

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang mampu berfikir dan memiliki akal, dengan begitu manusia dapat disebut makhluk yang paling sempurna dibandingkan dengan yang lain. Mereka dapat dijadikan objek dan subjek sekaligus. Manusia dapat menjadi pelaku dalam meneliti suatu dan menjadi objek atau sasaran dari suatu penelitian. Manusia juga memiliki sifat maskulinitas dan feminitas. Karakter tersebut meliputi jenis kelamin, peran dan gender.

Gender dan kelamin tentu saja berbeda dengan jenis kelamin. Jenis kelamin menjelaskan tentang perempuan atau laki-laki sedangkan gender merupakan konsepsi yang meliputi hal peran, perilaku, mentalitas dan karakteristik emosional. Bagian dari konsep diri adalah Gender yang di dalamnya melibatkan identifikasi individu sebagai seorang laki-laki ataukah perempuan. Gender akan lebih banyak merujuk kepada bagaimana karakteristik serta ciri-ciri sosial yang diasosiasikan pada mereka yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Karakteristik dan ciri yang diasosiasikan ini tidak hanya didasarkan pada apa saja perbedaan biologis yang terkandung, melainkan juga pada bagaimana peran sosial dari menjadi sosok laki-laki atau perempuan.

Perempuan di era modern ini mampu meraih banyak prestasi pada bidangnya masing-masing. Kemajuan teknologi mampu membawa perubahan pada perempuan

masa kini dengan perempuan masa lalu. Perempuan masa kini lebih terampil dan eksis serta pemikiran yang menginspirasi orang lain sehingga memberikan ide-ide baru.

Perempuan dan laki-laki sangatlah berbeda ditinjau dari jenis kelamin serta segi psikologis. Laki-laki lebih rasional, aktif, dan agresif, sedangkan perempuan sebaliknya. Perempuan lebih emosional, pasif, dan submisif. Perdebatan mengenai perbedaan antara laki-laki dan perempuan dipengaruhi oleh dua teori besar, yaitu Teori *Nature* dan Teori *Nurture*. Pengikut Teori *Nature* memiliki anggapan bahwa perbedaan psikologis yang ada antara kaum laki-laki dan perempuan dapat disebabkan oleh beberapa faktor biologis keduanya. Pengikut Teori *Nurture* beranggapan bahwa perbedaan ini erat kaitannya dengan tercipta melalui proses belajar sekaligus kondisilingkungan sekitar.

Industri *e-sports* menjadi industri yang mengalami perkembangan sangat cepat. *E-sports* kini menjadi fenomena global dan menjadi perhatian berbagai kalangan, mulai dari gamers, media, dan perusahaan-perusahaan besar. *E-sports* digambarkan untuk menggambarkan permainan video game yang bersifat kompetitif. Pada masa 2000-an perkembangan *e-sports* menjadi semakin pesat. *E-sports* mengandalkan mental dan pikiran untuk meraih kemenangan. Hal ini menuntut pemainnya untuk memiliki kemampuan dan kemahiran dalam memainkannya. Pemain akan menjadi lebih profesional dalam berkompetisi dan bisa naik ke *leaderboard* apabila melakukan pelatihan di semua level permainan.

E-sports berbeda dengan komunitas pada umumnya. Industri *e-sports* dilakukan secara profesional dan ada sistem/struktur organisasi yang mengatur. Para manager *esports* dan pemain dikontrak oleh pendirinya dalam jangka waktu yang panjang untuk mengembangkan *e-sports*nya. Setiap manager dan pemain digaji sesuai dengan levelnya dan memiliki jadwal latihan yang sudah ditetapkan untuk menghadapi turnamen. Turnamen *e-sports* merupakan wadah yang menjadi ajang pemain untuk menunjukkan kemampuannya.

E-sports dijalankan layaknya seperti perusahaan besar yang memiliki pegawai dengan tujuan yang jelas. Hadiah yang dihasilkan dalam sebuah turnamen esports memiliki nominal yang tinggi, mulai dari puluhan sampai ratusan juta rupiah, bahkan bisa milyaran.. Uang yang dihasilkan oleh esports tidak hanya berasal dari turnamen, tetapi juga dari iklan yang telah menjadi *partner* di dalamnya. Seseorang yang berkarir dalam sebuah *e-sports* tidak hanya bisa dipandang sebagai pemain *game online* semata, tetapi sudah menjadi sebuah pekerjaan yang profesional dan dapat menghasilkan penghasilan yang tetap.

Perkembangan *e-sports* di Indonesia bisa diikuti oleh semua kalangan masyarakat, mulai dari remaja sampai dewasa. Laki-laki dan perempuan sering meramaikan ajang ini untuk menunjukkan kualitas dirinya dalam berkompetisi melalui *game*. Banyak perempuan yang memutuskan terjun ke dalam dunia *e-sports* dengan berbagai latar belakang dan tujuan, seperti mencoba dunia baru, ingin menggapai cita-citanya, dan ingin lebih membuka diri. Beberapa perempuan yang awalnya memiliki

pribadi yang tertutup di lingkungan sebelumnya menjadi lebih terbuka dan bisa beradaptasi dengan lingkungan baru. Lingkungan yang positif dan memiliki prospek yang tinggi merupakan daya tarik bagi perempuan, tidak hanya laki-laki.

Perempuan dan laki-laki memiliki peran masing-masing dalam industri *esports*, namun akan menjadi berbeda jika masuk dalam ranah kompetisi/turnamen. Baik Perempuan maupun laki-laki pastinya akan memiliki model karakteristik biologis yang tentunya berbeda satu sama lain, sehingga tidak bisa dibandingkan dan juga tidak bisa dimasukkan ke dalam kategori yang sama.

Pembagian kategori tersebut dapat dilakukan berdasarkan jenis kelamin dimana sama dengan pembagian kategori berdasarkan berat badan pemain. Keduanya dilakukan demi menciptakan kompetisi yang adil. Kompetisi dalam *e-sports* dikatakan 'hanya' mengandalkan kemampuan, ketepatan, kecepatan, serta kerjasama tim. Tidak ada batasan dalam unsur biologis untuk membangun *skill* atau kemampuan tersebut. Perempuan dan laki-laki akan memiliki kapasitas yang sama dalam hal kemampuan kognitif, bahkan di dalam sebuah turnamen besar *e-sports sekalipun*. Perempuan lebih sering ditempatkan di bagian lain seperti manajer, bahkan *brand ambassador*. Belum lagi tentang pemberian hadiah dalam setiap turnamennya juga berbeda antara laki-laki dan perempuan.

Stigma terhadap *gamer* secara umum juga belum bernilai positif. Stigma *gamer* yang dianggap sebagai perkumpulan orang yang anti sosial yang tersingkir dari lingkungannya. Perempuan tentunya akan menghadapi stigma yang berlipat ganda.

Bukan hanya stigma yang mengarah kepada pribadi sebagai gamer tapi juga sebagai seorang perempuan. Tidak sedikit dari mereka yang tidak didukung dengan lingkungan sosial seperti keluarga, saudara, teman sebaya sehingga memicu masalah dalam kehidupan sehari-hari. Hambatan terbesar bagi seorang gamer perempuan untuk bisa berada di sebuah kompetisi yang sama dengan laki-laki adalah stigma sebagai perempuan yang menempel di pundaknya.

Mengatur waktu antara pekerjaan dan kehidupan sosial merupakan masalah yang sering dihadapi oleh perempuan yang bekerja. Mereka harus bisa mengatasi dengan mengatur sebaik mungkin karena mereka sadar bahwa mereka memiliki peran ganda. Mereka harus tetap menjadi perempuan yang baik dan bertanggung jawab atas kehidupan sosial yang dimiliki. Sedangkan saat bekerja ia memiliki `komitmen dan tuntutan atas pekerjaannya. Dalam diri mereka pasti memiliki keinginan untuk dapat menjadi perempuan yang ideal yang mampu menyeimbangkan kedua peran tersebut dengan proporsional.

Dari beberapa penjelasan hal di atas munculah konsep diri perempuan khususnya perempuan yang berkarir di *e-sports*. Konsep diri yang muncul dari pekerja meliputi persepsi tentang diri perempuan ini bisa bersifat psikologi, sosial, fisis. Konsep diri ini memberikan gambaran dari pikiran perempuan dan perasaannya. Sekaligus bertanggung jawab di dunia kerja sebagai perempuan yang memiliki kekuatan, kekuasaan, potensi dan kapabilitas yang tidak kalah dengan kaum pria.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, perempuan berada pada posisi dilematis. Karena hal tersebut terbentuklah konsep diri yang berbeda pada perempuan yang bekerja di industri *e-sports*.

Konsep diri dapat diartikan sebagai faktor penentu dalam kepribadian yang didalamnya mempengaruhi berbagai macam hal dalam kehidupan dan mempengaruhi tingkah laku individu termasuk dalam hal pencapaian hidup. Seseorang yang memiliki konsep diri positif akan menunjukkan sikap semangat dan percaya diri dalam menjalani kehidupan. Sebaliknya, jika individu memiliki konsep diri negatif maka ia akan menunjukkan sikap pasif dan cenderung pesimis dalam setiap kegiatannya. Beberapa penelitian menyatakan bahwa sebuah prestasi serta motivasi yang rendah dapat diakibatkan karena munculnya pernyataan negatif tentang siapa dirinya, seperti halnya merasa bodoh dan tidak mampu menyelesaikan sesuatu. Konsep diri ini juga merupakan bagian yang sangat penting dalam diri seorang manusia. Konsep diri ini akan terbentuk dari bagaimana cara seseorang menyikapi suatu hal di hidup mereka. Konsep diri juga terbentuk dari proses penyerapan sebuah informasi, karena penilaian, evaluasi serta cara pandang orang lain terhadap dirinya.

Dampak yang diterima dari konsep diri negatif bisa menjadi sangat banyak apabila mereka menganggap bahwa diri mereka adalah pribadi yang lemah, dan tidak berarti. Konsep diri negatif juga dapat terlihat ketika seseorang menjadi mudah marah dan peka terhadap kritikan dari lingkungan sekitar. Peka terhadap kritikan adalah suatu kondisi dimana seorang individu kurang bisa menerima masukan maupun terhadap

peraturan yang ada. Sikap penentangan tersebut merupakan bentuk penentangan yang dilakukan oleh individu terhadap segala hal yang tidak sesuai dengan dirinya.

Pemilihan lokasi penelitian dilakukan di Kota Surabaya dengan alasan karena Kota Surabaya merupakan kota dengan kepadatan penduduk yang tinggi dengan tingkat kebutuhan yang tinggi. Angka kependudukan yang tinggi ini juga didampingi dengan sifat konsumtif masyarakatnya. Industri *e-sports* di Kota Surabaya mulai menunjukkan eksistensinya. Mulai banyak bermunculan *e-sports* yang menjadi wadah untuk *gamer*, khususnya Kota Surabaya.

Dari fenomena diatas, penulis ingin sekali mengetahui bagaimana konsep diri yang terjadi pada pemain *e-sports* perempuan itu. Nantinya konsep diri akan berpengaruh pada komunikasi yang terjadi dengan pasangannya, teman-teman sebaya, dan bagaimana perempuan membagi waktunya antara *e-sports* dan kehidupan sosialnya serta bentuk konflik seperti apakah yang dialami oleh pemain *esports* perempuan dalam kaitannya dengan pembagian waktu antara kehidupan sehari-hari dan *esports*. Maka dari itu penulis mengambil tema “Konsep Diri Pemain *Esports* Perempuan di Kota Surabaya” (Studi Terhadap Pemain *E-sports* Perempuan di Kota Surabaya) sebagai bahan skripsi penulis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu, “Bagaimana konsep diri pemain *e-sports* perempuan dalam membangun identitas pada kompetisi media virtual?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui konsep diri seorang pemain *esports* perempuan di Kota Surabaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharap mampu memberikan sumbangsih dalam aspek teoritis khususnya bagi konsep diri para pemain *e-sports* perempuan di Kota Surabaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan juga pengalaman dalam dunia pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan menjadi penelitian yang lebih luas dari sebelumnya.

b. Bagi Pekerja

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan mengenai konsep diri.