

BAB I

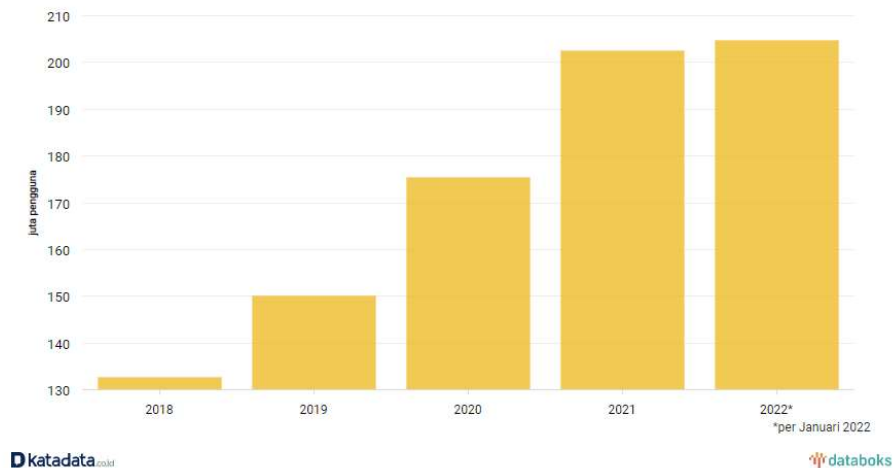
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan pengaruh pada masyarakat dalam mencari sarana hiburan, salah satunya adalah permainan atau *game*. Sebelum adanya teknologi yang canggih seperti saat ini, kita seringkali mengisi waktu luang dengan permainan tradisional. Namun di era yang serba digital ini kita dapat bermain *game* dengan menggunakan komputer maupun *smartphone* tanpa harus keluar rumah. *Game online* merupakan jenis permainan yang bergantung pada jaringan komputer, disebut dengan *game online* karena para pemainnya dapat tersambung di waktu yang sama walau berbeda tempat (Senja, 2021).

Game online berkembang pesat berkat kemajuan teknologi komputer. Pada awal muncul di tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk bermain *game* dengan maksimal 2 orang, 10 tahun kemudian pada tahun 1970 ditemukan jaringan komputer berbasis WAN (*Wide Area Network*) dimana jaringan komputer ini memiliki jangkauan yang luas yang memungkinkan satu komputer terhubung dengan komputer lain di waktu yang sama walau berbeda tempat. *Game online* mulai berkembang pesat pada tahun 1995 dimana aturan-aturan yang memperketat beredarnya *game online* dihapus oleh NSFNET (*National Science Foundation Network*). Di Indonesia sendiri *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dari masuknya Nexia Online. Setelah masuknya Nexia Online di Indonesia, ada sekitar 20 judul *game online* dengan genre yang beragam yang beredar di Indonesia. Antusias masyarakat Indonesia yang tinggi dalam menyambut datangnya *game online* membuat pada tahun-tahun berikutnya mulai banyak *game online* yang hadir di Indonesia. Seperti Redmoon pada tahun 2002, Ragnarok Online pada tahun 2003, Counter-strike, dan masih banyak lagi.

Sebagai manusia modern kita tidak dapat dipisahkan dengan internet, dengan adanya internet kita dapat saling terhubung satu sama lain dengan mudah. Menurut data dari kominfo.go.id, Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengguna internet perbulan terbanyak nomor 6 di dunia. Pada tahun 2014 setidaknya ada 83,7 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan internet. Sedangkan dilansir dari katadata.co.id per Januari 2022 Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna internet aktif, angka tersebut mencakup setidaknya 73,7% dari total penduduk Indonesia yang kini berjumlah 277,7 juta orang per Januari 2022. Negara kita berada dibawah Tiongkok, Amerika Serikat, India, Brazil, dan Jepang dalam hal banyaknya pengguna internet. Hal ini juga menjadi dasar dari banyaknya pemain *game online* di Indonesia.



Gambar I.1
Data pengguna internet di Indonesia
(sumber: katadata.co.id)

Game online berkembang pesat bersamaan dengan kemajuan teknologi informasi khususnya internet, apalagi dengan adanya *smartphone* kini *game online* bias dimainkan dimana saja dan kapan saja. Dilansir dari katadata.co.id, *game online* memiliki daya tarik luar biasa bagi masyarakat baik terutama kalangan remaja. Menurut statista jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 59,8

juta pada 2021. Jumlah pemain *game mobile* ini berkembang pesat dari tahun 2019 yang hanya berjumlah 44,1 juta sementara itu pada tahun 2020 jumlah pemain *game online* di Indonesia mencapai 54,7 juta (Bayu, 2021). Salah satu *game online* yang banyak digemari adalah Mobile Legends: Bang Bang, *game* Mobile Legends merupakan salah satu *game* dengan jumlah player aktif terbanyak dan menjadi salah satu *game* dengan jumlah unduhan terbanyak di platform Android maupun iOS dengan jumlah lebih dari 100 juta unduhan (Selular.id, 2021).

Dilansir dari suara.com, *game* Mobile Legends memiliki 34 juta pemain yang aktif bermain tiap bulannya yang didominasi oleh pemain yang berasal dari pulau Jawa dan Sumatra. Pulau Jawa menjadi pulau dengan jumlah pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang terbanyak dengan jumlah 17,6 juta pemain atau sekitar 52% dari total seluruh pemain *game* Mobile Legends di Indonesia. Kebanyakan *game online* didominasi oleh pemain laki-laki, begitupun dengan *game* Mobile Legends yang pemainnya didominasi oleh pemain laki-laki. Berdasarkan gender, delapan puluh persen pemain *game* Mobile Legends di Indonesia merupakan laki-laki atau sekitar 27,2 juta pemain *game*, sementara hanya dua puluh persen lainnya adalah pemain *game* perempuan atau hanya sekitar 6,8 juta pemain (Pratnyawan & Rachmanta, 2021).



Gambar I.2
Demografi pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang
(sumber: suara.com)

Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online multiplayer* yang dirilis oleh pengembang *game* asal China yaitu Moonton. *Game* ini dirilis di Indonesia pada tanggal 14 Juli 2016. Dalam *game* ini pemain dibagi menjadi 2 tim berisi 5 orang, masing-masing tim akan bertarung dengan tujuan menghancurkan markas musuh dan mempertahankan markas sendiri. Setiap individu memiliki perannya sendiri-sendiri sesuai dengan *role* karakter yang dipilih, *role* karakter dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang sendiri ada 6, yaitu *marksman*, *fighter*, *tank*, *mage*, *assassin*, dan *support*. Setiap *role* atau peran tersebut memiliki kemampuan dan spesialisasi unik tersendiri. Per bulan Oktober 2022, terdapat 112 karakter dengan *role* masing-masing di dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang. Untuk menarik perhatian masyarakat, Moonton sebagai developer telah bekerjasama dengan negara-negara ASEAN untuk membuat karakter *game* Mobile Legends: Bang Bang dengan latar belakang sesuai dengan cerita rakyat atau legenda pada sebuah negara, contohnya seperti karakter Kadita yang terinspirasi dari Nyi Roro Kidul yang melegenda di Indonesia.

Game Mobile Legends: Bang Bang merupakan *game online* yang interaktif dan juga membutuhkan keterampilan dan komunikasi yang baik antar pemain. Dalam *game* Mobile Legends terdapat fitur *chat* dan *voice chat*, fitur ini yang digunakan oleh para pemain untuk berkomunikasi dengan memberi pesan singkat (*chat*) dan tersambung dengan suara layaknya sedang bertelepon. Para pemain dapat menggunakan fitur *chat* dan *voice chat* untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya, biasa para pemain ini membahas strategi yang akan digunakan, memberi saran kepada pemain lain, *trash-talking*, atau sekedar berbincang dengan pemain lain melalui *chat room*. *Chat room* merupakan sebuah sarana yang disediakan pada aplikasi untuk bisa berkomunikasi dengan orang yang tidak kita kenal sebelumnya (Wijaya & Paramita, 2019).

Kebanyakan pemain *game* Mobile Legends: Bang Bang dan *game online* lainnya terbiasa menggunakan bahasa yang maskulin dan berisi kata-kata yang tidak senonoh karena pemain *game online* didominasi oleh laki-laki. Para pemain *game online* biasanya menggunakan identitas palsu (anonim) dalam bermain *game*,

hal ini juga yang membuat mereka berani untuk berkata-kata yang cenderung kasar dan mencemooh pemain lainnya. Terlebih saat kita mengalami kekalahan atau ada anggota tim yang bermain tidak baik atau tidak sesuai instruksi yang diberikan (Veltri et al., 2014).

Perempuan dan laki-laki memiliki karakteristik bahasa yang berbeda dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Perempuan dianggap menggunakan bahasa yang lebih halus, lembut, dan sopan daripada laki-laki. Namun faktanya ada perbedaan karakteristik bahasa yang digunakan perempuan dalam berkomunikasi didalam *game online*. Selain itu ada juga perbedaan karakteristik bahasa antara perempuan yang baru mulai bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang dengan perempuan yang sudah lama bermain *game online* Mobile Legends: Bang Bang. Perbedaan karakteristik bahasa perempuan tersebut mungkin terjadi karena adanya ketidakadilan gender didalam *game online*. Karena dalam kehidupan bermasyarakat kaum perempuan seringkali menjadi korban dari ketidakadilan gender, hal ini memungkinkan perempuan juga bisa mengalami ketidakadilan gender disaat bermain *game online*. Ketidakadilan gender tersebut bisa meliputi salah satu atau bahkan beberapa dari marginalisasi, subordinasi, stereotipe, kekerasan dan beban ganda.

Gambaran singkat dari perbedaan karakteristik bahasa perempuan dalam *game* Mobile Legends: Bang Bang dengan laki-laki bisa dilihat dari cara mereka menghadapi kekalahan. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi pra penelitian oleh peneliti, kebanyakan pemain laki-laki akan mengeluarkan kata-kata kasar seperti “goblok”, “anjing”, “tolol” dan sebagainya, sementara pemain perempuan biasanya hanya akan mengeluh saja dan mengeluarkan kalimat seperti “haduh” dan “ya ampun”.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul “Karakteristik Bahasa Perempuan Dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang Dalam Perspektif Gender”. Penelitian ini menganalisis karakteristik bahasa yang digunakan pemain *game* Mobile Legends yang terfokus pada perempuan saat

berkomunikasi di dalam *game*. Peneliti menemukan hal-hal yang menarik untuk dibahas, mengingat selama ini pada umumnya pemain *game online* kebanyakan laki-laki dan karakteristik bahasa pemain *game online* khususnya Mobile Legends: Bang Bang selama ini dikenal dengan bahasa yang cenderung kasar dan maskulin.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi dan analisis masalah maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana karakteristik bahasa yang digunakan perempuan sebagai bentuk perilaku komunikasi didalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang?
- b. Bagaimana bias gender yang terjadi dalam proses komunikasi laki-laki dan perempuan dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Menganalisis karakteristik bahasa yang digunakan perempuan sebagai bentuk perilaku komunikasi didalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang
- b. Menganalisis bias gender yang terjadi dalam proses komunikasi laki-laki dan perempuan dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan gambaran terkait karakteristik bahasa perempuan saat berkomunikasi antara sesama pemain

didalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang, serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.