

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam sebuah penelitian di abad ke-21, peran perempuan atau wanita dalam budaya, masyarakat, dan teknologi menjadi fenomena yang cukup menarik perhatian. Khusus yang berkaitan dengan bidang teknologi, salah satunya mengenai permainan atau *game*, dimana wanita kini menjadi pelakunya seperti salah satu *gamers* wanita yang bernama Bianca dan berasal dari Jakarta serta mempunyai *channel* Youtube dengan jumlah *subscriber* 4 ribu lebih. Bianca juga dikenal sebagai *Virtual Youtubers (Vtubers)* yang unik dan menarik atensi *viewers*. Padahal sebelumnya menjadi *gamers* lebih populer dilakukan oleh pria. *Gamers* wanita kini sedang berkembang, namun belum diteliti secara mendalam.

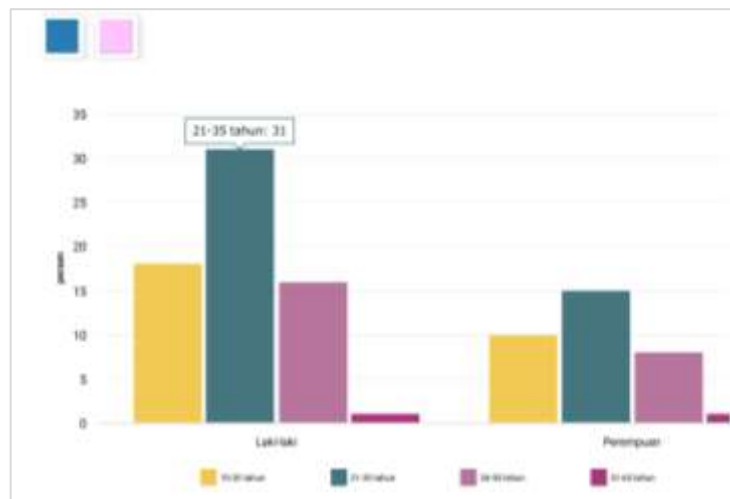
Penelitian mengenai *gamers* wanita mulai bermunculan. Hasilnya *game* bisa meningkatkan kognitif, sosial dan fisik pada wanita. Namun *gamers* wanita menghadapi tantangan negatif, karena stereotipe *game* yang sudah melekat pada pria, serta adanya konten pornografi dalam *game* tersebut.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa konsep diri pada *gamers* wanita dipengaruhi oleh representasi karakter wanita dalam video game, seperti yang sering kali berlebihan dan hiperseksual. Karakter tersebut dapat memengaruhi citra dan kesejahteraan mental wanita. Selain itu, *gamers* wanita kecenderungan eksklusivisme, rentan pelecehan secara *online*, dan dipandang kurang terampil dibandingkan *gamers* pria (Lopez-Fernandez et al., 2019).

Adanya pandangan negatif pada *gamers* wanita menjadi alasan pendukung fokus utama pada penelitian ini. Wanita dilihat sebagai sosok yang memiliki tingkat emosi tinggi, bersifat lembut, pengertian, dependen dan memiliki bakti atas suatu hal. Sementara pria dinilai sebagai sosok yang lebih aktif, memiliki jiwa kompetitif, dapat memandang suatu hal secara logis, mandiri, independen dan memiliki tingkat percaya diri yang tinggi (Silvadhya et al., 2012).

E-sport ialah suatu istilah di dalam kompetisi permainan video dengan jumlah pemain jamak yang mana kompetisi ini umumnya dimainkan oleh pemain profesional (Kurniawan, 2020). Kehadiran *E-sport* di Indonesia diawali dengan

didirikannya *Ligagame* atau dahulu dikenal dengan *Indonesia Gamers*. Dijelaskan oleh Eddy Lim (2017) dalam (Kurniawan, 2020), *Ligagame* ini didirikan dengan tujuan untuk mengumpulkan para *gamers* ke dalam satu organisasi. *Ligagame* menjadi perintis kemunculan *E-sport* di Indonesia dengan memprakarsai kompetisi *game online* pertama di Indonesia pada tahun 1999. Begitu pula dengan *E-sport* mayoritas *gamers* yang terjun pada dunia *E-sport* umumnya adalah pria (Id et al., 2017). Adapun terdapat jarak jumlah *gamers* pria dengan *gamers* wanita yang cukup besar. Jarak tersebut menyebabkan wanita dikatakan sebagai kaum minoritas pada industri tersebut. Pada kenyataannya tidak sedikit *gamers* wanita lebih unggul dari *gamers* pria. Jumlah *gamers* wanita dari tahun ke tahun secara perlahan terus meningkat. Hal tersebut dikatakan oleh Clement (2022) dalam (Devianti & Nurchayati, 2023) adanya peningkatan jumlah *gamers* wanita dalam 15 tahun berlangsung. Pada tahun 2006 terdapat 62% *gamers* pria dan 38% *gamers* wanita. Sedangkan di tahun 2022 jumlah *gamers* wanita menjadi 48% dan 52% untuk *gamers* pria. Pernyataan tersebut selaras dengan data yang memaparkan bahwa di dalam dunia gaming wanita termasuk pada kaum minoritas.



Gambar 1.1 Distribusi Penggemar E-Sport Global Berdasarkan Gender dan Usia

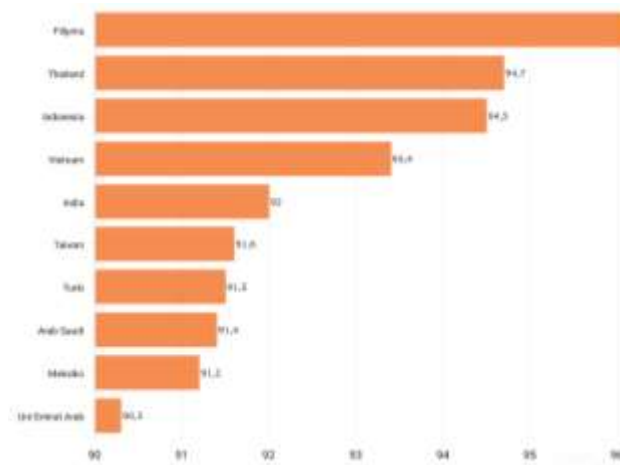
Sumber : Databoks, Januari 2022

Merujuk pada data di atas, bahwa penggemar *E-sport* mayoritas pria dengan persentase sebanyak 66%. Persentase tersebut terbagi atas penggemar *E-sport* berusia muda, dengan usia 21-35 tahun sebanyak 31% dan berusia 10-20 tahun sebanyak 18%. Di sisi lain penggemar *E-sport* pria dengan rentang usia 36-50 tahun persentasenya mencapai 16%, dan berusia 51-65 tahun mencapai 1%. Sedangkan

untuk penggemar *E-sport* wanita tercatat sebanyak 34%, yang artinya persentase tersebut lebih rendah dibanding dengan penggemar *E-sport* pria (Annur, 2022).

Perkembangan *E-sport* yang saat ini terjadi di tengah masyarakat mendorong peningkatan minat pada *E-sport* juga *game online*. Selain itu *E-sport* memberikan dampak tersendiri bagi Indonesia. Hal ini dijelaskan oleh Kemenperin, Taufik Bawazir (2021), Indonesia merupakan negara dengan pasar industri *game* terbesar di Asia Tenggara. Disebutkan, bahwa 52 juta penduduk Indonesia merupakan *gamers* (Kementrian Perindustrian, 2021). Video *game* yang berinovasi menjadi *E-sport* telah menjadi tren yang semakin populer di kalangan *gamers*, termasuk *gamers* wanita. *E-sport* memberikan kesempatan bagi *gamers* wanita untuk bersaing secara profesional dan mendapatkan pengakuan dalam industri *game*. Hal ini juga membantu memperbaiki citra dan persepsi terhadap *gamers* wanita, serta memberikan kesempatan yang sama untuk meraih kesuksesan dalam dunia *game* (Lopez-Fernandez et al., 2019).

Secara umum dengan berkembangnya *game*, saat ini semakin muncul penggemar *E-sport* dari berbagai kalangan. Merujuk pada laporan yang di keluarkan Newzoo dengan judul *Newzoo Global Esports and Live Streaming Market Report 2022* dinyatakan bahwa, jumlah peminat *E-sport* akan terus tumbuh. Pada tahun 2025 diprediksi angka peminat *E-sport* menjadi 318 juta, artinya ada peningkatan sebesar 8,1% per tahun (2020-2025) (Newzoo, 2022).



Gambar 1.2 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia

Sumber : Databoks.com, Januari 2022

Pada laporan *We Are Social* dalam (Dhini, 2022) disebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah *gamers* terbanyak ketiga di dunia. Dalam laporan tersebut tercatat per Januari 2022 di Indonesia terdapat 94,5% pengguna internet

berusia 16-64 tahun yang bermain video *game*. Adapun merujuk pada studi yang dilakukan oleh *Newzoo*, pendapatan yang dihasilkan dari industri *game* di Indonesia mencapai 879,7 juta dolar AS. Dengan adanya data tersebut membuktikan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap industri video *game* atau *E-sport* (Kumparan, 2022).

Adapun interaksi yang didapat dalam suatu lingkungan ini akan membentuk adanya konsep diri pada seseorang. Interaksi yang hadir akan membuat seseorang mengenali siapa dirinya dan bagaimana orang lain dapat melihat dirinya (Andromeda & Yuniwati, 2023). Interaksi sosial yang berlangsung secara dinamis antara dua individu akan memberikan pengaruh kepada seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya (Andromeda & Yuniwati, 2023). Dijelaskan oleh Agus Abdul Rahman (2013) dalam (Andromeda & Yuniwati, 2023), usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam memahami diri sendiri akan menghasilkan konsep mengenai diri atau yang disebut dengan konsep diri.

Dalam Widiarti (2017), secara umum konsep diri adalah membahas mengenai pemahaman seseorang mengenai dirinya yang timbul dengan adanya proses interaksi dengan orang lain. William H.Fitts (1971) dalam (Sutataminingsih, 2009) menjelaskan, secara fenomenologi konsep diri dilihat sebagai suatu aspek yang penting pada diri seseorang, yang mana konsep diri dinyatakan sebagai suatu kerangka acuan dalam interaksi oleh seseorang dalam lingkungannya. Fitts memaparkan bahwa ketika individu melakukan persepsi terkait dirinya, memberikan reaksi atas dirinya, memberikan pemaknaan dan penelitian juga membentuk suatu abstraksi atas dirinya, maka ini menunjukkan adanya suatu kesadaran diri dan kemampuan untuk melihat dirinya, seperti yang ia lakukan kepada hal-hal lain dalam kehidupannya (Sutataminingsih, 2009).

Menurut Calhoun & Acocella dalam (Zulkarnain & Iskandar, 2020) dilihat pada perkembangannya, konsep diri terbagi menjadi dua, yaitu konsep diri secara negatif dan konsep diri secara positif. Adapun konsep diri ini memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan perlakuan seseorang. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana perilaku seseorang yang menunjukkan keseluruhan perilaku orang tersebut (Andromeda & Yuniwati, 2023).

Asumsi meneliti konsep diri pada *gamers* wanita karena pembentukan avatar dalam *game*, representasi gender dalam *game*, dan persepsi terhadap tubuh dalam *game* dapat memengaruhi konsep diri dan citra *gamers* wanita. Selain itu,

pengalaman bermain *game* dan identifikasi dengan karakter dalam *game* juga dapat memengaruhi bagaimana *gamers* wanita memandang diri sendiri dalam kehidupan nyata.

Adapun berdasarkan jurnal mengenai *Game Wanita, Kecanduan Game, dan Peran Wanita dalam Budaya Game: Tinjauan Literatur Narasi*, hasil penelitian menunjukkan *gaming* wanita dapat memberikan manfaat secara fisik dan mental. Tetapi wanita mungkin bermain lebih sedikit karena harapan gender, agresi dalam *game*, dan mengatasi pelecehan *online* (Lopez-Fernandez et al., 2019). Selanjutnya, hubungan antara video gaming bermasalah, penggunaan Facebook bermasalah, dan dimensi pengendalian diri pada *gamers* wanita dan pria, hasil penelitian menunjukkan dimensi kognitif, evaluatif, dan afektif dari identitas wanita, memprediksi identifikasi *gamers* dengan cara yang berbeda serta persepsi ancaman stereotipe dan kesadaran stigma berhubungan positif dengan identifikasi *gamers* wanita. Namun terdapat hubungan yang berlawanan dengan kesadaran wanita akan stigma yang diberikan oleh pemain pria (Cudo, A. et al., 2020).

Namun, meskipun terdapat beberapa literatur mengenai manfaat fisik dan mental pada *gaming* wanita, serta faktor-faktor yang memengaruhi partisipasi mereka dalam komunitas *game*, jurnal yang disebutkan di atas memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan dalam cakupan penelitian dapat menjadi sebuah kelebihan. Kedua, sumber daya yang digunakan dalam penelitian dapat membatasi generalisasi temuan. Ketiga, kemungkinan adanya bias dalam penelitian, baik itu dalam desain penelitian maupun interpretasi hasil. Terakhir, penting untuk diingat bahwa tren dan dinamika dalam *gaming* terus berkembang, dan penelitian yang dilakukan beberapa tahun yang lalu mungkin tidak mencerminkan kondisi saat ini. Dengan memperhatikan kelemahan dan kekurangan dari penelitian yang ada, penelitian selanjutnya dapat mengisi celah pengetahuan dengan mengambil pendekatan yang lebih holistik dan inklusif, serta menggunakan metodologi yang lebih canggih untuk mendapatkan pemahaman lebih mendalam tentang konsep diri dan pengalaman *gamers* wanita dalam komunitas *gaming* yang beragam dan dinamis.

Beberapa penelitian telah dilakukan terkait dengan berkembangnya *E-sport* dan *game online* saat ini. Secara tidak langsung penelitian ini menyatukan para pegiat *game* dengan tujuan untuk melakukan hobi bersama-sama, berbagi pengalaman, sampai dengan mengikuti perlombaan. Pada *game online* sendiri

terdapat kelebihan yang mendorong terbangunnya interaksi antarsesama *gamers* hingga membentuk suatu pemaknaan dalam diri pemainnya (Silvadhya et al., 2012). Adapun interaksi yang didapatkan dalam suatu lingkungan ini akan membentuk adanya konsep diri pada seseorang. Interaksi yang hadir akan membuat seseorang mengenal siapa dirinya dan bagaimana orang lain dapat melihat dirinya (Andromeda & Yuniwati, 2023). Interaksi sosial yang berlangsung secara dinamis antara dua individu akan memberikan pengaruh kepada seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungannya (Andromeda & Yuniwati, 2023). Dijelaskan oleh Agus Abdul Rahman (2013) dalam (Andromeda & Yuniwati, 2023) usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam memahami diri sendiri akan menghasilkan konsep mengenai diri atau yang disebut dengan konsep diri.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dengan memfokuskan pada bagaimana pembentukan konsep diri yang terjadi pada *gamers* wanita. Seperti diketahui, saat ini *game online* menjadi tren yang sangat berkembang di masyarakat. Dan juga terbentuk stereotipe di tengah masyarakat terkait bagaimana perempuan terjun menjadi seorang *gamers* dalam sebuah permainan. Hal tersebut yang mendorong peneliti untuk melakukan analisis mendalam. Pada penelitian ini, penulis ingin mengetahui bagaimana pengalaman seorang *gamers* wanita yang menekuni dunia gaming yang umumnya dimainkan oleh kaum pria, kemudian dapat membentuk suatu konsep diri tersendiri. Sehingga peneliti tertarik meneliti bagaimana konsep diri yang terdapat pada diri *gamers* wanita dengan judul “Konsep Diri Gamers Wanita di Kota Jakarta”.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menganalisis konsep diri (*self*) pada *gamers* wanita di Jakarta
2. Menganalisis konsep pikiran (*mind*) pada *gamers* wanita di Jakarta
3. Menganalisis konsep masyarakat (*society*) pada *gamers* wanita di Jakarta

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka timbulah pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana konsep diri (*self*) pada *gamers* Wanita di Jakarta?
2. Bagaimana konsep pikiran (*mind*) pada *gamers* Wanita di Jakarta?
3. Bagaimana konsep masyarakat (*society*) pada *gamers* Wanita di Jakarta?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan sebagai referensi untuk pengembangan dan pengkajian di dalam pengembangan ilmu komunikasi khususnya hubungan masyarakat digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan dan menambah wawasan serta pengetahuan *gamers* wanita dalam penelitian yang telah dilaksanakan penulis.

1.5 Waktu & Lokasi Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Dan Periode Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2023			Tahun 2024			
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
1	Mencari informasi awal dan menentukan topik	■						
2	Penyusunan BAB I		■	■				
3	Penyusunan BAB II				■	■		
4	Penyusunan BAB III						■	
5	Desk Evaluation							■
6	Penyusunan BAB IV-V							
7	Pendaftaran Sidang Skripsi							
8	Sidang Skripsi							

1.5.2 Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Kota Jakarta. Penelitian ini dilakukan kepada remaja perempuan awal dengan rentang usia 18-40 tahun dengan lokasi dan waktu yang telah disepakati untuk mendapatkan data yang peneliti perlukan.