabisa main game yang kek gitu
Raihan : apa sih respon temen satu timmu atau lawan saat tahu kamu itu cewe atau perempuan?
Ica : respon paling umum ituu kayak “haloo gitu” iyaa digodain “on mic dong” “ ayo mabar bareng abang, abang gendong” wkwkw
Raihan : butuh lovers gitu? Wkwk

Ica : engga sih, gapernah sih kalo itu wkwkwkwkwk, aku pernah sampe di follow terus di ‘ chat ayo mabar abang gendong, ihhhh gamau geli banget wkwkw

Raihan : gimana sih perasaan kamu saat dapet hal diskriminasi saat bermain game Mobile Legends ini?

Ica : yaa ga suka yaa, karena kayak risih aja gitu kita kan main cuma have fun doang tapi dapetnya orang kek gitu jadi kayak ga seneng aja

Raihan : hal apasih yang dialami selain diskriminasi saat main Mobile legends ini?

Ica : itu aja sih yang kayak digangguin

Raihan : digangguin itu tadi yang paling mungkin yang bikin risih kamu ya

Ica : hee eeh

Raihan : pernah ga sih diskriminasi ini sampai di luar game Mobile Legends ini?

Ica : gapernah, gapernah sih

Raihan : kalo misal dari sisi, mungkin kalo di luar game kek ngajak tuker kontak ngajar mabar gitu?

Ica : kalo tuker kontak pernah tapi kalo bukan Mobile Legends, bukan Mobile Legends nya

Raihan : maksudnya kek pas di in game atau lobby (chat) tu ke tuker kontar terus kek ntar ngabarin ayo kita mabar gitu?

Ica : ohh gaapernah

Raihan : saat kamu setelah mendapat diskriminasi ini kamu sempet merasa putus asa? kek down gitu kena mental

Ica : kena mentalnya paling kaya cuman sebentar aja tapi yaudah

Raihan : kek bodoamat lah yaah ntar kalo abis game yaudah gitu, tapi dongkol ya? Wkwk

Ica : iya bodoamat , iyaa dongkol sih pas itu tapi kalo sudah gamenya selesai yaudah lah bodoamat

Raihan : perlakuan diskriminasi ini mempengaruhi kamu di real life ngga sih? Mungkin di kehidupan sehari-hari

Ica : ngga sih kalo di real life, soalnya balik lagi game kan dimainin cuma have fun doang, kalo dapet yang mungkin toxic tau gimana yaudah itu dalam in game aja kalo udah selesai yaudah bodoamat

Raihan : jadi kamu kek lebih ke stoikisme (kendali diri) orangnya kek bodoamat gitu ya

Ica : iyaa sih ga terlalu peduliin

Raihan : okee pertanyaan terakhir mungkin, alasan kamu masih tetep main ini apa sih? ampe sekarang masih mau main gitu?

Ica : yaa cuman untuk have fun aja sih hiburan wkwkw

Raihan : hiburan kek pelampiasan mungkin dari…

Ica : dari dunia real life mungkin wkwk pelarian kali yaa wkwk

Raihan : udah cukup, terima kasih yaa

Ica : iyaa sama-sama

Narasumber Keempat

Narasumber : Hezka Fitriananda
Wawancara ke : 1
Hari/Tanggal : 1 Desember 2023
Lokasi : Earth Coffee
Pewawancara : Raihan Yusuf Fauzi

Raihan : hallo aku Raihan Yusuf Fauzi ee mau mewawancarai kamu tentang skripsi aku nih, boleh kenalin dulu ngga kamu siapa?
Hezka : emm oke, aku Hezka Fitriananda aku mahasiswi Ilkom 21
Raihan : oke langsung aja kali ke pertanyaanya yaa
Hezka : kamu tahu Mobile Legends ini dari siapa sih? Dari teman, iklan atau siapa?
Hezka : awalnya itu gara-gara adik aku sendiri karena terlalu sering begadang dan sibuk sama hp nya dan aku sempet nanya kayak game apa? ternyata dia bilang Mobile Legends
Raihan : jadi tahu dari adik kamu yaa
Hezka : iyaa
Raihan : kamu udah berapa lama sih main Mobile Legends ini?
Hezka : udah lumayan lama yah mungkin awal main itu di tahun 2019 18 apa 20
Raihan : berarti udah 4 tahun yah
Hezka : iyaa kurang lebih lah
Raihan : berarti GG dong mainnya?
Hezka : ngga juga wkwk
Raihan : oke, alasan milih game Mobile Legends ini apa sih daripada yang lain?
Hezka : eem mungkin karena karakternya lucu-lucu ya, awalnya sih itu pake change
Raihan : change, berarti karakter hero-hero mid lane gitu ya yang lucu-lucu ya
Hezka : iyaa
Raihan : kamu biasanya sehari ngabisin berapa lama sih kalau main game ini?
Hezka : kalo awal-awalnya sih sejam dua jam tapi kalo sekarang, sempet sih waktu tahun 2000 berapa yaa 2021 apa 2020 pas corona deng, nah itu tu karena memang di rumah aja kan itu bener-bener full selesai belajar itu langsung main Mobile Legends sampai bisa sampai pagi wkwkw
Raihan : busetttt, keren-keren, oke apa sih kendala atau hambatan yang pernah dialami saat main Mobile Legends ini?
Hezka : yaa hambatannya paling jaringan kadang suka hilang, kalo wifi mati tu nggada kuota juga udaah udahh kek….
Raihan : ngeleg yaa, ping ping merah udah
Hezka : udah kek arggghhhhhh keselllll
Raihan : kalo hambatan yang lain mungkin, temen kamu?
Hezka : hambatan lain ngga sih karena main Mobile Legends buat have fun doang

Raihan : bagaimana sih tanggapan kamu kepada player perempuan yang mendapatkan perlakuan diskriminasi saat Mobile Legends?

Hezka : iyaainn, minta maaf, terus serang balik ajaa wkwkw

Raihan : okee tanggapannya keren-keren boleh wkwk, kamu pernah ga sih dapet diskriminasi ini saat main Mobile Legends?

Hezka : kalo dari random ngga sih publik ngga, tapi kalo dari orang terdekat pernah

Raihan : oo jadi kamu kek lagi mabar gitu yaa

Hezka : iyaaa, dan itu kek ga pantes diomongin

Raihan : bisa disebutin nggak apa aja yang kamu dapatkan dari dia?

Hezka : "waktu itu emang aku lagi ga niat main, jadi yaudah lah main alakadarnya aja main ajalah, jadi kalo kerabatku itu dia tu tipikal yang serius buat di game in gamenya serius, terus karena kalah dia sampe ngomong "lah anjing kontol main kek gitu"

Raihan : ohh aduhh brutal banget yaa wkwk

Hezka : dikatain lah kayak kau itu beban blablabla, yang mana sebelumnya ee gimana ya aku emang udah nolak sempet nolak kayak lagi ga pengen main tapi dipaksa main jadi yaa aku abis dikatain yaa aku juga bilang "yaudah aku bisa main sendiri kok, selama ini juga main sendiri" aku kek gitu

Raihan : menurutmu apasih faktor pemicu mungkin dari perilaku diskriminasi ini?

Hezka : mungkin ini yaa kalo pemicunya kan biasanya tu cewe identik kaya udah sih ngapain Mobile Legends ini ini cupu lah paling gitu kan kalo cowok biasanya mainnya lebih ke serius kalo cewe kan buat have fun doang

Raihan : kayak naikin rank gitu yaa

Hezka : hee eem, kalo cewek kayak yaudah sih cuma main doang, jadi ya cowok-cowok kesel lah jadi kek ehh cewek beban

Raihan : apasih respon temen satu tim atau pihak lawan kalau tahu kamu itu player cewek?

Hezka : kalo tahu paling kayak seringnya sih dibaik-baikin yaa

Raihan : dibaik-baikin yaa atau digendong istilahnya?

Hezka : ohh aku yang gendong malah wkwk

Raihan : ohh kamu yang gendong malah wkwk

Hezka : yauda terus kek yaudah mutualan pertemanan, yaa kalo setiap biasanya kalo player yang minta buat di luar Mobile Legends aku nolak sih, no

Raihan : berarti digodain juga ga gitu?

Hezka : kalo itu sering banget ya kek aishhhhh udah ga mau males bnaget ngelayanin kek gitu, biasanya langsung saya block

Raihan : bagaimana sih perasaan kamu saat dapetin hal diskriminasi ini?

Hezka : ee kalo pas dapet itu ya kak, yaa kalo buat sedih pasti ada kaget sih lebih banyaknya shock gitu, kayak kan gua udah nolak gitu lu yang maksa gua kek udah bilang kalo gua main gua ga bakal main serius gitu, tapi dipaksa terus yaa emang udah timnya cuma duo dan tiganya random dan publiknya itu solo-solo jadi gak sepemikiran lah istilahnya dan kebantai terus yaa ini ngebacotin saya dia juga ngebacotin tim kayak dichat satu-satu

kek “kontol kalo gabisa main gausah main hapus aja ML” aku kek kayak yaudah sih cuma main game nah dia itu ga terima saya ngomong gitu

Raihan : hal apasih yang kamu alami selain perilaku diskriminasi ini saat main Mobile Legends? selain diskriminasi kamu dapetin apasih?

Hezka : yaaa itu tadi sih yang kayak cowok-cowok ganjen

Raihan : flirty-flirty gitu yaa kek godain kamu yaa

Hezka : hee emm yaa males banget kalo dah jumpa kek gitu malah ga mood main, malah langsung off aja kalau ngga ninjain aja

Raihan : apakah perlakuan diskriminasi tersebut berlanjut sampai di luar game gitu?

Hezka : kalo bisa berlanjut ngga sih, kalo aku pribadi aku ngga ngelanjutin di luar game cuma karena yang ngelakuin itu kemarin masih kerabat ku sendiri orang terdekat ku jadi kek aku kesel dan aku bilang aku butuh waktu aku kek jadi bener-bener sampai mungkin semingguan aku ngga mau main sama dia gitu kek masih ada masih kesel kek dahh sih bukan salah gua juga kan itu

Raihan : kek males gitu ya lagi main dibacotin gitu

Hezka : iyaa, cuma ya udah kalo komunikasinya di luar itu aku masih mau tetep masih ngobrol biasa

Raihan : tapi kalo in game di Mobile Legends kek ngga dulu lah yaa

Hezka : eehh aku ngga mau dulu ngga dulu after seminggu

Raihan : setelah kamu dapet diskriminasi ini kamu sempat nggak sih merasa putus asa main Mobile Legends ini?

Hezka : kalo buat putus asa karena perlakuan diskriminasi tadi nggak sih, lebih kesalnya karena Moonton memberikan dark system, yang dimana buat lose strike mulu itu yang bikin kesel tapi kek gak gua bisa menang, pantang menyerah walaupun sudah menyerah gitu wkwk

Raihan : cape lose strike

Hezka : realll

Raihan : apakah perlakuan diskriminasi tersebut dapat mempengaruhi kehidupan real kamu?

hezka : sama sekali tidak mempengaruhi kehidupan sehari-hari, karena aku game bener-bener pure buat game ee kalo kesel ya udah kesel di gamenya aja kalo udah selesai ya udah kek paling kek arrghhhh main game

Raihan : yaudah lah after main yaudah, ngga teralalu dipikiran apa yang kamu dapetin di Mobile Legends

Hezka : yaudah kek kapan lagi yah enaknya

Raihan : okee yang terakhir, alasan kamu apa sih tetep bertahan dan masih bermain Mobile Legends sampai saat ini?

Hezka : kebetulan alhamdulilahnya aku banyak banget dapet temen-temen random dari publik itu yaa dan yaa mungkin beberapa yang awal-awalnya baik terus tiba-tiba

Raihan : ninja ya?

Hezka : bukam ninja sih lebih tepatnya kaya ganjen yaa

Raihan : setelah tahu kamu cewe ya?
Hezka : bukan, ee kan memang dari awal udah tahu karena aku pake profile foto aku sendiri, jadi mereka udah tau juga kalo aku player cewe jadi apalagi juga role yang sering biasa dipake cewe kan mid laner sama support yaa aku, apasih tadi pertanyaanya? Ee alasaan bertahan yaitu masih banyak nemu temen-temen yang baik-baik, bahkan beberapa itu kalo emang udah terlalu sering dan lumayan akrab lah itu biasanya kami ke luar game biasnya kalo ngga discord ke IG
Raihan : berarti sampe sekarang masih kek mau main tu saling berkabar itu
Hezka : iyaa, yaa biasanya juga berkabar cuma main ga? Login yuk
Raihan : oke tenkyu hezka
Hezka : okee sami-sami

Narasumber Kelima

Narasumber : Yuridhika Anna Ridwan
Wawancara ke : 1
Hari/Tanggal : 15 Desember 2023
Lokasi : Umpama Coffee & Eatery
Pewawancara : Raihan Yusuf Fauzi

Raihan : hallo sebelumnya aku Raihan Yusuf Fauzi dari Ilkom 20 mau mewawancarai kakak sebagai responden aku, boleh perkenalkan dulu kak
Anna : ee yaa nama aku Yuridhika Anna Ridwan dari llmu Komunikasi angakatan 2018
Raihan : oke langsung aja kak ke pertanyaanya, kakak tau game Mobile Legends dari siapa sih? Iklan, temen atau saudara?
Anna : awalnya dari saudara, mabar berlima gitu terus awalnya juga gabisa main
Raihan : berarti mungkin karena seru ya kak
Anna : iyaa, eehh waktu mati-mati terus kan kek udah bosen gitu tapi akhirnya karena diajakin terus akhirnya malah jadi suka
Raihan : kakak udah berapa lama sih main game Mobile Legends ini?
Anna : dari tahun 2017 berarti 7 tahun yah
Raihan : berarti season berapa tuh?
Anna : lupa lagi berapa tuh
Raihan : awal-awal dong 2017
Anna : iyaa awal-awal, awal-awal banget 2017 masih tuh kayak ga terlalu sering main, sering mainnya tuh 2018 nya
Raihan : alasan kakak memilih game Mobile Legends ini daripada game lain apasih?
Anna : eeh itu awalnya diajakin sepupu main game DOTA terus kaya tiba-tiba diajakin pindah main PUBG, tapi PUBG makin gabisa main balik lagi ke Mobile legends

Raihan : bikin bingung PUBG yah wkwk

Anna : he eh, ternyata Mobile Legends lebih gampang dari PUBG yaudah akhirnya Mobile Legends terus

Raihan : kakak biasanya ngabisin waktu berapa lama sih dalam sehari buat Mobile Legends ini?

Anna : kalo sekarang itu udah jarang karena ada kegiatan, waktu pas nggada kegiatan pas biasanya malem, malem dari jam 8 nyampe jam 1 biasanya

Raihan : itu mabar berarti kak?

Anna : iyaa mabar

Raihan : apasih kendala atau hambatan yang pernah dialami saat main Mobile Legends ini?

Anna : hambatan? paling sinyal jaringan iyaa

Raihan : yang ada lain kak?

Anna : hambatan yang lain, eem kadang ga mood main kalo misalnya lagi mabar cuma bertiga terus yang dua itu random atau publik nanti dia ngata-ngatain gitu jadi kayak nanti ga mood kayak bikin males main, udahlah duluan

Raihan : berarti mending mabar berlima yang udah pasti-pasti aja

Anna : he eh

Raihan : bagaimana sih tanggapan kakak mungkin kepada player perempuan yang dapet diskriminasi saat main game Mobile Legends ini?

Anna : sebenernya tuu kayak malah jadi kasihan yahh, karena misalnya kalo aku sendiri yang kena diskriminasi jadi kena mental wkwk lebih ke kena mental gitu jadi ga mood main kaya tiba-tiba bete, temennya ga salah jadi kena ikut omel gitu kadang kan

Raihan : kakak pernah ga sih diskriminasi saat main Mobile Legends?

Anna : pernah

Raihan : kaya apa tu kak?

Anna : aku kan jarang on mic kalo ngga mabar, nah itu misalnya mabar cuma berdua waktu dulu kan belum ada yang mute (fitur mute chat/banned) gitu kan, terus jadikan temen juga denger kan kalo ada cewe gitu, nanti kadang kalo misalnya mainnya jelek pasti mereka tu komen kayak “ngapain ngajak mabar cewe gitu, alah beban diajak-ajak gitu di uninstal aja gamenya”

Raihan : menurut kakak apasih faktor pemicu perilaku diskriminasi ini saat bermain game mobile Legends?

Anna : kalo menurut aku faktor pemicunya karena mungkin pas ee dari aku pribadinya yang gabisa main heronya terus dia yang pengen menang terus gitu lo, terus kaya dia lagi push rank pengen win streak yaa tapi ternyata malah dapet yang cewe akhirnya dia merasa aduh ini beban satu gitu

Raihan : kaya udah tersugesti gitu yaa

Anna : iyaa betul tersugesti gitu

Raihan : apasih respon temen satu tim atau lawan saat mengetahui kalo kakak perempuan?

Anna : nah itu kalo lawan itu gatau sih gimana respon nya, kalo respon satu tim, ini termasuk tim yang…?

Raihan : mungkin pas awal-awal aja mungkin pas baru kenal
Anna : biasanya aku main soalnya sama lingkup aku gitu
Raihan : berarti kek udah saling kenal di real life
Anna : iyaa, yang tadi gatal tiba-tiba ada cewe yaa paling responnya kaya gitu tadi
Raihna : mungkin dari nickname ya kak, ketahuan gak sih nickname kakak?
Anna : nickname aku yuridhika wkwk
Raihan : ohh pantesan wkwk, jadi publik tahu gitu ya nama kakak
Anna : publik tahunya apa ya namanya cowo
Raihan : okeee, gimana sih perasaan kakak saat mendapatkan hal diskriminasi tersebut?
Anna : kadang sedih kadang marah kalo pas lagi sedih tu kayak ngerasa yampun kok aku beban banget ternyata buat tim gitu, terus kalo marah tu kadang apa sih ini kok aku dibacotin gini
Raihan : padahal kek cuma game gitu yaa
Anna : padahal cuma game gitu, terus aku juga ngerasanya juga kadang mainnya baik-baik aja gitu
Raihan : kek udah maksimal gitu wkwk
Anna : iyaa, merasanyaa ternyata kena juga
Raihan : hal apa yang kakak alami selain perilaku diskriminasi saat bermain game Mobile Legends ini?
Anna : ee ini yang kaya di “ii ada cewe” gitu apaya namanya
Raihan : ohh digodain, flirting gitu yaa
Anna : he eh, terus kayak ee misalnya kalo tahu aku cewe terus kadang ada yang nge add gitu (permintaan berteman)
Raihan : he eh langsung nge add selesai match gitu yaa, sampe dichat gitu ya? Maksudnya di luar lobby
Anna : ee kan itu ngga ini ya ngga sampe dichat sih kalo yan misalnya yang flirting gitu, tapi pernah ada kayaknya baru kemaren-kemaren aja nih, ee apa aku mainnya jelek tapi karena aku marah aku ikutan komen, komen jelek juga ke dia terus akhirnya match selesai dia nge dm aku di game nya ngata-ngatain
Raihan : gimana tu kak? Wkwk
Anna : ngata-ngatain aku lupa gimana tu kata-katanya gimana pokok nya tu bilang ”anjing gitu ga usah main lah cewe beban doang” gitu
Raihan : apakah perlakuan diskriminasi nya berlanjut di real life atau berpengaruh di kehidupan sehari-hari ngga?
Anna : ngga, soalnya biasanya yang ngediskriminasi itu emang dari publik yang ga di kenal, kalo dari temen biasanya mereka kaya mensupport kaya udah biarin aja gausah ditanggepin gitu
Raihan : setelah mendapatkan perlakuan diskriminasi sempat merasa putus asa ngga main Mobile Legends/
Anna : putus asa mungkin satu hari dua hari doang ya, terus berikutnya bakal main lagi jadi kayak sementara doang putus asanya nggak yang berlarut-larut gitu

Raihan : oke berarti pertanyaan terakhir, alasan kakak masih tetep bermain dan bertahan milih Mobile Legends sampai saat ini apa kak?

Anna : alasannya karena gabut, terus game yang bisa dimainin mabar-mabar gitu cuma Mobile Legends terus yang lainnya cepet bosen terus mungkin karena dia tu update-update terus kaya asik aja mainnya gitu

Raihan : jadi kek patchnya sering update ya

Anna : he eh, cuma kalo rank itu tergantung ajakin temen, kalo temen ngajak ayo mabar baru rank, kalo yang sendirian itu jarang banget buat mabar

Raihan : classic gitu ya?

Anna : ngga, classic juga jarang buat mainnya, kalo sendirian paling magic chess

Raihan : emm magic chess, mungkin lagi ngejar top global hero gitu wkwk

Anna : ngga, ngga yang sampai se fanatik itu

Raihan : okee, tenkyu kak udah kelar, makasih loh kak

Anna : iyaa sama-sama

Draft Pertanyaan Wawancara Tambahan

Yuridhika Anna Ridwan

Raihan **:** biasanya kamu bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?

Anna **:** kalo main Mobile Legends itu setiap hari main, tapi kalo jamnya itu ga nentu karena tergantung kesibukan sama mood, kalo misalnya lagi sibuk biasanya loginnya malem jam 8 nyampe jam 12 itu buat mabar. Paling lama main kayaknya mungkin sekitar 6-8 jam gitulah

Raihan : alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?

Anna : alasan sebenernya main game Mobile Legends itu karena dulu lulus SMA gatau mau ngapain gada kegiatan gabut terus diajakin sepupu, awalnya gabisa main kaya bosen gitu tapi ee gamau nyerah buat nyoba karena dulu tu kan timnya susah gatau lane, gatau hero, gatau apa gitu, terus lama-lama karena penasaran nyoba terus nyoba terus akhirnya selama sebelum kuliah sambil nunggu masuk kuliah itu nganggur dan main setiap hari sama sepupu kadang sama temen tetangga gitu, makanya lama-lama makin sering-sering makin hobi gitu, kalo hobi lain selain main game ada olahraga sepedaan, main badminton, cuman kalo olahraga udah ada jadwalnya sendiri sabtu, minggu, terus kalo main Mobile Legends itu setiap hari gitu

Raihan. : apa alasan kamu bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya ingin bermain saja dengan teman?

Anna : alasan aku bermain game ini karena seru gamenya dan ngilangin gabut terus kalo buat diakuin secara performance ngga juga soalnya biasanya juga main solo, ee tapi ningkatin rank iyaa, pokoknya nunggu sampe mythic gitu terus kalo udah mythic biasanya ee berhenti ga main berapa lama maksudnya kaya mainnya jarang-jarang gitu ngga yang selalu ngedur banget, terus kalo hanya ingin bermain saja dengan teman akhir-akhir ini iya, kalau lagi diajakin mabar sama temen baru main kalo dulu-dulu ngga.

Raihan : kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?

Anna : nah karena kadang-kadang kalo main solo dapet diskriminasi karena mainnya kan jelek yang ngga bagus-bagus banget kadang dibilangin miyanya bodoh atau apa gitu., makanya sekarang ngurangin main solo jadi mainnya sama temen-temen aja, dan lebih suka main magic chessnya daripada main rank atau classic karena diskriminasi itu

Raihan : kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)

Anna : awalnya kesenangan didapet waktu awal main Mobile Legends tu karena dulu gapunya temen sendirian abis lulus SMA orang-orang udah pada mulai keluar kota gitu, sedangkan aku masih nunggu di rumah terus kayak jadi happy aja main Mobile Legends lewat online apa mabar sama temen bisa mabar temen gitu, terus kesini-kesini kan temen juga mulai udah banyak kan karena memulai kehidupan baru di Jogja, tapi masih tetep mabar karena ketemu lagi sama temen yang hobinya sama main game juga, jadi tiap malam tu sering mabar gitu bareng sama temen-temen dari Jogja terus banyak bertukar cerita gitu, itu aja sih yang bisa mempertahankan main game sampe sekarang karena main gamenya sambil discord gitu walaupun sekarang di Mobile Legends udah ada voicenya yah, kayaknya dulu sempet gada gitu walaupun sekarang udah ada tapi tetep pake discord gitu

Raihan : pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

Anna : kalo pandangan aku ke player cewe selama ini biasanya yang aku temuin mabar sama pacarnya gitu, sedangkan aku kalo ngga main solo atau mabar bertiga sama temen-temen aku pasti yang cewe lebih ngandelin si cowonya, biasanya ngambil hero heronya yang gampang-gampang kaya hero support mage gitu, pernah juga liat player cewe yang mainnya ambil fighter gitu, menurut aku mereka sesuai aja role yang diambil gitu terus yang ga neko-neko, yaa mainnya sesuai ngancurin tower gitu cuman kadang misalnya si orangnya lagi ga bagus mainnya pasti ntar ada kata-kata yang kayak terlalu merendahkan gitu ajasih menurutku. Kalau pemain laki-laki umumnya mereka tu jago-jago tapi ada sebagian dari player laki-laki yang terlalu merendahkan player-player yang ga jago gitu terus kadang sampe player laki-laki itu chat pribadi gitu di game itu kaya ngata-ngatain gitu.

Nurul Feiza (Ica)

Raihan : biasanya kamu bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?

Ica : kalo aku sebenernya gada hari tertentu kalo mau main, sebenernya kalau mau main yaudah main aja, tapi kebanyakan mungkin mainnya pas weekend. Biasanya tuh main malem kalo berapa jamnya sih tergantung yah, rata-rata kayaknya sekitar 3-4 jam lah paling lama itu mungkin main dari malam sampe pagi

Raihan : alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?

Ica : alasanya yang paling utama yah karena gabut, nah karena bingung mau ngapain jadinya main Mobile Legends karena kebetulan temen-temen aku pada main jadi aku juga ikutan main. Terus kalau hobi lain itu biasanya aku nonton film atau series

Raihan : apa alasan kamu bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya ingin bermain saja dengan teman?

Ica : nah balik lagi, tadi kan aku bilang main tu cuman karena gabut jadi yang ga seserius itu sampe harus dibilang jago atau harus sampe rank apa gitu…ngga juga, jadi kalo aku pure pengen main biasa aja buat ga gabut bareng sama temen-temenku

Raihan : kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?

Ica : yaa walaupun kadang dapet aja tuh orang-orang toxic, tapi karena emang mainnya bareng temen-temen jadinya kadang cuma dibawa bercanda terus ngga yang begitu diambil pusing sih, jadi betah-betah aja main tuh

Raihan : kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)

Ica : kalau bilang kesenangan apa ya itu jadinya ga gabut, terus mungkin bisa main sama temen-temen ajasih kayak interaksi bercanda terus menang bareng temen nah itu mungkin jadi alasan buat pengen main sih

Raihan : pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

Ica : sebenernya kalo aku nggada pandangan khusus sih, soalnya kadang kita main juga gatau kan dia player cowo apa cewe, kecuali emang namanya jelas gitu nama cewe atau nama cowo. Jadi kalo aku nggada yang gimana-gimana sih soalnya aku sama temen-temenku mainnya ya cuma main aja, balik lagi kan tadi kita tuh ngga yang push rank dan harus banget menang jadi mainnya cuma buat have fun sama gabut jadi yaudah nggada pandangan yang gimana-gimana sih menurutku

Lydia Syahda

Raihan : biasanya kamu bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?

Lydia : biasanya itu aku main Mobile Legends di hari libur atau lagi ngga ada kegiatan dan itu mulai dari jam biasanya jam 7-10 malem dan paling lama 2-3 jam.

Raihan : alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?

Lydia : alasan aku main Mobile Legends tu ya karena temen-temen jadi temen-temen sekitarku dulu waktu sekolah SMA itu pada main Mobile Legends, jadi ya karena biar aku bisa ikut main sama mereka aku juga main.

Raihan : apa alasan kamu bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya

ingin bermain saja dengan teman?

Lydia : untuk alasan aku main Mobile Legends itu yaa untuk have fun aja sih main sama temen dan aku ngga terlalu ngejar yang ranknya harus tinggi itu ngga yang penting aku tu main tapi aku seneng jadi aku gamau yang buat aku tertekan gitu.

Raihan : kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?

Lydia : Awalanya kan sempet berhenti/stop main tapi akhirnya main lagi karena temen-temenku masih pada main dan ya untungnya temen-temenku yang supportive gitu bukan yang "ahh udah gausah main, kamu jelek mainnya" jadi tu ya tetep main karena temen-temenku yaa ngajak juga yaa ngedukung juga dan bilangnya ya cuma game buat apa dipermasalahin gimana-gimana itu ajasih.

Raihan : kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)

Lydia : untuk kesenangan yang aku dapet dari Mobile Legends mungkin ya karena mainnya bisa bareng-bareng ya sama temen maksudnya kan bisa main barengan banyak tu lumayan 5 untuk game, bisa bareng-bareng 5 orang terus, bareng-bareng berjuang dan tiba-tiba menang gitu ya jadi seneng sendiri kan itu sih yang bikin seneng kalo misalkan main bareng sama temen, tapi kalo misal main solo sendiri ya senengnya ya aku karena dapet bintang naikin rank udah itu sih, terus aku seneng juga kalo ada border avatar gitu dapet border avatar kan, kadang ada beberapa misi yang harus dilakuin terus dapet itu, yaa uda itu aku kadang makin seneng main makin pengen main buat dapetin border avatar yang lucu-lucu di tiap eventnya karena beda-beda.

Raihan : pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

Lydia : kalo untuk pandangan aku sendiri itu player perempuan biasanya dikenal noob atau ga jago main gitu, terus biasanya itu identik dengan menggunakan hero mage sama support untuk perempuan, dan kalau laki-laki ya gitu sih sama aja cuma bedanya kalau laki-laki bisa semua role heronya dan ya identik tu sama hyper biasanya laki-lakinya tu pakai hyper dan perempuannya pakai support, tank, atau mage tapi seringnya kalau misalnya kalau mainnya couple cowonya pakai hyper pasti perempuannya pakai support. Ya itu sih player perempuan dan laki-laki yang dari pandangan akau, tapi untuk sisi lainnya player perempuan itu lebih takut untuk bersuara di game gitu loh karena takut dikatain kalo misalkan laki-laki itu kadang yaa ketikannya, karena di sana bisa ngetik juga bisa ngechat, ketikannya gabisa dijaga dan mudah emosi dan ngelampiasinnya tu sembarangan ga memperhatiin dampak kedepannya, kalo perempuan aku rasa ya itu takut untuk ngomong atau berbicara atau muncul dan bilang dia perempuan di game itu karena takut didiskriminasi

Pratiwi Diyan Ayu Anggraini

Raihan : biasanya kamu bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa

sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?

Diyan : kalo aku ngga ada hari khusus buat main Mobile Legends, jadi kalo misalkan seharian udah capek kayak aktivitas apa-apa gitu, paling seringnya kalo mau tidur satu game dua game kalo misalkan lagi free siangnya juga satu game dua game, jadi gada hari khusus gitu

Raihan : alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?

Diyan : kalo aku dari dulu emang suka main game yang menantang gitu sih, kayak COC juga waktu itu juga main perang-perangan gitu lah pokoknya, nah kalo sekarang main gamesnya itu Mobile Legends terus sama berkebun kayak gitu-gitu, nah kalau berkebun itu kan dia kayak mainan yang kapan aja bisa dibuka gituloh cuman buat panen dan segala macem. Nah kayak buat healingnya banget tu ya main Mobile Legends, jadi kalo seharian udah cape terus ada aktivitas lari sana lari sini terus yaudah kayak buat nge refresh sebelum mau tidur tu biar ngga kepikiran aktivitas yang sebelumnya tu yaudah main Mobile Legends gitu, jadi kayak buat me timenya itu di Mobile Legendsnya, kalo buat aku sih kek gitu sih main game ini.

Raihan : apa alasan kamu bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya ingin bermain saja dengan teman?

Diyan : kalo diakuin secara performance sebenernya ngga, soalnya aku prefer buat main sendiri mau kalah mau menang tu terserah gitu yang penting aku happy aja mainnya *satisfied* dimainnya aja gitu, ngga yang harus sama temen ngga yang harus dipuji-puji tu engga gitu, malahan dari dulu tu aku cuma main satu hero kalo udah satu hero yaudah main itu dulu sampe beberapa waktu sampe mungkin dapet tittle apa segala maceme tapi ngga ngejar tittlenya ya, tapi kayak emang yaudah pengen aja gitu. Kalo misalkan ganti-ganti hero kan berarti kita harus ganti-ganti skill gitu kan maksudnya kayak harus perbarui skill segala macem gitu-gitu nah aku juga ga suka kayak gitu, yaudah mending satu hero enjoy aja nanti ketemu lawan yang kek gimana pun yaudah pake itu jadi ngga yang harus ngepush banget terus nanti kalo kalah kesel segala macem gitu-gitu yaa ngga juga sih

Raihan : kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?

Diyan : iyaa, kalo aku diskriminasi tu ngga aku gampang ambil hati soalnya aku juga ngga suka kalo misal temen-temen mainnya atau bahkan lawan tahu kalo aku perempuan gitu, jadi dan ini kadang kejadian di aku tu seringnya kalau misalkan aku mabar sama temen-temen kalo misalkan aku open mic itu tu skill aku menjadi menurun gituloh gatau mungkin mindsetnya karena tahu aku perempuan gitu kalo perempuan kan yaudah sih main sembarang-sembarang gitu kan, nah walaupun aku main sama temen aku yang kenal aku yang tahu aku perempuan tapi ngga open mic gitu nah aku bisa fokus gitu dan aku beneran bisa kayak ngeluarin skill yang aku punya gituloh, jadi ya masih enjoy gitu-gitu

Raihan : kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)

diyan : paling sih kalo dibilang kesenangan main Mobile Legends mungkin pertama itu *killing time* ya kan sekali game bisa 15-20 menit lah gitu-gitu itu alasan masih main game ini, tapi kalo alasan lain yaa mungkin itu tadi kayak aku tu hobi lain mungkin ada kek masak, nonton film, terus abis tu olahraga kayak gitu-gitu masih ada

aktivitasnya gitu tapi itu bagian rutinitas sehari-hari gituloh. Terus kalo main Mobile Legends kayak sambil rebahan terus abis itu ketemu orang baru ngobrol kek gitu-gitu sih, jadi kayak ada ruang sendiri buat main Mobile Legends gituloh kayak ada transisi dari yaudah nih dari capek banget terus abis itu mau tidur yaudah mau main dulu sebentar kek gitu-gitu paling lama ya 2 game kalo misalkan ga niat banget ya kalo ada yang ngajakin mabar bisa lebih dari 2 game sih tapi kalo cuma buat sekedar pengalihan 1-2 game gitu maksimal 3 game lah

Raihan : kesenangan apasih yang kamu dapet saat bermain Mobile Legends? (alasan kamu harus/pengen banget main Mobile Legends)

Diyan : iyaa sih kadang kalo misalkan dipikir tu main Mobile Legends tu sebuah keharusan kalo saat ini ya gitu, tapi nanti juga bingung juga mau diterusin apa gimana tapi kalo main Mobile Legends kayak sih kecanduan engga tapi ada perasaan tenang gitu loh, karena kita bisa mengekspresikan emosi ke orang lain tanpa mereka ada hard feeling mungkin ya, kadang kalo kita cape di dunia nyata tu yaudah gitu malah kadang mungkin aku yang jadi toxic wkwk karena mungkin emosi atau kek gimana-gimana gitu, jadi ya sebagai sarana untuk meluapkan emosinal juga bisa mungkin ya

Raihan : pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

Diyan : sebenarnya aku kalo main itu ngga yang big problem perempuan sama laki-laki kek gitu-gitu, cuman *moostly* kalo dia perempuan yang asal main-main aja cewe-cewe yang asal-asal main aja apalagi yang sama pacarnya yang mabar-mabar gitu tuh kadang atau seringnya aku tuh kesel, yang pertama mereka pasti udah pake nama yang ke cewe-cewean kaya gitu-gitu, aduh aku pengen main serius nih kok ketemunya kek gini gitu terus kayak syndrome *pick me girl* apalah gitu jadi kalo digodaian malah disok-sok in gituloh nah itu kadang aku gasuka, mungkin gasukanya adalah disisi yang menunjukkan kelemahannya sebagai perempuan gituloh, jadi kalo nanti dia pas main ada masalah atau dia ngga jago atau apalah itu semua bisa memaklumi harapannya nah aku tu gasuka kek gitu. Aku lebih suka menyembunyikan profile aku sebagai perempuan kek gitu sih, terus kadang kasian juga kalo misalkan ada cewe sama cowo mabar pacaran terus ada satu misalkan junglernya atau yang nge gendong cowo yang jago banget tu kasian jadi kayak kita main tu buat apasih kalo ga yang seru-seruan bareng-bareng kalo cuma berdua yaa jadi kek ngga seru gitu ngga sih, tapi kalo berdasarkan skill ya paling ada juga yaa kebanyakan perempuan yang jago-jago banget gitu mungkin aku juga seringkali ketemu sama cewe yang jago tanpa sepengetahuan aku ternyata eh dia perempuan gitu pasti ada aja, tapi mungkin yang aku tahu temen-temen aku sih kebanyakan cowo-cowo yang jago ada juga cowo-cowo yang modal ngomong doang kayak ngata-ngatain tapi dia juga ngga jago itu juga sekarang banyak sih

Hezka Fitriananda

Raihan : biasanya kamu bermain Mobile Legends di hari apa saja? Dari jam berapa sampai jam berapa? Paling lama bermain berapa jam?

Hezka : untuk hari saya tidak punya ketentuan, dan untuk durasi bermain untuk saat

ini saya hanya bermain 1-3 match game, tapi untuk sebelumnya saya itu bisa menghabiskan waktu berjam-jam mungkin 2-4 jam perhari ya

Raihan : alasan kamu yang sebenernya main game Mobile Legends itu apa sih? Apakah kamu ada hobi lain selain bermain game?

Hezka : alasan sebenernya main Mobile Legends karena heronya lucu-lucu terus saya juga banyak mendapatkan teman dari Mobile Legend dan yaa so far oke sih gamenya. Hobi ada selain Mobile Legends itu ada traveling terus kulineran dan Mobile Legends bukan saya dijadikan hobi cuma pengisi waktu luang

Raihan : apa alasan kamu bermain game ini ingin diakui secara performance? Atau hanya ingin bermain saja dengan teman?

Hezka : kalo saya main Mobile Legends bukan karena ingin diakuin secara skill yaa tetapi yaa karena memang saya pengen main aja dan kebetulan banyak juga temen saya main Mobile Legends jadi kami sering mabar

Raihan : kenapa kamu masih betah main, padahal dapet diskriminasi? Apakah masih mendapatkan kesenangan?

Hezka : alhamdhulilah saya pribadi itu jarang sekali mendapatkan diskriminasi dalam Mobile Legends dan bisa dibilang minim itupun sudah lama sekali waktu awal-awal karena saya belum mengerti cara mainnya gitu, terus kalo ketemu “lah pantesan cewe” yaa kalo misalkan saya mendapatkan perlakuan seperti itu saya balikin ditantang balik aja tapi yang ngga sampai menimbulkan perkelahian ngga dan saya pun bukan tipikal yang seneng ribut jadi paling yaudahin aja dan ga saya bawa ke kehidupan di luar game jadi kaya yaudah sebatas game kalau pun saya kesal marah di game aja ngga saya bawa ke kehidupan saya. Terus gamenya so far bagus sih seru juga mungkin karena saya sering dapet temen dan sering ngobrol temen-temen baru dari Mobile Legends ya so far oke

Raihan : pandangan kamu kepada player perempuan dan laki" itu gimana sih?

Hezka : pandangan saya terhadap player perempuan dan laki-laki sama saja, tidak ada saya bedakan dari perlakuan terhadap player laki-laki dan perempuan juga sama tidak saya anggap saingan atau tidak saya anggap ohh dia laki-laki jadi aku harus ngetreat kek gini ngga, saya bersikap yang sama terhadap player perempuan dan laki-laki saya menjadi pihak netral