



- 04** **Dari Pertunjukan Ke Media: Konvergensi Festival Musik Dalam Merespons Pandemi Covid-19**
Fakhri Zakaria, Gustaf Wijaya
- 20** **Perencanaan Media Sosial Dalam Sosialisasi Surat Pemberitahuan Tahunan (SPT) Tahun 2020**
Bagas Sakti Dewabrata
- 36** **Kritik Komunikasi Kampanye Publik pada Kampanye Stunting Dinas Kesehatan Kulon Progo Tahun 2018**
Ahmad Syafii Lubis
- 52** **Analisis Intertekstualitas di Relief Candi Prambanan Makna Fisik Wanita**
Ade Onny Siagian, Hadion Wijoyo
- 66** **“Menjadi Sesuatu Yang Berbeda”: Studi Etnografi Gamer Perempuan di Yogyakarta**
Nurizky Adhi Hutama, Budi Irawanto



Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia

Jurnal Media dan Komunikasi (JMKI) diterbitkan Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada. Terbit dua kali setahun, Maret dan September. JMKI didedikasikan untuk mempublikasikan dan mendiseminasikan hasil penelitian, kajian, dan fenomena dalam Ilmu Komunikasi khususnya di Indonesia. Ruang lingkup manuskrip yang diterbitkan di JMKI adalah manifestasi dari visi Departemen Ilmu Komunikasi yaitu “*Crafting Well Informed Society*.” JMKI mengundang para peneliti maupun praktisi dari berbagai disiplin keilmuan untuk menulis tentang kajian media dan komunikasi seperti jurnalisme dan media, media *entertainment*, periklanan, humas, *cultural studies*, *film studies*, dan *game studies*.

Editor in Chief

Rajiyem, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Deputy Editor in Chief

I Gusti Ngurah Putra, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Editorial Board

Budhi Widi Astuti, Universitas Kristen Satya Wacana

Widodo Agus Setianto, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Wisnu Prasetya Utomo, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Yudi Perbawaningsih, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Reviewer

Effendi Gazali, Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Gregoria Arum Yudarwati, Universitas Atma Jaya

Hermin Indah Wahyuni, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Megandaru Widhi Kawuryan, Departemen of Government, Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN)

Muninggar Saraswati, Swiss German University

Novi Kurnia, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Nunung Prajarto, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Rajab Ritonga, Faculty of Communication Science, Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Editorial Secretary

Jusuf Ariz Wahyuono, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Mailing Address

Departemen Ilmu Komunikasi

Jalan Sosio Yustisia No. 2 Bulaksumur

Yogyakarta 55281

Email: jmki@ugm.ac.id



Daftar ISI

Dari Pertunjukan Ke Media: Konvergensi Festival Musik Dalam Merespons Pandemi Covid-19	4
Fakhri Zakaria, Gustaf Wijaya	
Perencanaan Media Sosial Dalam Sosialisasi Surat Pemberitahuan Tahunan (spt) Tahun 2020	20
Bagas Sakti Dewabrata	
Kritik Komunikasi Kampanye Publik pada Kampanye Stunting Dinas Kesehatan Kulon Progo Tahun 2018	36
Ahmad Syafi'i Lubis	
Analisis Intertekstualitas di Relief Candi Prambanan Makna Fisik Wanita	52
Ade Onny Siagian, Hadion Wijoyo	
“Menjadi Sesuatu Yang Berbeda” : Studi Etnografi Gamer Perempuan di Yogyakarta	66
Nurizky Adhi Utama, Budi Irawanto	

“Menjadi Sesuatu Yang Berbeda”: Studi Etnografi Gamer Perempuan di Yogyakarta

Nurizky Adhi Utama

| Kajian Budaya dan Media, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Gadjah Mada
email: nurizkyutama@gmail.com

Budi Irawanto

| Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Gadjah Mada
email: birawanto@ugm.ac.id

ABSTRAK

Research on female gamers is still rarely found in studies of women. Considering that currently the activity of playing games can be enjoyed by anyone, it is not limited to men. Research on women in the gaming world is still rarely touched on due to the lack of researchers/researchers who have a fairly broad/established gaming perspective. This research was conducted because the world of games, especially e-sports, has a wide impact, especially in the entertainment, advertising, and technology industries. The results of what has been done in this research can be obtained that gamers are indirectly struggling to get recognition in the game world. They also strive to show more potential and can beat male gamers in general. Because the gaming world is patriarchal, female gamers feel disadvantaged by the lack of support for them both professionally (e-sports) and casually. Because some female gamers give male gaze satisfaction to male gamers in terms of entertainment, this has an unpleasant effect on other female gamers. As well as the lack of support from women who do not create certain games in terms of fraternity. Female gamers feel that their habits or hobbies are accepted from the community side, especially from fellow non-gamers/non-gamers. This research has several limitations, including the COVID-19 pandemic in mid- 2020. And it is hoped that this research will be able to contribute to research related to games and gamers. That there is still a lot that can be explored in this discussion considering that the game will never run over time.

Keywords: female gamer; gaming; male gaze,

PENDAHULUAN

Permainan video *game* biasanya dikaitkan dengan maskulinitas, dikarenakan hobi bermain video *game* ini pada umumnya didesain untuk konsumen laki-laki sebagai pangsa pasar terbesar dari para produsen dan pengembang *game*. Saat ini penikmat *game* tidak hanya laki-laki saja

namun mulai bermunculan para perempuan yang suka bermain *game* dan mulai banyak produsen dan pengembang *game* juga memproduksi *game* khusus perempuan. Walaupun sudah ada *game* khusus untuk perempuan, itu hanya persentase kecil dari para perempuan yang bermain video

game.

Dengan kemunculan permainan video *game*, pengaruhnya dalam kehidupan sosial dapat diketahui dengan munculnya topik baru dalam sebuah obrolan, yaitu tentang "*game*". Obrolan-obrolan seperti ini kebanyakan muncul di kalangan anak muda atau remaja. Pada awalnya istilah *gamer* belum muncul dan belum terlalu dikenal dikarenakan orang yang suka bermain *game* mempunyai stigma negatif dan kurang diterima di dalam masyarakat umum. *Gamer* sendiri adalah sebutan bagi seseorang yang suka atau bahkan tergila-gila dengan permainan video *game*. Atau bisa juga diartikan sebagai seseorang yang memiliki dedikasi tinggi bermain *game* dengan keahlian yang tinggi.

Menurut Morrigan (2013), sebagian besar identitas kita berasal dari konstruksi yang ditawarkan dari berbagai kelompok sosial di mana kita menjadi bagian dalam seperti halnya berkeluarga, bergabung dalam komunitas, subkelompok budaya, dan berbagai ideologi lainnya yang berpengaruh. Seperti tidak peduli apakah hanya ada satu dimensi atau banyak dimensi menurut identitas gender, kelas sosial, ras, jeniskelamin, maka identitas itu dijalankan atau dilaksanakan menurut atau berlawanan dengan norma - norma dan harapan terhadap identitas yang bersangkutan.

Akibat dari *game online* banyak bermunculan ruang - ruang publik untuk bermain *game online* yang biasa disebut dengan *game center* atau *warnet* (warung internet. Kala itu masih sedikit kita menemukan perempuan - perempuan yang bermain *game* di ruang publik, namun seiring berjalannya waktu dan

bermunculan *game - game* baru yang ramah terhadap perempuan, mereka tidak segan - segan berbaur dengan *gamer* laki - laki dan bermain *game* bersama. Dari sinilah muncul *male gaze* dalam dunia *game*.

Di antara *gamer* laki - laki dan perempuan dapat dikatakan memang memiliki fantasi dan preferensi *game* yang berbeda. Hal ini ditekankan pada sebuah riset yang dilakukan oleh Justine Cassell dan Henry Jenkins (1998) dalam *From Barbie to Mortal Kombat* yang menunjukkan bahwa minat *game* pada pemain laki - laki lebih didasarkan pada serangkaian aksi yang agresif (*Violent Action*). Menurut Kim (2009), hal yang bertolak belakang justru ditemukan pada *gamer* perempuan, di mana mereka lebih menyukai *game* dengan fitur mengoleksi, membuat dan mengkonstruksi yang lebih menekankan pada karakter, jalan cerita, maupun hubungan yang terjalin di antara mereka.

Game yang awalnya sebagai kegiatan hobi seiring berjalannya waktu menjadi sesuatu yang berpotensi sebagai salah satu mata pencaharian dan keteneran. Dengan adanya potensi-potensi ini, *gamer* yang mempunyai kemampuan untuk berbicara ataupun menghibur mulai membuat kegiatan *game streaming*. Kegiatan ini sama halnya seperti *host* atau pembawa acara, namun yang membuat berbeda adalah sang *gamer* akan berbicara sembari memainkan *game* yang sedang mereka bawakan.

Mulvey (1989) menyatakan bahwa dunia diatur oleh ketidakseimbangan seksual, dan kepuasan melihat tontonan dibagi menjadi dua bagian, yaitu aktif untuk laki-laki dan pasif untuk perempuan. *Spectator* (penonton) ditujukan

untuk laki-laki dan *spectacle* (tontonan) ditujukan untuk perempuan. Dalam tulisannya, Mulvey menyatakan bahwa perempuan dijadikan sebagai objek seksual, tontonan erotis yang berguna untuk memuaskan gairah laki-laki heteroseksual. Para penonton akan dipaksa untuk menonton sebuah film melalui sudut pandang laki-laki heteroseksual. Dengan keberadaan *male gaze*, di dalam sebuah film terjadi eksploitasi tubuh dan seksual perempuan yang selanjutnya dapat dijadikan sumber kepuasan seksual bagi para penontonnya. Dalam pandangan *male gaze*, *gamer* perempuan ini telah melahirkan fetishisme baru terhadap perempuan. Fetish ini beranggapan bahwa perempuan yang bermain game itu mempunyai nilai plus dibandingkan yang tidak. Ketika mereka mengerti apa yang mereka mainkan dan bisa berkomunikasi tentang hal tersebut memunculkan fantasi akan *gamer* perempuan adalah perempuan idaman yang dicari selama ini, tertutupi oleh masyarakat sosial yang umum dan monoton. Perempuan yang bermain *game* dianggap seksi dari segi perilaku dan kebiasaan, hal ini menjadi daya tarik utama bagi laki-laki heteroseksual terutama bagi penyuka *game* atau *gamer*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode etnografi untuk mendapatkan hasil berdasarkan pengalaman partisipan. Metode etnografi adalah jenis metode penelitian yang diterapkan untuk mengungkap makna sosio-kultural dengan cara mempelajari keseharian pola hidup dan interaksi kelompok sosio-kultural tertentu dalam ruang

atau konteks yang spesifik.

Tujuan utama aktivitas ini adalah untuk memahami suatu pandangan hidup dari sudut pandang pemain *game* perempuan. Oleh karena itu, peneliti etnografi melibatkan aktivitas belajar mengenai dunia orang lain, melihat, mendengar, berbicara, berpikir dan bertindak dengan cara berbeda.

Creswell (2012) menjelaskan bahwa seseorang melakukan penelitian etnografi ketika penelitian kelompok tersebut mampu memberikan pemahaman tentang masalah yang luas. Seseorang melakukan etnografi ketika memiliki kelompok untuk belajar berbagi budaya dan telah bersama - sama selama beberapa waktu dan mengembangkan nilai - nilai kebersamaan, kepercayaan dan bahasa.

Dalam penelitian yang sedang dilakukan, informan wajib memiliki kriteria tertentu yaitu : perempuan, berdomisili di Yogyakarta, pernah/sedang bermain *game*, paham dengan *game* yang mereka mainkan, dan mengerti bagaimana pendapat mereka tentang pandangan laki-laki terhadap mereka.

Ciri - ciri diatas untuk mempermudah peneliti melakukan klasifikasi informan yang didapat. Peneliti tidak ingin adanya kesamaan yang cukup dominan antara informan satu dengan yang lain. Variasi informan digunakan agar dapat menambah keragaman jawaban berdasarkan sudut pandang mereka untuk memperkaya data hasil penelitian. Ada tujuh informan dalam penelitian ini yang diklasifikasikan dari segi umur, jenis *game* yang dimainkan, dan pengalaman dalam *game* tersebut. Peneliti mendapatkan tujuh informan sesuai dengan klasifikasi.

Berikut profil singkat dan bagaimana bertemunya dengan para informan :

1. Mela, 16 tahun. Anak ke-4 dari empat bersaudara dan saat ini sedang bersekolah di salah satu SMK Negeri. Mela merupakan adik kandung perempuan satu- satunya dari peneliti yang paling kecil dari 4 bersaudara. Saudara-saudara laki- laki Mela mempunyai hobi bermain game yang berbeda-beda jenis genre yang dimainkan. Karena hal ini, Mela terbiasa melihat orang -orang yang bermain game dan menjadi penasaran dengan kegiatan bermain game.

2. Nadia, 20 tahun. Seorang mahasisiwi semester 3 perguruan tinggi swasta di Yogyakarta. Nadia masih kerabat dari peneliti, yang bisa dibilang masih saudara jauh. Nadia sendiri terinspirasi bermain game dari mantan kekasihnya pada waktu itu.

3. Violetta, 29 tahun. Seorang *cosplayer* dan juga menjadi guru piano. Violetta merupakan seseorang yang aktif dalam dunia jejepangan. Violetta dikenalkan ke peneliti oleh seorang teman yang juga cukup aktif dalam dunia tersebut. Pertemuan berlangsung saat akan dimulainya wawancara.

4. Nevita, 27 tahun. Seorang *baker* atau pembuat roti. Seperti halnya Violetta, Nevita juga seseorang yang aktif dalam dunia Jejepangan. Dipertemukan dengan peneliti berbarengan dengan Violetta.

5. Dila, 22 tahun. Seorang *entrepreneur* perempuan yang bergerak dibidang kuliner. Dila diperkenalkan oleh seorang teman yang aktif dalam dunia barista kopi. Dila merupakan pelanggan dari teman peneliti ketika masih aktif di suatu kafe kala itu dan juga mereka

juga sering main game bersama.

6. Mita, 28 tahun. Seorang ibu muda rumah tangga dan seorang guru PAUD. Mita merupakan teman SMA peneliti. Dan mau untuk menjadi narasumber ketika peneliti membuat pengumuman di *facebook*.

7. Inggit, 26 tahun. Saat ini sedang kuliah S2 di salah satu Fakultas Ekonomi UGM. Pada mulanya Inggit adalah *client* dari guru Tarot peneliti sejak tahun 2015. Sejak saat itu sudah saling kenal dengan peneliti sendiri. Diketahui kebiasaan bermain *game* Inggit ketika Inggit bercerita tentang dirinya suka bermain *game* karena mengetahui peneliti juga suka bermain *game*.

Riset dilakukan pada bulan September - Oktober 2020 dan pertemuan-pertemuan dengan para informan dilakukan di cafe dengan menaati protokol kesehatan. Observasi dilakukan dengan format santai sembari ketika mengobrol, peneliti menyodorkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

a) Motivasi Awal Bermain *Game*

Informan memberikan penjelasan tentang variasi *game* yang pernah atau sedang mereka mainkan dan motivasi awal mereka untuk bermain *game*. Berdasarkan informasi yang diberikan, para informan kebanyakan bukan orang baru dalam dunia *game*, dan mereka pun sudah mempunyai pengalaman yang cukup banyak. Bahkan sebagian besar dari mereka menubuh dengan kebiasaan bermain *game*. *Game* yang mereka mainkan pun bervariasi mulai dari genre dan platformnya.

Mela (16 tahun) mengatakan bahwa dirinya sudah bermain *game* sejak SMP, yang artinya dia sudah bermain *game* sekitar 5 tahun. Diawali dengan bermain Mobile Legend, yang memang pada saat itu sedang *booming*. Pertengahan tahun 2020, Mela mulai beralih ke PUBG. Awalnya karena diajak teman, namun seiring waktu Mela merasa *game* ini lebih seru dari *game* yang ia mainkan sebelumnya dan mampu untuk mengisi waktu senggang atau di tengah kebosanan. “Ya buat nambah waktu aja kalau lagi gabut, main-main bentar”, ujarnya. (Wawancara, 18 September 2020)

Nadia (20 tahun) mulai bermain *game* Mobile Legend dan PUBG sejak 2 tahun yang lalu karena diajak oleh kekasihnya. “Awalnya *cuman* diajakin sama pacar dulu, *cuman* setelah main jadi ketagihan”, kisahnya. Sejak saat itu, kebiasaan bermain *game* menjadi candu karena keseruan yang ia temukan saat bermain Mobile Legend atau PUBG. Walaupun sekarang sudah tidak memainkannya lagi, Nadia tetap bermain *game* casual dengan ponselnya. (Wawancara, 19 September 2020)

Berdasarkan kedua informan di atas, dapat diklasifikasikan bahwa mereka mempunyai usia yang tidak terlalu jauh. Pilihan *game* yang mereka mainkan pun sama, yaitu *game* yang sedang menjadi trend pada saat itu.

Informan selanjutnya cukup unik. Berbeda dengan Mela dan Nadia yang berasal dari Yogyakarta, Dila (22 tahun) berasal dari Pontianak. Ia mulai bermain *game* saat masih duduk di bangku SMA. Tidak main-main, Dila memainkan *game* komputer *Point Blank (PB)*. PB merupakan *game* tembak menembak, termasuk genre *First*

Person Shooting (FPS) yang biasa dimainkan secara *online*. Untuk memainkan *game* tersebut, Dila harus pergi ke *gamenet*, yang biasa didominasi laki-laki. PB memang bukan merupakan *game* yang umum di kalangan *gamer* karena untuk memainkannya membutuhkan komputer dan internet cepat atau pergi ke *gamenet/warnet*. (Wawancara, 24 September 2020)

Tahun 2016, ketika Dila pindah ke Yogyakarta untuk melanjutkan kuliah, ia mulai beralih bermain PUBG dan mulai meninggalkan PB, yang mempunyai *genre game* bertemakan *Survival-Battle Royale*. Yang menarik, motivasi Dila bermain PUBG timbul saat ia menonton *YouTube*. Dila penasaran dengan permainan seorang *YouTuber* saat memainkan *game* tersebut. “Lha itu, kayak greget aja ngeliat dia nembak, ujung-ujungnya juga main kayak gitu. Gemes pengen main kok kayaknya gampang banget nge-kill, terus kita coba tu ternyata ga duga, belajar sampe bisa”, kisah Dila berapi-api.

Violetta (29 tahun) mulai bermain *game* karena pengaruh dari kakaknya. Kakak Violetta sering pergi ke rental PS untuk bermain *game* hingga akhirnya dilarang oleh orang tuanya. Sebagai gantinya, mereka dibelikan PS agar tidak terpengaruh pergaulan buruk dari luar. Violetta bercerita, “Kakakku kan cowok, sering *ngrental ta*, terus orang tuaku marah, takutnya *kepengaruh* pergaulan *ga* baik *tu lho*, jadi dibelikan *PS ta*”. Sebagai *gamer*, Violetta turut mengikuti perkembangan *console* dari PS1 sampai ke PS3. Selain sebagai hobi, motivasi Violetta dalam bermain *game* adalah sarana penghilang penat dan kejenuhan karena tugas sekolah. “Pusing

tugas sekolah *sih* makanya main *game*, jadi kalau *ga* main *game* rasanya kok *pingin* marah-marah, *nek udah* main *game* rasanya *refreshing*", tutur Violetta. Di masa kanak-kanaknya, Violetta memainkan *game* yang populer di kalangan pecinta *game*, seperti *The Sims* dan *Harvest Moon*. Dari pilihan *game* tersebut, terlihat bahwa ia menyukai *game* dengan *genre casual-simulation*. (Wawancara, 19 September 2020)

Serupa dengan Violetta, Nevita (27 tahun) mulai bermain *game* ketika duduk di bangku kelas 1 SD. Diawali kunjungan ke rumah nenek, Nevita diajak saudaranya bermain ke rental *PS*. Nevita mengisahkan, "*Seingat* saya itu SD kelas 1, itu karena waktu itu kita ke rumah eyang, ada yang buka *rentalan PS*, terus sama saudara mainnya kesana". Nevita memainkan *game PS 1* bertema casual yang populer saat itu seperti *Pepsiman*, *Bishi Bashi*, dan *Dance Dance Revolution*. (Wawancara, 19 September 2020)

Berbeda dengan informan lain, Mita 28 tahun, adalah satu-satunya informan yang mengawali hobinya bermain *game* dengan memainkan *console Nintendo* yang legendaris. Saat itu Mita baru berusia sekitar 5 tahun. Mita bercerita, "*Dulu* tu cuman liat kakak sepupu main *game*, terus sama almarhum bapak dibeliin *Nintendo*. Pertama itu *Mario* sama *tembak-tembak burung*". (Wawancara, 3 Oktober 2020)

Inggit (26 tahun) mulai bermain *game* *The Sims* sejak SD, kemudian beralih pada *game* dengan *genre Hack and Slash* yang identik dengan *gamer* laki-laki karena sangat maskulin dan dipenuhi dengan kekerasan juga polemik. Awal *PS 1* baru masuk ke Indonesia, sangat jarang perempuan bermain *game* jenis ini. *Genre Hack*

and Slash mempunyai cara bermain maju tebas, dengan jurus-jurus tertentu, bertahan serta menghindar dari serangan musuh. *Game* ini memiliki sistem kontrol yang sangat spesifik. Kelincahan karakter yang dimainkan tergantung dari cara bermain. Inggit memainkan *game* dengan *genre Hack and Slash* berjudul *Dynasty Warriors*. (Wawancara, 6 Oktober 2020)

Dari apa yang disampaikan oleh para informan menegaskan bahwa bermain *game* bukan lagi kegiatan yang hanya dilakukan oleh para laki-laki, namun juga merupakan kegiatan maskulin yang mampu dilakukan oleh perempuan. Seperti teori dari Judith Butler bahwa gender adalah hasil budaya yang dipaksakan, didorong oleh heteroseksualitas, dengan demikian itulah performatif. Dalam hal ini, pemahaman tersebut menunjukkan peran gender pada laki-laki (maskulin) dan perempuan (feminitas) adalah sebuah bentukan yang muncul karena adanya ideologi dominan (Butler, 1990).

b) Sudut Pandang Gamer Perempuan

Dalam pembahasan ini, informan sebagai *gamer* perempuan memberikan sudut pandang mereka terkait kegiatan bermain *game*. Ada perbedaan pendapat di antara para informan terkait hal ini, yang diklasifikasikan berdasar latar belakang mereka. Sebagian besar dari informan awalnya bermain *game* karena sekedar suka kemudian menjadi hobi. Akan tetapi, beberapa di antara informan seiring waktu, terutama beberapa tahun terakhir, berpendapat bahwa bermain *game* bukan lagi sekedar hobinamun sudah menjadi trend gaya hidup yang marak dijumpai di lingkungan pergaulan modern.

Menurut Mela, bermain *game* bukan

sekedar hobi tetapi sudah menjadi tren pergaulan sejak tahun 2016, “Termasuk trend, *sebenarnya udah* lumayan lama *sih* kalau termasuk trend, *cuman* masih bisa dibilang trend, dari 2016 mungkin” ujar Mela. (Wawancara, 18 September 2020)

Nadia juga memberikan sudut pandang yang tidak berbeda jauh. Nadia beranggapan bermain *game* adalah trend dalam pergaulan. Bahkan berdasarkan pengalamannya, ada stigma ketinggalan jaman bagi seseorang yang tidak bermain *game*. Sebagaimana dikisahkan oleh Nadia, “Kalau untuk sekarang mungkin trend ya, karena kadang kita dalam kelompok tertentu dan semuanya main *game* dan kamu *engga*, mungkin nanti dibilangnya *ga* gaul atau *ga* apa ya.... ya *ga* gaul itu tadi *sih*, *ga nge-hits*”. (Wawancara, 19 September 2020)

Sementara itu, menurut Violetta, yang menjadi tren dalam bermain *game* adalah jenis *game* yang dimainkan/baru dirilis, bukan kegiatan memainkannya. Violetta menjelaskan pendapatnya, “Mungkin orangkan ada yang ngejar *hype*, sedangkan aku sendiri *engga*. Kalau cocok aku main terus, kalau *engga* ya *engga*”. Baginya, kecocokan antara pemain dan *game* yang dimainkan tergantung dari selera pemain itu sendiri. Apabila *game* tersebut cocok dengan *genre* yang disukai, pemain biasanya bertahan bermain dalam jangka waktu yang lama. Namun apabila hanya mengikuti tren atau sekedar coba-coba, biasanya kegiatan bermain *game* tidak akan berlangsung lama. (Wawancara, 19 September 2020)

Pendapat yang sama diberikan oleh Nevita berkaitan dengan tren bermain *game*.

Menurutnya, bermain *game* itu bukan tren, melainkan sesuatu yang sudah mendarah daging atau menjadi kebiasaan atau gaya hidup. Katanya, “Ya bukan (tren) *sih*, kalau *lifestyle* kan *udah* mendarah gitu ya, tapi ini (tren) *engga* *sih*”. Nevita juga sependapat bahwa kegiatan bermain *game* tergantung dari kecocokan selera pemain dengan *game* itu sendiri. Untuk Nevita sendiri, *game* yang sesuai selernya adalah *game* yang tidak terlalu banyak fitur dan membuang banyak waktu. “Karena saya bosennya terlalu banyak fiturnya dan menghabiskan waktu,” tegasnya. (Wawancara, 19 September 2020)

Senada dengan Nevita, Mita menyatakan, “Gaya hidup (bukan tren). Kalau *ga* main *game* tu kayak apa *sih*, bosen gitu lho kayak hidupnya kurang”. Baginya, kegiatan bermain *game* selain pelengkap hidup juga merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan untuk mengisi waktu dan menghilangkan kebosanan. (Wawancara, 3 Oktoberr 2020)

Tidak berbeda jauh dengan pendapat Mita, Dila juga menyatakan bahwa bermain *game* adalah gaya hidup atau kebiasaan yang menjadi hobi, bukan sekedar tren pada suatu waktu. Menurut Dila, orang yang menyukai kegiatan *game*, ada jenis *game* baru ataupun tidak, tetap akan bermain *game*.

Secara rinci Dila menjelaskan makna tren dalam *game*:

“Lebih ke gaya hidup *sih* mas, karena kalau tren gimana ya ngomongnya. Jadi yang namanya orang seneng main *game*, lagi jaman apapun ya pasti dimainin walaupun karena *udah* kayak kebiasaan gitu lho. Paling *ga*, walaupun ujung-ujungnya *ga* terjun kesana atau ngerasa *ga* asik

kayak misalkan kayak aku pernah main FreeFire (*game* sejenis PUBG) sama PUBG, nah itu pasti lebih ke PUBG karena FreeFire tu kayak apanya grafiknya ga bagus, isinya bocil (anak kecil)".

Dari penjelasan Dila di atas, ketika ia membandingkan antara *game* FreeFire dengan PUBG, bisa disimpulkan bahwa bermain *game* adalah tentang kebiasaan dan selera. (Wawancara, 24 September 2020)

Berbeda dari para informan lain, Inggit berpendapat, "Kalau aku sih karena aku hobi tapi hobi *ngabisin* duit juga haha, kalau orang atau temen-temenku rata-rata main *game* tu cari pendapatan, kan ada tu yang kayak gitu". Dari pernyataan Inggit tersebut, bisa disimpulkan bahwa kegiatan bermain *game* selain hobi juga bisa menjadi mata pencaharian. Banyak *gamer* yang sudah mempunyai kemampuan/*skill* di atas rata-rata membuka jasa joki *game*. (Wawancara, 6 Oktober 2020)

Maslow pernah menyampaikan salah satu teori *Hierarchy of Needs*-nya yaitu kebutuhan akan penghargaan (*Esteem Needs*). Dalam teorinya tersebut menjelaskan bahwa, manusia mengejar kebutuhan egonya atas keinginan untuk berprestasi dan memiliki prestise. Maslow menemukan bahwa setiap orang yang memiliki dua kategori mengenai kebutuhan penghargaan, yaitu kebutuhan yang lebih rendah dan lebih tinggi. Kebutuhan yang rendah adalah kebutuhan untuk menghormati orang lain, kebutuhan akan status, ketenaran, kemuliaan, pengakuan, perhatian, reputasi, apresiasi, martabat, bahkan dominasi. Kebutuhan yang tinggi adalah kebutuhan akan harga diri termasuk perasaan,

keyakinan, kompetensi, prestasi, penguasaan, kemandirian dan kebebasan. Sekali manusia dapat memenuhi kebutuhan untuk dihargai, mereka sudah siap untuk memasuki gerbang aktualisasi diri, kebutuhan tertinggi yang ditemukan Maslow.

c) Tatapan Laki-Laki dalam Kacamata *Gamer* Perempuan

Selanjutnya, informan memberikan sudut pandang mereka juga apa yang pernah mereka rasakan tentang *male gaze* (tatapan laki-laki) terhadap diri mereka sebagai *gamer* perempuan. Peneliti bertujuan agar pembaca lebih bisa memahami sudut pandang perempuan terkait hal tersebut, terutama dalam hal ini adalah *gamer* perempuan.

Mela memberikan penjelasan, "Ya seneng aja gitu kayak jadi pusat perhatian, jadi bisa lebih banyak temen cowok juga. Bisa buat *nambah temen mabar* (main bareng). Soalnya *emang gimana ya, udah* sering main (*game*) sama cowok jadi biasa aja gitu". Terlihat bahwa bagi Mela, tatapan laki-laki bukanlah hal yang penting baginya, tetapi bisa memberikan dampak positif yaitu menambah teman baru terutama untuk bermain *game*. (Wawancara, 18 September 2020)

Berdasarkan sudut pandang Nadia, "Mungkin kalau *ngeliatin* komentar, *weh* kamu juga nge-*game* ta? Ayo mabar sama aku. Ya kayak gitu doang". Pernyataan tersebut menjelaskan sudut pandang laki-laki yang relatif terkejut ketika ada perempuan yang memainkan *game*. (Wawancara, 19 September 2020)

Sedangkan menurut Violetta sebagai seorang *gamer* perempuan, tatapan laki-laki terhadapnya merupakan hal yang biasa saja, walaupun mungkin bagi orang awam terlihat

berbeda. Hal itu dia sampaikan dalam pernyataannya, “Kalau saya kan *gamer* juga, kalau saya ya biasa *aja*. Malah menjadi sesuatu yang berbeda, biasanya kan cewek itu jarang banget yang suka main *game*. Tapi begitu masuk lingkungan Jejepangan *gitu* ternyata banyak cewek yang main *game*”. (Wawancara, 19 September 2020)

Berbeda dengan pengalaman Nevita ketika ia bermain *game online*. ia mendapatkan pengalaman yang tidak menyenangkan seperti dirayu oleh *gamer* laki-laki, diminta paksa memberikan nomor whatsapp, serta perlakuan yang membuat risih dan tidak nyaman.

Berikut penjelasan Nevita mengenai pengalamannya :

“Kalau waktu saya lebih *kayak* masuk ke kelompok, iya betul masuknya *guild*. Terus *kayak* ada yang digodain-godain gitu. Ya berapa kali sempet digangguin, entah minta nomor wa (*whatsapp*), entah yang digangguin goda-godain kayak gitu. Cumankan saya kadang agak risih ya. Jadinya ditanggepin seperlunya aja. Jadi pas gara-gara pas kalau di (*game*) *Onmyoji* kan bisa pasang foto gitu, nah saya pakai foto saya sendiri. Terus jadinya kalau paskadang main sama orang *random* gitu beberapa kali kena juga.”. (Wawancara, 19 September 2020)

Hampir sama dengan Nevita, Dila menjelaskan pengalamannya. Dila juga menjelaskan pengalamannya, “Yang keseringan *tu* bilangnyanya 'ayolah Dil *mabar*'. Tapi kalau pas *open voice tu* kadang *tu* langsung kayak, sini mbak aku yang jagain, mbaknya kurang apa? Masih kayak goda-godain *gitu aja* sih, 'sini mbak kubantuin'”.

(Wawancara, 24 September 2020)

Senada dengan Mela dan Nadia, Mita dan Inggit mendapatkan respon yang positif dari *gamer* laki-laki seperti pujian dan kekaguman. Mita berkata, “Pada malah lebih wah, lebih respect malahan. Jadi malah kayak lebih, 'kamu cewek *ta*? Aku kira cowok'. Ya kayak *gitu-gitu* malah”. Inggit juga mendapat komentar dari *gamer* laki-laki yang bermain bersamanya, “Ya komentar mereka malah *ngehebatin* gitu, 'wih ada cewek nge-*game*'. Kayak gitulah rata-rata *ga* pernah ada yang negatif *tu engga sih*”. (Wawancara, 3 Oktober 2020)

Dari apa yang sudah disampaikan oleh para informan diatas, dalam teori *Performative Gender*. Menurut Butler (1990), identitas gender dibentuk secara performatif melalui ekspresi wacana yang dihasilkan individu secara berulang-ulang. Sebagaimana ritual sosial drama lainnya, tindakan gender memerlukan sebuah penampilan yang diulang-ulang. Pengulangan ini dilakukan dan dialami kembali dalam serangkaian makna yang sudah terbentuk secara sosial. Dan sudah menjadi hal yang biasa dan merupakan bentuk peritualan dari legitimasinya. Dalam hal ini secara sadar maupun tidak sadar, para informan membentuk identitas gender mereka dalam arena *game*. Dengan apa yang mereka tampilkan sebagai *gamer* perempuan secara berulang membuat makna baru mengenai perempuan yang bermain game hingga mendapatkan julukan atau istilah *gamer* perempuan atau *gamer girl*.

d) Sudut Pandang *Gamer* Perempuan Terhadap Sesama *Gamer* Perempuan Lainnya

Mela menjelaskan sudut pandanginya tentang *gamer* perempuan lainnya, dia merasa

seperti punya teman yang bisa main *game* bersama dan itu tidak membosankan, serta bisa menjadikan *game* sebagai bahan untuk mempererat pertemanan. Mela memberikan penjelasan, "Ya keren *sih*, kayak punya *temen* yang bisa main *game* itu *ga ngebosenin*, jadi kayak ada apa, bahan untuk memperdekat pertemanan *gitu lho*". (Wawancara, 18 September 2020)

Nadia menjelaskan bahwa *gamer* perempuan sama saja seperti *gamer* laki-laki. Hanya saja *game* itu identik untuk laki-laki saja menurutnya, padahal banyak perempuan yang bermain *game*. Pernyataan dari Nadia, "Sama aja *sih* sebenarnya, cuma *cewek* sama *cowok* main *game* *tu* cuma beda gender aja kan sebenarnya. Cuma kadang *game* itu identiknya cuma sama *cowok* aja gitu lho. Padahal *cewek* juga banyak yang main *game*". (Wawancara, 19 September 2020)

Mela dan Nadia mempunyai penjelasan yang cukup berbeda. Bahwa *gamer* perempuan menurut Mela adalah sesuatu hal yang keren, dan bermain *game* bisa mempererat pertemanan. Sedangkan menurut Nadia, *gamer* perempuan sama saja dengan *gamer* laki-laki, hanya saja tidak terlihat secara gamblang, dan menurutnya *gamer* perempuan dan laki-laki hanya berbeda di gendernya saja, selebihnya sama.

Violetta mempunyai penjelasan yang menarik mengenai *gamer* perempuan, "Kalau emang main *game*, *ga nonjolin* sesuatu yang lain (bagian tubuh tertentu) *sih* aku *ga* masalah. Kan ada streamer *game* yang mainnya *ampas* tapi visualnya dibagus-bagusin gitu. Terus para *cowok* (teriak) '*wei wei*', yang dilihat fisiknya bukan mainnya, main *seampas* apapun kalau mainnya

oke ya *yo wes cepet laku*". (Wawancara, 19 September 2020)

Sependapat dengan Violetta, Nevita juga menjelaskan hal yang sama, "Yang penting *tu sebenarnya* cara mainnya *sih*. Kalau cuma *nonjolin* visual *tu* kan kita fokusnya mau main tapi kok ada visual (bagian tubuh sensitif), *ih* agak *eh gimana gitu* (melihat dengan tatapan kurang menyenangkan). Jadi mau liat fokus *game*-nya *ga* bisa, *auto* matanya liat". (Wawancara, 19 September 2020)

Violetta dan Nevita mempunyai pendapat yang sama mengenai *gamer* perempuan. Menurut mereka apabila *gamer* tersebut memang bermain *game*, itu merupakan hal yang sangat wajar. Namun apabila ada *gamer* perempuan yang melakukan streaming sedangkan dari segi permainan biasa saja, namun memperlihatkan keseksian tubuh melalui bagian-bagian tertentu atau pakaian yang minim, menurut mereka itu yang mengganggu mereka sebagai perempuan juga.

Dari sini menurut mereka, dengan memperlihatkan lekukan tubuh atau bagian tertentu akan membuat penonton laki-laki terfokus pada tubuhnya, bukan pada permainannya. Sehingga apabila ini diaplikasikan untuk menarik perhatian dan memperoleh pundi-pundi kapital secara *online* merupakan hal yang sangat efektif. Kemungkinan mereka memang memberikan pertunjukkan ke para penonton yang didominasi oleh laki-laki dengan cara seperti itu, agar hal tersebut bisa menjadi konten yang sangat menjual. Serupa dengan apa yang disampaikan Mulvey dalam teorinya. Mulvey mengawali argumennya dengan pernyataan bahwa di dunia

yang diatur oleh ketidakseimbangan seksual, kepuasan dalam menonton telah dibagi menjadi dua bagian, yaitu laki-laki (aktif) dan perempuan (pasif). laki-laki sebagai *spectator* (penonton) dan perempuan sebagai *spectacle* (tontonan). Mulvey beragumen bahwa perempuan dijadikan objek seksual, tontonan erotis untuk memuaskan gairah laki-laki heteroseksual.

Berdasarkan keterangan dari Dila, *gamer* perempuan merupakan hal yang asik dan seru ketika bertemu perempuan yang sesama *gamer*, karena Dila merasakan ada teman berbicara ketika bermain *game*. Berikut yang dirasakan Dila, “Asik, keren, seru. Seru juga dapat ketemu cewek juga *tu kayak apa ya, serasa punya temen ngobrol aja selama main*”. (Wawancara, 24 September 2020)

Mita juga memberikan pandangan singkat dan sederhana mengenai *gamer* perempuan, “Keren, kenapa keren? Mau *game*-nya apapun *tu kayak keren aja gitu*”. (Wawancara, 19 September 2020)

Penjelasan Dila dan Mita menyebutkan bahwa ketika mereka melihat atau bertemu dengan *gamer* perempuan lainnya, itu merupakan hal yang keren. Kebanyakan *gamer* perempuan memang tidak mendeklarasikan diri sebagai *gamer*, dan mereka tidak secara terang-terangan memperlihatkan kebiasaan mereka bermain *game*, kecuali dihadapan orang yang sudah mereka anggap dekat.

Sudut pandang dari Inggit berbeda dengan lainnya. Menurutnya *gamer* perempuan harus menaikkan *skill* bermain *gamenya*. Karena berdasarkan pengalamannya, biasanya *gamer* perempuan hanya bisa 1 atau 2 karakter saja ketika bermain. Penjelasan Inggit, “Aku paling

benci kalau aku punya temen se-tim cewek. Karena cewek itu *noob*, aku *udah noob* ditambah temen *noob* ya kan males banget. Kalian semua *noob! Please* naikkan *skill* kalian hahaha”. (Wawancara, 6 Oktober 2020)

Mungkin banyak *gamer* perempuan tidak terlalu terjun dalam *game*, dikarenakan *game* bukanlah prioritas mereka. Sehingga banyak dari *gamer* perempuan enggan atau tidak sempat untuk bermain lebih intens dan lebih sering seperti *gamer* laki-laki kebanyakan. Sebagai *gamer* perempuan, tidak semua bisa memberikan toleransi ke sesama *gamer* perempuan. Faktor-faktor seperti *skill*, peran yang bisa dimainkan dan pergaulan bisa menjadi kendala bagi sesama *gamer* perempuan lainnya. Dalam dunia *game* ada beberapa julukan yang biasa digunakan orang-orang ketika *game*, salah satunya *Pro* dan *Noob*. *Pro* sendiri diambil dari kata Profesional atau lebih diartikan sebagai seseorang yang sudah jago/ahli dalam *game*/karakter yang dimainkan. Untuk *noob* sendiri diambil dari kata *newbie* atau pemula, atau sering diartikan dengan seseorang yang tidak ahli atau orang tersebut sudah lama bermain namun secara *skill* dan kemampuannya dalam bermain *game* tidak berkembang.

e) **Tanggapan Perempuan yang Tidak Bermain Game ke Para Gamer Perempuan**

Menurut Violetta, perempuan yang bermain *game* dan yang tidak bermain *game* itu seperti minyak dan air, tidak bisa bersatu. Dan apabila terjadi masalah di antara mereka, akan sangat sulit untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dan akan menjadi panjang urusannya karena ada omongan-omongan di belakang atau

gosip-gosip yang tidak mengenakan tersebar.

Pernyataan yang diberikan Violetta :

"Soalnya antara cewek yang suka main *game* sama yang *ga tu* seperti buah yang *ga* bisa bersatu. Clash-nya lebih parah daripada cowok ke cewek *gamer*, malah yang cewek normal yang *ga* main *game* ke cewek *game* malah *dijulidin*. *Dijulidin tu* istilahnya, dijadikan bahasan di belakang. Jadi apa namanya bagi orang yang *ga* main *game* '*game* itu apa *sih*? Kok lebih penting daripada kepentingan bersama?' *nah* dia itu walaupun aku *udah* jelasin *game* itu ada *event*-nya tapi dia *tu* masih *ga* mau *tau gitu*." (Wawancara, 19 September 2020)

Menurut Nevita, toleransi antara *gamer* perempuan dengan perempuan yang tidak bermain *game* cenderung lemah. Berdasarkan penjelasan Nevita, "Lebih ke toleransi *sih*, jadinya kayak misalkan 'oh ya sabar, *ga* mau nunggu pokoknya.' ini lagi main *game* misalkan, yang satu minta responnya cepet". (Wawancara, 19 September 2020) Inggit juga memberikan penjelasan bahwa, perempuan lain yang tidak bermain *game* bermaksud baik yakni mengingatkan untuk tidak melupakan kewajiban. Pernyataan yang diberikan Inggit :

"Ya itu, '*Astagfirullah*', terus kayak menyuruh 'jangan nge-*game*-lah beb' *gitu-gitu*, 'ini dunia *real*-nya gimana?' tapi mereka nyuruh itu bukan maksa, mereka cuman ngomong kayak gitu tapi ya kalau ngeliatny disisi lain tu mereka juga *nyupport* aku. *Nyupport*-nya dengan cara misalnya aku lagi main *game* nih, ya mereka tau aku *ga* bisa diganggu gitu dan mereka *ga* ganggu, ya paling ngasih-ngasih saran gitu doang. Kalau

mereka ngajak main aku ayo, *ga* terus mentingin *game* tu engga". (Wawancara, 6 Oktober 2020)

Penjelasan dari Nevita dan Inggit lebih menerangkan bahwa antara *gamer* perempuan dengan perempuan yang tidak bermain *game* membutuhkan komunikasi yang lebih baik. Dari sini, *gamer* perempuan juga harus bisa membagi waktunya dengan baik, dan perempuan yang tidak bermain *game* juga harus bisa mengingatkan tanpa menyinggung satu sama lain. Adanya penolakan yang terjadi baik secara terus terang maupun dari belakang. Hal ini terjadi karena adanya kebiasaan dari kelompok sosial yang berbeda antara *gamer* perempuan dengan perempuan bukan *gamer*.

Berdasarkan penjelasan dari para informan diatas, hal ini merupakan temuan baru bahwa *female gaze* juga mempunyai peran yang cukup signifikan. Berbeda dengan *male gaze* yang melibatkan nafsu dalam menatap perempuan. Sebaliknya *female gaze* melibatkan rasa emosional dan keintiman, serta memperlihatkan rasa empati dibandingkan objektifikasi. Tatapan perempuan juga menjunjung tinggi rasa hormat dan rasa menghargai ke sesama perempuan.

Dari riset ini juga menemukan temuan menarik bahwa *game* yang mereka mainkanpun mampu membuat mereka mengeluarkan pundi-pundi rupiah untuk bermain *game* atau menikmati fitur di dalam *game* tersebut. Informan juga memberikan penjelasan mengenai kapital yang sudah mereka keluarkan untuk bermain. Bermain *game* terutama *game online* memang tidak bisa jauh dengan kapital yang harus diraih untuk menggapai *skin* atau *item* tertentu di dalam

game tersebut. Hal ini merupakan salah satu perilaku konsumtif dalam arena *game*. Baudrillard (2011) menjelaskan konsumsi yang seringkali di definisikan sebagai kelesuan yang berarti sebagai pemborosan yang bersifat produktif. Suatu makna yang terbalik dari makna ekonomis yang didasarkan atas keperluan. Konsumsi merupakan penimbunan dan perhitungannya atas kelebihan yang melampaui keperluan, atau pengeluaran yang melampaui batas.

Violetta memberikan keterangan mengenai kapital yang sudah dia keluarkan. Menurutnya kalau *game* tersebut merupakan *game* favorite merupakan hal yang wajar apabila seseorang mengeluarkan kapital untuk *game* yang mereka sukai. Dan menurut sudut pandang Violetta, *gamer* dengan *level hardcore* sudah dipastikan akan mengeluarkan kapital, apabila tidak berarti *gamer* tersebut bukan *gamer* sejati. Dan sudah dipastikan mengeluarkan kapital baginya apabila ada *event* khusus yang mungkin untuk diulang kembali *event* tersebut mempunyai potensi yang kecil atau memang *event* khusus seperti *event* kolaborasi dengan *game* lain. "Kalau memang *game* favorit memang harus sih. Misale non *hardcore* sih ga keluar bakal uang, bukan *gamer* sejati. Nek aku *game* favorit jelas, *auto*, apalagi ada *event* lho semisale ga bayar tuh ga bakal dapat lagi". (Wawancara, 19 September 2020)

Violetta juga memberikann penjelasan mengenai jumlah yang dia keluarkan untuk bermain *game*. Violetta biasanya untuk *event* menghabiskan 500 ribu rupiah perbulannya, dan bisa menghabiskan dua kali lipat dari biasanya apabila ada sesuatu yang dia inginkan dari *event* tersebut. "Aku biasane ngitung, kalau *top up*

segini dapat ini, nek biasa kek gini. Sebulan habis berapa ya, 500 ribu rupiah per *event*, kadang sebulan dua kali. Aku kalau udah ada mau, (harus) dapet. Kan aku *ngejar* selain harus dapet *score* kan harus *top up* apa gitu lho. Seratus (ribu rupiah) doang bisa dicari, *event* ga bisa". (Wawancara, 19 September 2020)

Kesimpulan yang bisa dihasilkan berdasarkan keterangan Violetta adalah mengeluarkan kapital ketika bermain *game* yang disukai merupakan hal yang wajar. Ditambah lagi apabila didalam *game* tersebut ada *event limited* yang tidak ada gelombang keduanya makan hal tersebut perlu dipikirkan ulang.

Untuk Nevita sendiri menjelaskan bahwa dia sampai rela untuk mengeluarkan kapital demi mengejar *event*, namun tidak sering karena nevita juga memilih-milih *event* mana yang ingin dia ikuti. Apabila ada *event* yang menarik baginya, maka Nevita memilih akan menabung sebelum membeli in *game* money untuk membeli *item* / karakter di dalamnya. Penjelasan Nevita :

"Ini yang ini (*game* yang sedang dimainkan) aku *sampe* rela mengeluarkan rupiah yang ini. Aku pas *ngejar event* sih, baru *top up* tapi *top up*-nya ga rogoh kocek banget. Cuman *top up* yang kecil-kecil jadi kira-kira udah nabung dulu. Jarang (*top up*) kok, maksudnya ga sebulan yang melulu harus *top up* tu engga. Misalkan aku udah nabung nih untuk *event* yang selanjutnya, ternyata begitu tak pake semua *gems*-nya, udah pake *diamond*-nya semua tapi masih ga cukup udah ga bisa *top up*, ya udah jadinya ketinggalan. Jadi *event*-nya habis aku ga dapet ininya, ga dapet kartunya, ya udah". (Wawancara, 19 September 2020)

Untuk Dila sendiri rela mengeluarkan kapital dikarenakan *game* yang dimainkan harus dimainkan di *gamenet/warnet*. Menyewa unit komputer di tempat tersebut dalam waktu beberapa jam untuk bermain *game*. Dan juga dikarenakan *game* yang Dila mainkan lebih ke kompetisi adu tembak, maka Dila rela mengeluarkan kapital untuk membeli perlengkapan di dalam *game* tersebut. Namun Dila juga sadar bahwa kegiatan ini merupakan kegiatan yang sia-sia menurutnya, "Main *game* sampe subuh juga kalau ke *warnet*, itu *ngabisin* uang jugalah (*cash/in game money*). Beli *cash* (*PB*), *ngabisin* uang disitulah pokoknya mas. Ya pasti negatiflah, namanya kalau *ga* menghasilkan, orang *taunya* kita *ngabisin duit* buat *cash*". (Wawancara, 24 September 2020)

Sedangkan Inggit menceritakan pengalamannya dalam mengeluarkan kapital dalam bermain *game*, dan dengan jumlah yang tidak main-main tentunya. Inggit menceritakan bahwa dari *game Pico* dia pernah mengeluarkan kisaran 10 juta rupiah, lalu dari *game Pic* 20 juta rupiah. Lalu kapital terbesar yang pernah dia keluarkan berjumlah 90 juta rupiah, hal tersebut ia lakukan untuk menaikkan *VIP* nya ke *VIP* yang tertinggi dalam *game* itu. Dalam tahun 2020 ini ketika dia bermain *game HighRise*, Inggit mengeluarkan perharinya 1 juta rupiah dimulai dari bulan Maret.

Inggit pun juga menjelaskan kenapa dia mengeluarkan kapital sebanyak itu karena dalam *game* tersebut ada *event*, yang *event*-nya berguna untuk menaikkan nama *squad*/komunitas dalam *game* tersebut. Inggit pun mengakui bahwa itu adalah pengorbanannya untuk mencapai yang

tertinggi atau agar semakin terkenal dalam *game* tersebut. Menurut dia, yang harus melawan pemain-pemain lain, karena anggota komunitasnya kebanyakan bermain tanpa kapital dan hanya *online* atau login sebentar. Maka dari itu menurutnya akan susah untuk naik apabila dia tidak melakukan hal seperti itu.

Inggit menyampaikan cerita perjuangannya :

"Yang aku inget karena nominalnya ga sedikit, kalau *Pico* tu aku nominalnya masih 10 (juta)anlah, karena aku baru disitu. Masih baru terus udah tutup *gamennya*, terus ke *Pic* itu mungkin 20 (juta)an. Terus paling banyak tu di *Touch* karena aku naikin *VIP* nya tuh gede banget gitu lho. Aku ke *VIP* 12 itu sekitar 90 (juta)an itu belum sama *item*-nya yang dibeli. Terus kalau *HR* ini pokoknya sehari tu sering banget sejuta, nah dikali aku main dari Maret hahaha. Nah terus kenapa aku bisa ngeluarin sebanyak itu, jadi di *game* itu kita ada yang namanya *event*, *event*-nya tu naikin nama *squad* kita". (Wawancara, 6 Oktober 2020)

Yang bisa disimpulkan dari keterangan Inggit, bahwa ingin menjadi nomor 1 dalam *game*, selain *skill* yang dibutuhkan juga ada kapital yang harus dikorbankan. Selain *skill* atau kemampuan, *prestige* juga menjadi hal yang penting agar bisa dilirik oleh orang lain/*player* lain. Hal seperti ini tidak hanya dialami oleh Inggit. Dalam arena *game* banyak sekali terjadi walaupun di dalam *game* yang berbeda. Banyak alasan selain untuk eksistensi, yang pasti juga untuk kepuasan diri.

Kesimpulan

Bermain *game* sudah menjadi hobi atau kebiasaan bagi para *gamer*, bukan lagi sebuah trend yang harus diikuti *hype*-nya. Bermain *game* merupakan gaya hidup, gaya hidup bagi yang melakukannya. Para *gamer* perempuan tanpa mereka sadari sedang berjuang untuk mendapatkan pengakuan dengan cara melawan maskulinitas melalui kegiatan *gaming*.

Mereka sebagai perempuan juga mempunyai hak untuk memainkan *game* yang sama dengan laki-laki. Para *gamer* laki-laki banyak yang mendukung tetapi banyak pula yang memanfaatkannya untuk kesenangan pribadi mereka. Rundungan yang dirasakan kebanyakan *gamer* perempuan masih sering dirasakan baik di ruang publik maupun *cyberspace*.

Gamer laki-laki memang mendominasi dunia *gaming* karena mereka secara tidak sadar telah didukung oleh konstruksi sosial patriarkis, sehingga laki-laki yang bermain *game* dianggap biasa saja, berbeda dengan perempuan. Para *gamer* perempuan masih mendapatkan diskriminasi dari orang-orang di luar *gamer*, bahkan dari sesama perempuan. Dianggap melakukan hal yang sia-sia oleh para *perempuan* yang tidak bermain *game* atau masyarakat umum yang minim pengetahuan akan *game*.

Bermain *game* tidaklah melulu soal trend, tetapi juga gengsi. Konstruksi sosial *gamer* yang awal mulanya ada penikmat *game* mengalami pergeseran sedikit demi sedikit berdasarkan fitur-fitur dari *game* yang dimainkan. Dengan adanya konstruksi sosial yang tercipta, menciptakan perbedaan kelas sosial yang terlihat saat *gamer*

mempunyai *skin*, *item-item*, atau bahkan karakter-karakter khusus dalam *game* tersebut yang tidak dimiliki oleh kebanyakan *gamer* lain. Hal ini menjadi umum terjadi sehingga terkadang meresahkan bagi sebagian pemain *game*, terutama ketika banyak dari mereka yang hanya mengedepankan perilaku konsumtif mereka.

Baudrillard menjelaskan bahwa perilaku konsumsi saat ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang murni ekonomis dan berdasarkan pilihan rasional saja, tetapi terdapat sistem budaya dan sistem pemaknaan sosial yang mampu mengarahkan pilihan individu atas suatu komoditas. Di masa kini *game* telah menjadikomoditas modern yang mampu menciptakan jenjang sosial berdasarkan faktor-faktor tertentu. Hal ini sangat sering terjadi, terutama di Indonesia.

Pada dasarnya, bermain *game* adalah kegiatan yang membutuhkan kemampuan berpikir cepat terutama dalam penyusunan strategi yang tepat. Bermain *game* selain membantu mengurangi stress juga bisa membawa dampak yang positif seperti meningkatkan kemampuan belajar, koordinasi mata dan tangan, kerja tim, keterampilan sosial dan lainnya. Akan tetapi, kondisi yang terjadi sekarang ini tidak lagi menyoroti dampak positifnya, melainkan lebih ke arah seberapa langka atau mahal *skin/item* yang dimiliki, bukan seberapa hebat *skill* yang dimiliki oleh seorang *gamer*.

Daftar Pustaka

- Baudrillard, J. P. (2011). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Butler, J. P. (1990). *Gender Trouble (Feminism And The Subversion of Identity)* New York: Routledge
- Cassell, J., and Jenkins, H. (1998). *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games*. Massachusetts, USA: MIT Press.
- Creswell, John W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kim, H. (2009). Women's Games in Japan: Gender Identity and Narrative Construction, *Theory, Culture & Society*, 25 (2-3), hal 165 -188.
- Morrison. (2013). *Teori Komunikasi : Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan (Interpersonal)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulvey, L. (1989). *Visual and Other Pleasure*. New York: Palgrave
- Rinta Arina M. (2021). *Gamer Perempuan dan Permainan Kencan Virtual, Studi Psikoanalisis Lacanian atas Hasrat dan Fantasi Keintiman dalam "Mystic Messenger"*. Tesis UGM Pascasarjana Jurusan Kajian Budaya dan Media. Yogyakarta. Universitas Gadjah Mada.

