Huma: Jurnal Sosiologi
ISSN 2988-5795

Volume 3, Nomor 4 (2024)

POTRET STUKTUR PATRIARKI MELALUI BAHASA SEKSIS PADA *PLAYER* PEREMPUAN DALAM *GAME* MOBILE LEGENDS BANG BANG

Sa'adiah Dwitiya Morty[1], Varinia Pura Damaiyanti[1]
[1]*Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, indonesia*

Corresponding author:
Sa'adiah Dwitiya Morty
dwtymorty@gmail.com

Keywords:
Sexist language; discrimination; female player; online games

DOI:
https://doi.org/10.20527/h-js.v3i4.328

Article History:
Received: May 21, 2024
Accepted: October 26, 2024

ABSTRACT

The entry of women into online games that are dominated by men creates a new case where women become victims of discrimination using sexist language. This research was conducted in the Miaw Ladies community group, which is a community specifically for women in the mobile game Legends Bang Bang. This research aims to find out and provide an overview of the sexist language that is often encountered by female players in the mobile game Legends Bang Bang and wants to know how patriarchal structures are maintained through sexist language in the game. This research uses qualitative research with a Feminist Method approach. The results of the research found that there were two types of sexist language experienced by female players, namely sexist language which leads to obscenity and derogatory sexist language. Obscene sexist language found in the mobile game Legends Bang Bang equates women with sex workers, equates women with vaginas, and even insults players' parents by calling them sluts. Sexist language demeans the majority of female players as being stupid in the field of online gaming, deeming women inappropriate to play online games, and belittling women's abilities in the field of online gaming. The results found are in accordance with Luce Irigaray's opinion that language is a tool used to maintain patriarchy in society by insulting and belittling women and feeling superior in the field of gaming. Mobile Legends: Bang Bang game players should be more respectful and appreciative of fellow players without discriminating against any gender.

ABSTRAK

Masuknya perempuan ke dalam *game online* yang didominasi oleh laki-laki menyebabkan terjadinya kasus baru dalam bentuk diskriminasi perempuan dengan menggunakan bahasa seksis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan gambaran mengenai bahasa seksis yang kerap didapatkan oleh pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang serta bagaimana struktur patriarki dipertahankan melalui bahasa seksis di dalam *game*. Penelitian ini dilakukan di sebuah grup komunitas Miaw Ladies yang merupakan komunitas khusus perempuan dalam *game* Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *Feminist Method*. Hasil penelitian menemukan terdapat dua jenis bahasa seksis yang didapatkan oleh pemain perempuan, yaitu bahasa seksis yang mengarah pada hal cabul dan bahasa seksis yang merendahkan. Bahasa seksis cabul yang ditemukan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang menyamakan perempuan sebagai pekerja seks, menyamakan perempuan dengan vagina, hingga menghina orang tua pemain dengan sebutan lonte. Adapun bahasa seksis cabul mayoritas pemain perempuan dianggap bodoh dalam bidang *game online*, menganggap perempuan tidak pantas bermain *game online*, dan meremehkan kemampuan perempuan dalam bidang *game online*. Hasil yang ditemukan sesuai dengan pendapat Luce Irigaray bahwa bahasa merupakan alat yang digunakan untuk mempertahankan patriarki dalam masyarakat dengan menghina dan meremehkan perempuan serta merasa superior dalam bidang tertentu. Hendaknya pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang lebih menghormati dan menghargai sesama pemain tidak membeda-bedakan gender apapun.

How to Cite:
Morty, S. D., & Damaiyanti, V. P. (2024). Potret Struktur Patriarki melalui Bahasa Seksis pada Player Perempuan dalam Game Mobile Legends: Bang Bang. *Huma: Jurnal Sosiologi*, *3*(4), 392-401. https://doi.org/10.20527/h-js.v3i4.328

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by The Authors

A. PENDAHULUAN

Dominasi laki-laki dalam komunitas *game* Mobile Legends: Bang Bang menjadikan *game* tersebut menjadi ranah yang kurang aman bagi pemain perempuan. Dominasi dapat diartikan sebagai penguasaan oleh pihak yang lebih kuat terhadap yang lebih lemah (Wijayanti et al., 2018). Akibatnya, seringkali terjadi marginalisasi hingga diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan, termasuk komentar tidak menyenangkan yang mengarah kepada hal-hal bersifat seksis. Dominasi pemain laki-laki dalam *game* menunjukkan posisi yang menempatkan laki-laki sebagai pihak yang memiliki keunggulan dibandingkan pemain perempuan. Hal tersebut menunjukkan bahwa laki-laki mengidentifikasi diri dengan memegang otoritas (Chapman & Rutherford, 2014). Otoritas yang dimaksud terwujud dalam penggunaan bahasa seksis yang digunakan untuk mendiskriminasi perempuan. Bahasa seksis biasanya menyajikan pandangan yang merugikan bagi pihak laki-laki maupun perempuan, tetapi lebih sering merugikan perempuan (Thomas, 2007).

Seksisme dipandang sebagai sikap negatif terhadap wanita (Glick & Susan, 2001; Manggarrani, 2019). Adanya dominasi pemain laki-laki dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang mencerminkan budaya patriarki. Patriarki menempatkan posisi laki-laki lebih tinggi dibandingkan dengan posisi perempuan dalam segala aspek kehidupan sosial, budaya, dan ekomoni (Pinem, 2009). Dominasi laki-laki dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang memunculkan isu feminis dalam industri *game online*. Isu-isu yang sering dikaitkan dengan feminisme adalah persoalan tentang kesetaraan gender antara perempuan dan laki-laki ataupun dominasi kaum patriarki atas perempuan (Dwita & Sommaliagustina, 2018). Hal tersebut terjadi karena banyaknya konten bermuatan kekerasan yang dapat memperkuat hipermaskulinitas dan mempromosikan seksisme. Dengan adanya dominasi laki-laki dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang dan penggunaan bahasa seksis memunculkan permasalahan baru terkait kesetaraan gender dalam ranah *game online*.

Perempuan yang memainankan *game online* sering kali mendapatkan perlakuan yang tidak adil. (Wiguna, 2019), menunjukkan bahwa perempuan sering diberikan peran-peran yang kurang penting dalam *game* karena kurangnya kepercayaan dari rekan satu tim, serta mengalami kekerasan verbal berupa pelecehan yang berisi lelucon vulgar, jorok, dan kata-kata kasar yang bersifat *bullying.* (Pramesty, 2021), menambahkan bahwa diskriminasi yang didapatkan oleh pemain perempuan mencakup penyebutan yang merendahkan seperti pelacur, dan bahkan disamakan dengan binatang. (Balqis, 2022), mengemukakan bahwa pemain perempuan menjadi korban stereotipe negatif oleh laki-laki dalam bermain *game*, yakni dianggap sebagai beban tim dan payah serta dijadikan kambing hitam jika tim kalah dalam pertandingan.

Fenomena diskriminasi menggunakan bahasa seksis yang terjadi dalam ranah *game online,* terutama pada pemain perempuan, merupakan salah satu dampak dari adanya dominasi laki-laki dalam ranah tersebut. Banyak perempuan yang memainkan permainan Mobile Legends: Bang Bang hanya bertujuan untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan semata. Namun, mereka justru seringkali mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan selama permainan.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan bahasa dan potret patriarki yang diperlihatkan dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang melalui penggunaan bahasa seksis yang ditujukan kepada perempuan. Teori feminisme postmodern, menurut (Irigaray, 1985; Brooks, 2007), menyatakan bahwa penggunaan bahasa seksis dalam

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

masyarakat lebih mendiskriminasikan perempuan dan bahasa seksis berfungsi sebagai alat yang kuat untuk mempertahankan struktur patriarki. Feminisme postmodern bereaksi dengan cara menolak segala bentuk pemikiran yang bergaya maskulin (Utaminingsih, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengakhiri proses pelabelan dan kategorisasi yang dialami oleh perempuan (Tong, 2008).

Penelitian ini berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya, meskipun memiliki kesamaan dalam konsep diskriminasi terhadap pemain perempuan dalam *game online*. Fokus utama penelitian ini adalah pada diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan terkait penggunaan bahasa seksis. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti bagaimana bahasa dapat mempertahankan konsep patriarki dalam ruang lingkup virtual *game online*, serta menganalisis respon yang diberikan oleh pemain perempuan terhadao situasi yang mereka hadapi.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mencari dan menggambarkan bentuk bahasa seksis yang didapatkan oleh pemain perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang, serta bagaimana hal tersebut dapat mempertahankan struktur patriarki. Penelitian dilaksanakan pada Desember 2023 dalam grup WhatsApp Komunitas Miaw Ladies. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan feminis, yang memposisikan perempuan sebagai pusat dari kajian penelitian yang dilakukan. Sehingga peran, identitas, perasaan, nilai hingga posisi perempuan diuraikan secara menyeluruh. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan ikut bergabung ke dalam grup Komunitas Miaw Ladies serta ikut bermain game Mobile Legends: Bang Bang. Sedangkan wawancara dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi WhatsApp dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disesuaikan dengan fokus penelitian kepada informan. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 5 orang, yang merupakan perempuan yang bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang dalam komunitas Miaw Ladies. Pemain perempuan yang dijadikan informan adalah yang pernah mendapatkan perlakuan diskriminasi menggunakan bahasa seksis dalam game Mobile Legends: Bang Bang. Data dianalisis dengan menggunakan metode interaktif Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994; Sari et al., 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang terdapat banyak kasus diskriminasi secara verbal yang disalurkan melalui fitur *chat* dalam *game*. Korban yang mendapatkan perilaku tidak menyenangkan ini tidak membeda-bedakan gender. Namun, terdapat perbedaan yang terjadi ketika kata-kata diskriminatif ditujukan kepada pemain perempuan. Kata-kata yang dilontarkan akan lebih mengarah kepada hal yang berbau seksis. Pemain perempuan mendapatkan perlakuan diskriminasi menggunakan bahasa seksis melalui fitur pesan yang ada dalam *game*. Fitur pesan tersebut ada saat pertandingan berlangsung maupun dalam *lobby* saat sebelum memulai permainan. Dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang, jika perempuan menggunakan *hero* selain *Mage* dan *Support* maka kurang dipercaya oleh teman satu timnya. Ketidakpercayaan itu muncul karena perempuan diremehkan untuk menggunakan *hero* yang lebih sulit daripada *Mage* dan *Support*.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Dampak dari mendapatkan perlakuan diskriminasi menggunakan bahasa seksis pada perempuan memunculkan berbagai macam reaksi seperti adanya perlawanan, motivasi, hingga memunculkan emosi-emosi pada pemain perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang. Perempuan tidak ingin menjadi pihak yang termarginalisasikan dalam, sehingga banyak dari mereka ingin membuktikan kemampuan bermain mereka.

1. Perkataan Seksisme yang Sering Didapatkan oleh *Player* Perempuan

Pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang akan mendapatkan tindakan diskriminasi ketika permainan berlangsung buruk. Pemain perempuan biasanya memiliki *rank* yang tidak terlalu tinggi sehingga banyak dari mereka yang menjadikan *game* Mobile Legends sebagai hiburan semata dan mencoba berbagai macam *hero*. Sehingga tindakan mencoba menggunakan *hero* lain selama pertandingan terkadang menjadi buruk. Beberapa pemain perempuan ingin belajar *hero* baru untuk memiliki lebih banyak keterampilan dalam penguasaan *hero*. Hal tersebut menjadikan mereka sebagai sasaran ujaran kebencian menggunakan bahasa seksis dalam *game*. Selain itu, terkadang pemain perempuan yang memiliki *rank* tinggi tetap mendapatkan tindakan diskriminasi menggunakan bahasa seksis. Hal ini terjadi karena pemain perempuan tersebut bermain bersama pasangan atau teman. Mereka tidak dipercaya untuk mencapai *rank* yang tinggi dengan kemampuannya sendiri.

a. Kata seksis cabul

Pemain perempuan sering mendapatkan kata-kata diskriminasi menggunakan bahasa seksis saat bermain dalam mode *classic* ataupun *rank*. Kata-kata diskriminasi yang dilontarkan tergolong kata campuran yang dapat ditunjukkan secara general dan kata-kata yang mengarah kepada hal-hal seksis. Kata-kata seksis cabul yang didapatkan pemain perempuan dalam game Mobile Legends: Bang Bang, yakni: ‘pelacur’ atau ‘lonte’, ‘ajakan VCS’, ‘modal ngewe’, ‘sudah ngamar’, ‘sudah berzina’, ‘ayo desah’, ‘kontol’, dan ‘memek’.

Bahasa seksis cabul yang diterima pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang sering kali menyamakan mereka dengan pelacur. Pelacur adalah sebuah istilah untuk perempuan yang menyewakan atau menjual tubuhnya sehingga dianggap negatif oleh masyarakat. Pelacuran dipandang sebagai perilaku yang bertentangan dengan norma agama, hukum, dan moral, serta menggoyahkan norma dan kehormatan keluarga. Oleh karena itu, menyamakan perempuan dengan seorang pelacur dalam sebuah *game* merupakan tindakan yang tidak bertanggung jawab dan merendahkan.

Luce Irigaray menyoroti bagaimana bahasa yang digunakan laki-laki sering kali mendiskriminasi perempuan (Brooks, 2007). Penggunaan bahasa seksis oleh beberapa pemain laki-laki di dalam game Mobile Legends: Bang Bang terkesan memojokkan dan merendahkan perempuan, terutama melalui persamaan kata seperti ‘lacur’ yang disertai istilah merendahkan lainnya, seperti ‘lonte’, ‘wanita malam’, ‘wanita penghibur’, atau ‘wanita bayaran’. Dalam masyarakat, istilah-istilah ini melekat pada stereotip perempuan. Sementara itu, pilihan kata-kata seksis untuk laki-laki lebih terbatas; misalnya, kata ‘gigolo’, yang setara dengan ‘pelacur’ untuk laki-laki. Namun, kata tersebut tidak banyak diketahui masyarakat umum. Hal ini menunjukkan dominasi laki-laki dalam penggunaan bahasa seksis lebih banyak dalam masyarakat.

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

b. Kata seksis merendahkan

Kata seksis yang merendahkan mengacu kepada pelecehan verbal yang merujuk pada tindakan menggunakan kata-kata yang menghina ataupun mengancam seseorang dengan lisan ataupun tulisan. Pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends sering mendapatkan diskriminasi menggunakan kata seksis yang merendahkan dari fitur obrolan selama permainan maupun setelahnya. Kata seksis merendahkan yang didapatkan pemain perempuan seperti, 'lonte goblok', 'tolol cewe ga bisa main', 'bodoh', 'bego cewe sosoan mau ngegendong', dan 'anak lonte'.

Beberapa informan merasa diremehkan secara kemampuan dalam permainan *game online* akibat perkataan merendahkan yang diterima. Adanya dominasi laki-laki dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang memunculkan sikap meremehkan terhadap keterampilan pemain perempuan, sehingga kesalahan yang mereka lakukan akan memunculkan stigma bahwa kemampuan mereka tidak setara dengan pemain laki-laki. Hal ini sejalan dengan pandangan Irigaray, bahwa dominasi bahasa oleh laki-laki cenderung merendahkan perempuan sambil mengagungkan diri mereka sendiri. Ironisnya, banyak pemain laki-laki juga memiliki keterampilan bermain di bawah rata-rata, sementara banyak pemain perempuan yang menunjukkan kemampuan hebat dan bermain dengan sangat baik.

c. Label modal gendongan

'Gendong' memiliki makna mendukung atau menopang, yang dalam konteks permainan merujuk pada bantuan dalam mencapai peringkat. Pandangan tradisional yang menganggap perempuan sebagai pihak yang lebih lemah juga memengaruhi anggapan bahwa mereka selalu 'digendong' oleh laki-laki dalam *game* Mobila Legends: Bang Bang. Pemain perempuan kerap dianggap mencapai peringkat tinggi berkat 'gendongan' pasangan atau teman laki-laki dan memberikan sebuah imbalan. Kata seksis seperti 'sudah ngewe', 'sudah ngamar', dan 'sudah berapa ronde', yang didapatkan oleh pemain perempuan menunjukkan bagaimana perempuan dilabeli sebagai pihak yang hanya bisa mendapatkan pencapaian melalui laki-laki, meremehkan kemampuan mereka dalam permainan.

Fenomena label 'gendongan' yang dialami pemain perempuan dalam *game* mencerminkan pandangan Luce Irigaray bahwa bahasa dapat menunjukkan dominasi laki-laki. Kata 'gendongan' dalam konteks ini menunjukkan bahwa laki-laki dianggap sebagai pihak yang membantu pemain perempuan mencapai peringkat tinggi, sehingga perempuan dipersepsikan tidak mampu mencapainya secara mandiri. Istilah ini menunjukkan bentuk bahasa seksis yang sering ditemui dalam *game online.*

2. Potret Struktur Patriarki Melalui Bahasa Seksis

Patriarki merujuk pada dominasi laki-laki dalam berbagai aspek yang menempatkan perempuan dalam posisi subordinat atau lebih rendah (Sakina & Siti, 2017). Patriarki terkait dengan kekerasan laki-laki, baik fisik, psikis, maupun verbal, sebagai bagian dari struktur patriarki itu sendiri (Walby, 2014; Utami et al., 2018). Sejarah panjang patriarki menunjukkan bagaimana kekuasaan dan kontrol yang dulu dianggap suci dan heroik dalam perperangan, menempatkan perempuan di posisi domestik (Bahleida, 2015). Dengan akar yang kuat dalam norma dan budaya sosial, patriarki kini juga meresap dalam

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

perkembangan teknologi, termasuk *game online* yang populer di kalangan anak muda. Sayangnya, konsep patriarki ini terbawa ke dalam ranah *game online*, menciptakan pola-pola dominasi laki-laki dalam interaksi virtual.

Game online umumnya didominasi oleh pemain laki-laki, yang secara neurologis cenderung lebih tertarik pada rangsangan kompetitif dan teritorial dalam *game online*. Hal ini membuat laki-laki merasa dihargai saat mengalahkan lawan dan memperoleh poin, sehingga lebih rentan kecanduan *game* (Hoeft et al., 2008). Dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang, intensitas persaingan yang tinggi menarik banyak laki-laki, yang mencapai 80% dari total pemain (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Dominasi laki-laki dalam permainan ini mencerminkan adanya unsur patriarki yang berkembang dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang.

Struktur patriarki dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang terlihat dari perlakuan diskriminatif pemain laki-laki terhadap pemain perempuan. Penelitian menunjukkan bahwa bahasa seksis digunakan untuk merendahkan perempuan, seperti menyamakan mereka dengan 'lacur' atau menyebut mereka 'bodoh', guna mempertahankan dominasi patriarki dalam *game*. Kata seksis ini menganggap perempuan sebagai pihak yang rendah dan kurang cakap, meskipun kenyataannya banyak pemain laki-laki juga sering melakukan kesalahan dalam permainan. Bahkan ketika pemain perempuan menunjukkan kemampuan baik, mereka tetap mendapat perkataan seksis yang merendahkan. Stereotip ini mencerminka pandangan dalam masyarakat yang kerap menganggap perempuan kurang kompeten dibandingkan laki-laki.

Bahasa berfungsi sebagai alat untuk mempertahankan budaya patriarki, mencerminkan pikiraan, perasaan, dan nilai-nilai sosial serta budaya masyarakat (Ariani, 2023). Dalam *game* Mobile Legends Bang Bang, penggunaan bahasa seksis jelas terlihat saat merendahkan kemampuan perempuan dalam bermain. Hal ini menciptakann rasa dominasi dan superioritas pemain laki-laki, yang beranggapan perempuan tidak memiliki kemampuan dalam permainan tersebut. Tindakan ini memperkuat stereotipe bahwa perempuan tidak dapat bersaing setara dengan laki-laki atau tidak cocok untuk berpartisipasi dalam kompetisi yang didominasi oleh laki-laki (Rogstad, 2022). Kekerasan verbal melalui bahasa seksis dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang terbagi menjadi dua kategori, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan bermain dan yang tidak (Rini, 2022).

3. Berbagai Macam Reaksi yang Timbul dari Diskriminasi Menggunakan Bahasa Seksis pada Pemain Perempuan

a. Melawan dengan kata

Ketika mendapatkan perkataan yang tidak merendahkan selama permainan, beberapa pemain perempuan melakukan perlawanan dengan menggunakan kata-kata. Mereka membalas diskriminasi berbasis bahasa seksis sesuai dengan situasi yang mereka alami. Misalnya, jika mereka mendapatkan diskriminasi karena permainan yang dinilai buruk, pemain perempuan akan mengevaluasi apakah kritik tersebut sesuai dengan kenyataan. Berdasarkan data yang penulis dapatkan, pemain perempuan merasa telah menjalankan peran mereka dalam permainan, dan kesalahan yang terjadi seringkali disebabkan oleh koordinasi tim yang kurang baik. Sehingga, ketika menerima komentar seksis kemampuan mereka, pemain perempuan akan melakukan pembelaan, baik

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

dengan menyangkal komentar tersebut maupun membalas dengan ungkapan yang setara kepada pelaku.

Beberapa pemain perempuan juga melawan perkataan seksisme yang mereka terima dengan menggunakan bahasa yang sama seperti yang dilontarkan oleh pelaku. Tindakan ini muncul karena beberapa pemain perempuan mendapatkan perkataan seksis secara sembarangan tanpa konteks yang jelas. Dengan membalas komentar tersebut, pemain perempuan ingin menunjukkan bahwa mereka tidak sendirian dalam menghadapi diskriminsi ini dan merasa tidak hanya menjadi sasaran.

Dalam teori femenisme postmodern, Irigaray berpendapat bahwa perempuan harus menciptakan bahasa yang bebas dari pengaruh maskulinitas untuk melawan dominasi laki-laki. Namun, pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang masih kesulitan untuk menciptakan bahasa yang lepas dari pengaruh maskulinitas. Pengaruh maskulinitas yang kuat menjadikan posisi sosial perempuan tetap termaginalkan (Mutiah, 2019). Banyak pemain perempuan yang hanya mampu membalas perkataan seksis dengan bahasa yang bersifat umum, karena komentar dengan bahasa seksis yang mereka terima sangat berlebihan dan tidak pantas. Meskipun mereka melakukan perlawanan, bahasa yang digunakan tidak sama dengan bahasa diskriminatif laki-laki, yang cenderung spesifik dan menyasar perempuan secara langsung.

b. Melawan dengan tindakan

Melaporkan pelaku diskriminasi setelah pertandingan adalah salah satu bentuk perlawanan yang umum dilakukan oleh pemain dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang. *Game* ini menyediakann fitur untuk melaporkan dan memblokir pemain , baik dari tim sendiri maupun lawan, setelah permainan berakhir. Pemain sering menggunakan fitur ini ketika mengalami tindakan tidak menyenangkan selama permainan, seperti perkataan kasar atau *gameplay* buruk. Selain itu, terdapat layanan pelanggan yang memungkinkan pemain untuk melaporkan pelanggaran dengan lebih spesifik. Jika laporan terbukti valid, dampak yang dihasilkan akan lebih signifikan karena akan ditinjau oleh sistem.

Melawan diskriminasi melalui tindakan adalah upaya untuk memberikan efek jera kepada pelaku yang menggunakan bahasa seksis atau melakukan pelanggaran lainnya. Hal ini menciptakan lingkungan lebih nyaman bagi perempuan saat bermain *game*. Namun, keberhasilan upaya ini bergantung pada kesadaran semua pemain untuk berperilaku baik dalam komunitas.

c. Emosi campur aduk

Mendapatkan perlakuan diskriminasi terutama menggunakan bahasa seksis dalam *game* memicu berbagai reaksi emosional yang dimiliki oleh pemain perempuan. Emosi yang dirasakan saat mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan menggunakan bahasa seksis memberikan dampak yang berbeda-beda kepada pemain perempuan yang mengalami. Reaksi ini muncul secara spontan dan dapat mencakup marah, takut, sedih, cemas, hingga apatis. Salah satu dampak dari dominasi laki-laki penggunaan bahasa adalah menciptakan perasaan tidak berdaya pada perempuan, membuat mereka merasa sedih, marah, khawatir, dan takut. Namun, pengalaman ini juga dapat membangkitkan keinginan untuk berjuang melawan dominasi laki-laki.

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

d. Motivasi baru

Perkataan diskriminasi yang diterima beberapa informan justru menjadi motivasi bagi mereka dalam bermain *game*. Hal ini merupakan salah satu dampak yang diakibatkan dari pengalaman tidak menyenangkan saat bermain game. Pengalaman tidak menyenangkan tersebut mengubah tujuan permainan yang awalnya untuk bersenang-senang menjadi ajang kompetitif untuk membuktikan sesuatu. Banyak pemain perempuan berusaha mencoba *hero* atau peran baru untuk meningkatkan keterampilan bermain mereka dan membuktikan kepada orang-orang yang meremehkan, bahwa mereka juga mampu menggunakan karakter lain dengan baik.

Dengan adanya stigma yang meremehkan kemampuan perempuan dalam bermain *game* menjadi sebuah motivasi bagi mereka untuk menunjukkan keunggulan dalam bermain *game* Mobile Legends: Bang Bang. Ketidakinginan untuk berada di bawah laki-laki mendorong pemain perempuan berusaha keras agar terlihat lebih unggul. Luce Irigaray berpendapat bahwa perempuan berhak untuk setara dengan laki-laki dalam segala bidang. Wacana patriarki yang mengkonstruksi perempuan sebagai pihak yang lebih rendah daripada laki-laki, menuntut perempuan untuk membantah pandangan tersebut agar perempuan tidak terus-terusan tertindas.

e. Ingin berakhir

Data yang didapatkan penulis menunjukkan bahwa pemain perempuan di Mobile Legends: Bang Bang menginginkan komunitas yang lebih baik dan bebas dari *toxic behavior*. Mereka berpendapat bahwa *game* seharusnya tidak dipandang berdasarkan perspektif gender, baik perempuan maupun laki-laki seharusnya memiliki kesempatan yang sama untuk menikmati permainan tanpa merasa diremehkan. Para pemain perempuan mengharapkan berakhirnya penggunaan bahasa seksis dalam komunitas *game* Mobile Legends: Bang Bang, yang mana hal tersebut berdampak negatif tidak hanya bagi perempuan, tetapi juga bagi pemain lainnya. Mereka menekankan bahwa *game online* seharusnya dimainkan secara setara tanpa menjatuhkan satu pihak pun, dan tidak perlu disesuaikan dengan kriteria gender tertentu.

D. KESIMPULAN

Diskriminasi yang dialami oleh pemain perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang cenderung menggunakan bahasa seksis untuk memojokkan maupun merendahkan mereka. Kata-kata umpatan yang terkesan cabul dan merendahkan ini menciptakan stigma terhadap pemain perempuan. Perempuan dianggap hanya sebagai beban yang tidak memiliki kemampuan bermain atau *skill* yang baik. Bahkan, meskipun ada perempuan yang memiliki kemampuan bermain *game* yang baik, mereka cenderung tidak dipercaya dan pencapaian *rank* yang mereka dapatkan dipandang sebagai hasil dari bantuan orang lain. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pemikiran patriarki yang dipegang oleh pemain laki-laki. Dari penelitian ini menegaskan bahwa diskriminasi terhadap perempuan tidak mengenal ruang dan waktu. *Game online* yang awalnya bertujuan menjadi sarana hiburan bagi pemain perempuan, justru menjadi ranah yang tidak aman bagi perempuan. Penting untuk melakukan tindakan melawan diskriminasi, termasuk yang menggunakan bahasa seksis, demi menghilangkan budaya patriarki. Perlawanan dapat dilakukan dengan

Copyright © 2024 by The Authors
OPEN ACCESS

melaporkan pelaku diskriminasi atau melawan dengan menggunakan kata-kata yang lebih sopan agar memberikan contoh yang baik kepada pelaku. Bagi pelaku diskriminasi perempuan, khususnya dalam dunia *game* Mobile Legends: Bang Bang, harus menghentikan segala tindakan diskriminasi menggunakan bahasa seksis. Di masa depan, diharapkan perempuan dapat setara dengan laki-laki, yang mana perempuan turut menikmati hak-hak ekonomi, sosial, dan politik yang sama dengan laki-laki, termasuk di dunia *game online*.

REFERENSI

Ariani, D. A. (2023). *Humor Seksis Bukan Lelucon, Itu Bentuk Kekerasan Verbal*. Bincangperempuan.Com. https://bincangperempuan.com/humor-seksis-bentuk-kekerasan-verbal-bukan-lelucon/

Bahleida, R. (2015). Chapter 1: The Legacy of Patriarchy. *Counterpoins*, *488*, 15–67. https://www.jstor.org/stable/i40220240

Balqis, K. R. (2022). *Perilaku Seksisme terhadap Player Perempuan pada Game Online VALORANT* [Universitas Padjadjaran]. https://www.researchgate.net/publication/362832579_Perilaku_Seksisme_Terhadap_Player_Perempuan_Pada_Game_Online_VALORANT

Brooks, A. (2007). *Postfeminisme & Cultural Studies: Sebuah Pengantar Paling Komperehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.

Chapman, R., & Rutherford, J. (2014). *Male Order Menggunakan Maskulinitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Dwita, D., & Sommaliagustina, D. (2018). Interpretasi Feminisme: Analisis Resepsi Khalayak Pekanbaru Tentang Film "Kartini." *Perspektif Komunikasi: Jurnal Ilmu Komunikasi Politik Dan Komunikasi Bisnis*, *2*(2), 1–9. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/perspektif/article/view/3954

Glick, P., & Susan, S. T. (2001). Ambivalent Stereotypes as Legitimizing Ideologies: Differentiating Paternalistic and Envious Prejudice. In *The Psychology of Legitimacy: Emerging Perspectives on Ideology, Justice, and Intergroup Relations* (pp. 278–306). Cambridge: Cambridge University Press.

Hoeft, F., Watson, C. L., Kesler, S. R., Bettinger, K. E., & Reiss, A. L. (2008). Gender differences in the mesocorticolimbic system during computer game-play. *Journal of Psychiatric Research*, *42*(4), 253–258. https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2007.11.010

Irigaray, L. (1985). *This Sex Which is Not One*. Ithaca: Cornell University Press.

Manggarrani, M. D., Nababan, M. R., & Santosa, R. (2019). Analisis Perbandingan Terjemahan Ungkapan yang Mengandung Sikap Seksis antara Tokoh Laki-Laki dan Perempuan dalam Novel Ronggeng Dukuh Paruk. *Jurnal Ilmiah Linguistik Indonesia*, *37*(2), 145–158. https://doi.org/10.26499/li.v37i2.105

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. New York: Sage Publications.

Mutiah, R. (2019). Sistem Patriarki dan Kekerasan Atas Perempuan. *Komunitas: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, *10*(1), 58–74. https://doi.org/10.20414/komunitas.v10i1.1191

Pinem, S. (2009). *Kesehatan Reproduksi dan Kontrasepsi*. Jakarta: Trans Info Media.

Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, *4*(2), 234–248. https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS

Pratnyawan, A. ., & Rachmanta. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com. https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini

Rini. (2022). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, *7*(2), 133–141. https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299

Rogstad, E. T. (2022). Gender in Esports Research: A Literature Review. *European Journal for Sport and Society*, *19*(3), 195–213. https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941

Sakina, A. I., & Siti, D. H. (2017). Menyoroti Budaya Patriarki di Indonesia. *Share: Social Work Journal*, *7*(1), 71–80. https://doi.org/10.24198/share.v7i1.13820

Sari, N., Damaiyanti, V. P., & Hakim, A. R. (2024). Posisi Tawar Perempuan dalam Rumah Tangga: Studi Kasus Buruh Pabrik di PT. Kayu Lima Sejahtera. *Huma: Jurnal Sosiologi*, *3*(2), 145–155. https://doi.org/10.20527/h-js.v3i2.214

Thomas, L. (2007). *Bahasa, Masyarakat, dan Kekuasaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Tong, R. P. (2008). *Feminist Thought: Pengantar Paling Komperensif Kepada Arus Utama Pemikiran Feminis*. Yogyakarta: Jalasutra.

Utami, R. P., Boeriswati, E., & Zuriyati, Z. (2018). Hegemoni Patriarki Publik Terhadap Tokoh Perempuan dalam Novel "Hanauzumi" Karya Junichi Watanabe. *Indonesian Language Education and Literature*, *4*(1), 62–74. https://doi.org/10.24235/ileal.v4i1.2571

Utaminingsih, A. (2017). *Gender dan wanita karir*. Malang: Universitas Brawijaya Press.

Walby, S. (2014). *Teorisasi Patriarki (Terjemahan Mustika Prasela)*. Yogyakarta: Jalasutra.

Wiguna, R. F. (2019). *Diskriminasi terhadap Female Gamers (Studi Deskriptif pada Gamer Perempuan dalam Game Online)* [Universitas Brawijaya]. https://repository.ub.ac.id/id/eprint/171396/

Wijayanti, C. T., Hadi, P. K., & Furinawati, Y. (2018). Dominasi Laki-Laki atas Perempuan terhadap Kehidupan Seksual dalam Novel Lelaki Harimau Karya Eka Kurniawan. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *6*(1), 52–61. https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/3368

Copyright © 2024 by The Authors

OPEN ACCESS