Diskriminasi Pada *Gamers* Perempuan (Studi Fenomenologi Gamers Perempuan Dalam Grup Discord "Horror")

Arvin Rifqi Alghifari [1], Alila Pramiyanti [2], Anggian Lasmarito Pasaribu [3]
[1] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom , Indonesia, arvinnnra@student.telkomuniversity.ac.id
[2] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, alilapramiyanti@telkomuniversity.ac.id
[3] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Ilmu Sosial, Universitas Telkom, Indonesia, anggianlp@telkomuniversity.ac.id

Abstrak
Game menjadi hobi untuk beberapa kalangan dan rutinitas yang dapat melepas penat dari sibuknya aktivitas yang dijalani. Pada era digital saat ini game menjadi salah satu hal yang turut serta berkembang pesat. Kita dapat bermain game bersama dengan seseorang dari penjuru dunia. Penelitian ini berjujuan untuk menggali pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup discord "Horror" dengan pendekatan fenomenologi. Studi ini menggunakan teori interaksi simbolik oleh Herbert Mead guna memahami bagaimana simbol-simbol dalam interaksi online menciptakan pengalaman diskriminatif terhadap perempuan dalam komunitas game. Pada penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terstruktur dengan beberapa informan kunci gamers perempuan yang aktif dalam grup discord "Horror" serta observasi partisipatif terhadap dinamika interaksi dalam grup tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman gamers perempuan tidak hanya terjadi melalui tindakan eksplisit namun juga melalui simbol yang berkembang dalam komunikasi sehari-hari seperti, pelecehan verbal, stereotipe gender, pengucilan sosial hingga intimidasi dan ancaman. Melalui perspektif interaksi simbolik penelitian ini mengungkapkan bagaimana makna dibangun dalam interaksi online yang berkontribusi pada pembentukan pengalaman diskriminatif gamers perempuan, selain itu interaksi simbolik juga menyoroti pembentukan identitas gamers perempuan dalam grup discord "Horror". Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam memahami isu kesetaraan gender dalam aspek hiburan seperti game.

Kata kunci: Diskriminasi, Gamers Perempuan, Interaksi simbolik, Grup Discord.

I. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi saat ini mempengaruhi perkembangan sarana hiburan, salah satu sarana hiburan tersebut adalah *game* atau yang disebut permainan, dalam era digital permainan memungkinkan untuk diakses menggunakan *smartphone* dan diketahui dengan istilah *mobile games* atau game online (Pramesty, 2021). Permainan online adalah suatu bentuk permainan yang memerlukan akses kedalam internet (Tucker, 2008). (Pramesty, 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Clark & Scott (2009) menyatakan game online sebagai satu dari berbagai macam aplikasi entertainment dalam kemajuan global sejak ditemukannya internet, memiliki kegunaan sebagai media hiburan bagi semua orang. Awal mula pembuat *game* menciptakan suatu permainan dengan maksud untuk memberi inspirasi bagi orang lain agar dapat menciptakan suatu inovasi yang lebih baik (Clark, 2009). Permainan online atau *mobile game* mempunyai daya tarik yang cukup besar bagi Masyarakat berbagai kalangan usia maupun gender (Pramesty, 2021). Pemain permainan online atau biasa disebut *gamers* umumnya identik dengan laki-laki, namun pada kenyataannya tidak sedikit Perempuan yang tertarik dengan game online (Zhafira, 2022). Dalam penelitiannya Zhafira (2022) menjelaskan bahwa genre game yang menarik perhatian laki-laki adalah permainan *action*, *role-playing*, *RPG*, *MMORPG* dan *multiplayer online battle arena* yang lekat dengan unsur maskulin, kebanyakan genre game ini memiliki konten yang berbanding terbalik dengan Perempuan hal ini lah yang memunculkan stereotipe bahwa game online diperuntukkan untuk laki-laki. Streotipe yang muncul ini lah yang dapat menghambat kebebasan pemain Perempuan dan banyak Perempuan memiliki pengalaman terkait diskriminasi gender dalam dunia game karena banyaknya persepsi yang menganggap bahwa laki-laki lebih unggul dan kompeten dalam bermain game daripada Perempuan (Sarah Zhafira, 2023). Hal ini lah yang menempatkan Perempuan berada pada posisi nomor dua setelah laki-laki bahkan dalam dunia game sekalipun.

Grup Discord dan komunitas online sering menjadi tempat berkumpulkan pemain untuk berinteraksi di luar platform game itu sendiri. Seperti grup discord "Horror" yang beranggotakan komunitas pemain game Roblox memanfaatkan platform discord untuk berinteraksi dengan sesama pemain game Roblox diluar platfirm Roblox itu sendiri. Pada penelitian ini meneliti diskriminasi Perempuan pada grup discord "Horror" yang dimana anggota grup

discord "Horror" merupakan pemain game Roblox. Bentuk diskriminasi dalam grup tersebut adalah diskriminasi berupa diskriminasi verbal yang melalui Platform Discord dalam grup "Horror". Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti dan menganalisis pengalaman diskriminasi yang dialami oleh *gamers* perempuan dalam grup discord "Horror". Diskriminasi gender merupakan masalah yang signifikan dalam komunitas game online terkhususnya dalam grup Discord "Horror" ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik. Teori tersebut tidak asing dengan seseorang yang Bernama George Herbert Mead. Nama Interaksi Simbolis bukan ciptaan Mead walaupun ia yang memulai Gerakan teoritis tersebut, Herbert Blumer yang Dimana merupakan murid Mead yang menciptakan istilah interaksi simbolis. Teori ini menekankan simbol – symbol seperti tanda, bahasa, dan symbol nonverbal, mempunyai peran yang penting dalam membentuk persepsi terhadap individu. Teori ini menekankan 3 konsep yang terdiri dari *mind*, *self*, dan *society* (Ramadhanti, 2020). Mind dibutuhkan sebagai prefix ketika interaksi terwujud menghasilkan sebuah makna untuk berikutnya muncul symbol berupa bahasa yang disepakati bersama. Lalu self datang atas penilaian individu mengenai persepsi yang dibangun dari orang lain (Ramadhanti, 2020). Kemudian society Dimana individu terlibat dalam perilaku yang dipilih secara sukarela oleh mereka sendiri (Putri, 2021).

Berdasarkan fenomena Diskriminasi pada pemain Perempuan dalam *game*, penelitian ini mengangkat grup Discord "Horror" sebagai subjek penelitian karena adanya indikasi terjadinya diskriminasi Perempuan dalam grup ini yang Dimana peneliti ingin mengungkap pengalaman diskriminasi Perempuan dalam grup Discord "Horror" dengan menggunakan teori interaksi simbolik Herbert Mead dengan metode pengumpulan data berupa wawancara. Penelitian ini mengungkap pengalaman diskriminasi yang dialami pemain *game* Perempuan dalam grup Discord "Horror" dalam *game* Roblox. Dan memberikan dasar untuk Tindakan yang lebih baik dalam melindungi Perempuan hingga dalam ranah dunia hiburan seperti game.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan fenomenologi sebagai Teknik analisis data. Guna menggali pengalaman diskriminasi gamers perempuan dalam grup Discord "Horror". Fenomenologi merupakan sesuatu yang dipersepsikan, dirasakan, dan diketahui melalui pengalaman dan kesadaran seseorang (Dr. J. R. Raco. ME., 2010). Teori interaksi simbolik menurut Herbert Mead ini digunakan untuk menanyakan apa yang dialami oleh gamers Perempuan dan bagaimana mereka mengemukakan pengalaman dan menafsirkan pengalaman tersebut (Pramesty, 2021).

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Diskriminasi Perempuan dalam Game

Diskriminasi Perempuan tidak hanya terjadi dalam lingkup sosial, tetapi juga pada sektor hiburan, seperti pada game (Pratama, 2023). Perempuan yang bermain game masih dianggap remeh oleh pemain lain. Didalam kehidupan nyata, Perempuan lebih sering melakukan pekerjaan dapur dan mengurus pekerjaan rumah tangga (Pramesty, 2021). Karena pemain game online atau yang biasa disebut "gamers" biasanya kerap distereotipkan dengan laki – laki, walaupun pada kenyataannya banyak Perempuan yang juga memiliki ketertarikan dan minat yang sama terhadap game online (Ridzani Feggy Wiguna, 2019).

Seperti pada penelitian ini, diskriminasi yang terjadi adalah dalam ranah game online yang mengimplikasikan posisi gamers laki-laki yang dominan, sedangkan posisi gamers Perempuan yang submisif (Ridzani Feggy Wiguna, 2019). Diskriminasi diartikan sebagai prasangka atau perilaku yang membedakan seseorang hanya berdasarkan identitas sosialnya (suku, ras, agama, gender, orientasi seksual). (Denny, 2014). Kalimat ejekan dan umpatan serta perkataan yang menjatuhkan Perempuan dialami oleh gamers Perempuan, jika identitas gender mereka terlihat oleh pemain laki – laki lain maka pemain lain akan mencaci langsung membawa identitas gendernya (Pramesty, 2021). Perlakuan tersebut juga didapatkan oleh gamers ketika tim mereka kalah dan juga mereka memang berniat untuk menghina atau mengejek pemain lain yang dapat mengakibatkan terjadinya diskriminasi antar pemain (Pratama, 2023b).

B. Game Online

Game online adalah permainan elektronik yang Dimana menggunakan teknologi media visual elektronik yang dimainkan melalui jaringan internet (Nisa, 2022). Game online dapat dimainkan jika perangkat dan jaringan internet terhubung penggunanya dapat berhubungan dengan pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang bersamaan (Wahid & Fauzan, 2021). Tetapi menurut Juli et al., (2023) game online bisa dimainkan secara individu dan multiplayer yang melibatkan banyak pemain dari seluruh dunia. Hal tersebut bisa terjadi karena di dalam permainan online ada dua unsur utama, yaitu server dan client (Chairunisa, 2022). Menurut Chairunisa (2022) Server bertugas melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, yang Dimana client merupakan pengguna permainan yang menggunakan kemampuan server. Juli et al., (2023) mengatakan bahwa di dalam game online terdapat game yang free-to-play atau tidak memungut biaya dan game yang berbayar, yang artinya harus mengeluarkan biaya untuk memainkannya, bahkan di beberapa game online memiliki sistem mikrotransaksi yang dimana pemain dapat membeli fitur atau item yang dapat digunakan didalam game menggunakan uang sungguhan.

Dilansir dari laman Kominfo, Aptika (2017) mengatakan bahwa game online merupakan elemen dari aktivitas sosial karena penggunanya dapat saling berinteraksi secara virtual dan kerap juga membuat komunitas maya. Juli et

al., (2023) juga berpendapat bahwa game online juga bisa digunakan untuk berkumpul, berinteraksi, dan mengembangkan komunitas online. Ciri khas game online trdapat pada proses interaksi yang terjadi, baik secara langsung dan tidak terdapat batasan dalam prosesnya (Syas & Yahsy, 2023). Di Indonesia sendiri pada tahun 2001 game online muncul pertama kali melalui Nexian Online (Anjungroso, 2014).

C. Roblox

Roblox adalah platform permainan online yang memungkinkan pengguna berbagi, memainkan, dan membuat game sendiri yang dapat dimainkan oleh orang lain. Pengguna juga dapat membuat game sendiri yang dapat ditampilkan di platform dan dimainkan oleh orang lain (Vidita, 2023). Menurut Vindita (2023), Roblox

Corporation meluncurkan platform ini pada tahun 2006. Banyak orang mungkin tidak menyadari fakta bahwa platform ini pada awalnya bukan Roblox. Perubahan ini terjadi pada tahun 2005, dengan nama sebelumnya Dynablocks (Aisyah, 2022). Menurut website p2k.stekom.ac.id, Roblox dibuat oleh David Baszucki dan Erik Cassel pada tahun 2004. Selanjutnya, platform ini menjadi tempat bermain untuk pengguna dari berbagai genre. seperti simulasi dengan kode dalam bahasa pemrograman Lua, kursus rintangan, permainan bermain peran, dan permainan balap (Takahashi, 2020). Syas & Yahsy (2023) mengatakan bahwa saat ini ada puluhan ribu jenis permainan populer di platform Roblox, yang bervariasi dan menarik. Contohnya termasuk permainan perjalanan, survival, rintangan, horor, dan lain-lain. Syas dan Yahsy juga mengatakan bahwa pengguna dapat memilih jenis permainan yang mereka sukai dari semua jenis game yang tersedia dengan menggunakan satu akun. Dalam game online Roblox, khalayak umum dikenal sebagai pengguna. Roblox membuat room chat memungkinkan pemain berkomunikasi secara online (Yuliastika & Fitriana Poerana, 2023). sehingga percakapan yang muncul dari anak-anak aman. Dalam penelitian mereka, Syas dan Yahsy (2023) menyatakan bahwa Roblox memiliki sistem sensor untuk kata-kata kasar dalam fitur chat room, yang membuat chat yang muncul aman bagi pengguna. Selain itu, dalam penelitian Syas & Yahsy (2023) dijelaskan bahwa Roblox, sebuah platform game online, memiliki sistem ekonomi. Roblox membuat mata uang sendiri yang disebut Robux, yang dibeli oleh pemain untuk digunakan untuk membeli item dalam berbagai game yang ada di aplikasi Roblox.

D. Discord

Discord merupakan aplikasi komunikasi jarak jauh yang memungkinkan penggunanya untuk mengobrol secara real time menggunakan teks, suara, atau video (Ridho et al., 2021). Namun Discord telah memperluas basis penggunanya untuk mencakup beragam komunitas besar (Rohmansa et al., 2024). Discord saat ini sudah mencapai 100 juta lebih pengguna, platform dapat digunakan dengan sistem berbasis windows, iOS, Linux, Android, dan Mac (Matius Kevin Kurniawan, 2022). Matius Kevin Kurniawan (2022) mengatakan bahwa aplikasi Discord didirikan oleh Jason Citron dan Stan Vishnevskiy, kemudian dirilis pada tahun 2015. Menurutnya Jason Citron dan Stan Vishnevskiy menemukan ide untuk menciptakan aplikasi Discord karena mereka berawal dari sama-sama menyukai video games, menghargai persahabatan, dan koneksi yang terbentuk saat memainkannya. Matius Kevin Kurniawan (2022) menjelaskan bahwa Discord cukup banyak digunakan oleh komunitas pemain game dan bahkan digunakan untuk turnamen dan *esport*. Tujuan pembuatas discord adalah untuk mengelola dan menciptakan komunitas secara pribadi dan public. Komunitas discord tergabung dalam satu kumpulan yang biasa disebut server. Pengguna dapat membuat server secara gratis, mengatur visibilitas, dan membuat lebih dari satu saluran di dalam server tersebut. Pengguna Discord dapat meningkatkan kualitas saluran radio, emoji, streaming, dan fasilitas lainnya yang disebut "server boost". Matius Kevin Kurniawan (2022) mengatakan terdapat layanan berlangganan premium pada discord yang disebut “Discord nitro” menyediakan banyak sekali fitur untuk pengguna. Dengan fitur tersebut pengguna dapat mengirim file lebih besar dibanding dengan versi gratisnya, terdapat fitur emoji bergerak dan kualitas streaming yang lebih baik.

E. Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik mengutamakan kepada cara-cara yang digunakan manusia untuk membangun makna dan struktur masyarakat melalui perkacapan (Morissan, 2013). Teori interaksi simbolik lahir dari pemikiran George Herbert Mead. Selain gagasan tersebut, terdapat tiga konsep dalam teori interaksi simbolik menurut Mead yaitu pikiran *(mind),* diri *(self)* dan masyarakat *(society)*. Meskipun konsep-konsep tersebut mempunyai aspek yang berbeda-beda, namun berasal dari proses umum yang sama yang disebut “perilaku sosial”, yaitu suatu kesatuan perilaku yang utuh dan tidak dapat dianalisis menjadi subbagian tertentu. (Morissan, 2013). Mead menjelaskan bahwa perilaku individu merupakan produk masyarakat dan, lebih khusus lagi, interaksi sosial. Seseorang menyadari dirinya dengan membuka dirinya kepada orang lain dan sekaligus menjadi objek dirinya sendiri. (Dr. J. R. Raco. ME., 2010). Mead mengatakan bahwa melalui sudut pandang orang lain, kita menjadi objek bagi mereka dan bahkan objek bagi diri kita sendiri. Lanjutnya menjelaskan jika dengan bahasa kita dapat mengungkapkan diri.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi fenomenologi. Untuk memahami fenomena lebih dalam tentang pengalaman diskriminasi pemain game perempuan dalam grup Discord "Horror" saat bermain game Roblox. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berdasarkan filsafat, postpositivme yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara lazim dimana peneliti merupakan instrument kunci (Soegiyono, 2011). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi, hasil penelitian kualitatif menekankan makna dari pada generalisasi. Metode kualitatif digunakan guna mendapatkan data yang mendalam (Soegiyono, 2011). Fenomenologi sendiri dimaksudkan untuk memahami makna yang terkandung dalam pengalaman subjektif individu dalam konteks tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menganalisis struktur pengalaman subjektif individu. Analisis ini mengidentifikasi bentuk diskriminasi yang muncul pada pengalaman tersebut, serta hubungan antara elemen-elemen yang ditemukan dalam deskripsi. Berdasarkan dari hasil analisis struktur, kemudian fenomena atau pengalaman subjektif direkonstruksi menjadi kerangka konseptual yang lebih luas. Dengan menggunakan studi fenomenologi, peneliti akan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bentuk diskriminasi gamer perempuan dalam game Roblox pada grup discord "Horror". Fenomena ini memberikan wawasan tentang isu-isu gender dalam dunia game.

Paradigma penelitian yang digunakan adalah paradigma konstruktivis. Paradigma merupakan suatu pola atau model mengenai bagaimana sesuatu distruktur atau bagaimana bagian-bagian yang berfungsi didalamnya terdapat konteks khusus atau dimensi waktu (Melong, 1988). Penelitian ini menggunakan metode analisis studi fenomenologi yang bertujuan untuk memahami pengalaman diskriminasi pada gamers perempuan dalam grup discord "Horror" secara mendalam dan komprehensif berdasarkan teori interaksi simbolik Herbert Mead. Metode analisis data dilakukan secara sistematis terhadap data yang telah dikumpulkan. Teknik analisis data pada penelitian ini berdasarkan pada teori interkasi simbolik Herbert Mead. Teori interaksi simbolik digunakan untuk melihat bagaimana gamers perempuan mengalami diskriminasi dalam grup discord "Horror" melalui interaksi mereka saat bermain game bersama anggota lain. Teori interaksi simbolik melihat bahwa interaksi sosial dibentuk oleh simbol-simbol yang memiliki makna tertentu (Mead, 1934). Mead menjelaskan bahwa simbol merupakan lambang yang memiliki makna, lalu interaksi merupakan proses komunikasi antar individu, serta makna merupakan interpretasi simbol oleh individu. Maka dari itu, analisis dengan menggunakan teori interaksi simbolik pada penelitian ini meliputi identifikasi pengalaman dan pola diskriminasi gamers perempuan berdasarkan simbol interaksi dalam grup discord "Horror" dan interpretasi hasil berdasarkan teori interaksi simbolik.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengalaman Diskriminasi Gmers Perempuan dalam Grup Discord "Horror" berdasarkan konsep Mind Teori Interaksi Simbolik

Penelitian ini menggali pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup Discord "Horror" melalui studi fenomenologi. Teori interaksi simbolik menghubungkan pengalaman tersebut dengan struktur sosial serta pola interaksi yang lebih luas. Penelitian ini tidak hanya penggali pengalaman subjektif dan perspektif anggota grup discord "Horror" tetapi juga melihat bagaimana pengalaman tersebut dibentuk serta dipengaruhi oleh interaksi dengan sesama anggota dalam grup discord.

Menurut (Blumer, 1969) konsep mind mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan simbol dan berpikir secara refektif dalam memahami interaksi sosial. Dalam konteksi diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup discord "Horror" pikiran mereka dipengaruhi oleh simbol-simbol verbal seperti kata-kata kasar atau penghinaan yang sering digunakan oleh pemain lain. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang kurang menyenangkan bagi gamers perempuan.

B. Pengalaman Diskriminasi Gamers Perempuan dalam Grup Discord "Horror" berdasarkan konsep Self Teori Interaksi Simbolik

Mead menjelaskan jika identitas diri (self) terbentuk mellaui proses interaksi dengan orang lain melalui penggunaan simbol-simbol sosial (Mead, 1934). Pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup discord "Horror" mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri sebagai bagian dari komunitas game. interaksi dengan anggota komunitas tersebut membentuk persepsi diri yang mungkin mempengaruhi rasa percaya diri mereka dalam beradaptasi dalam dunia game. Berdasarkan data hasil wawancara, gamer perempuan dipaksa untuk mempertanyakan identitas mereka sebagai "gamer" ketika menghadapi diskriminasi dan komentar yang merendahkan dari gamers laki-laki. pengalaman ini memyebabkan rasa tidak aman atau perasaan bahwa mereka tidak pantas berada dalam dunia game. perempuan dalam komunitas game sering menghadapi tantangan dalam membentuk identitas diri karena tekanan sosial yang menciptakan stereotipe gender negative (Justine Cassell, 1998). Dalam grup discord "Horror" pengalam diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dapat mengubah

dan membentuk identitas diri mereka. Gamers perempuan dalam grup discord “Horror” membentuk identitas diri mereka sebagai seorang gamers melalui definisi, ada yang mengatakan definisi gamers bagi mereka karena aktivitasnya bermain game dan tergabung dalam beberapa komunitas hingga membentuk identitas diri sebagai seorang gamers karena hobi dan menjadikan game sebagai tempat untuk melepas penat.

Namun, diskriminasi verbal yang dialami oleh gamers perempuan mempengaruhi begaimana mereka memandang diri mereka sendiri. Berdasarkan data hasil wawancara kepada gamers perempuan, mereka merasa bahwa grup discord “Horror” ini membuat identitas mereka sebagai perempuan mempengaruhi cara orang lain memperlakukan mereka saat bermain game. dalam konteks game, identitas gender mempengaruhi ara individu dipandang oleh orang lain dan bagaimana mereka memandang diri mereka sendiri. Pernyataan informan kunci sebagai gamers perempuan menunjukkan dampak signifikan dari identitas mereka sebagai perempuan terhadap pengalaman bermain game. pengalaman yang dikemukakan oleh informan kunci mencerminkan bagaimana persepsi orang lain tentang kemampuan perempuan dalam bermain game sering kali dipengaruhi oleh stereotipe gender.

Menurut hasil wawancara, konsep self terjadi dalam konteks interaksi dimana gamers perempuan mulai membangun citra diri yang dipengaruhi oleh perlakuan diskriminatif yang mereka terima.

Menurut Butler, (1990) dalam bukunya yang berjudul Gender Trouble dikatakan bahwa identitas gender sering kali digunakan sebagai alat dalam menentukan nilai dan kemampuan individu. Pelecehan verbal yang diterima gamers perempuan dalam grup discord “Horror” didasarkan pada stereotipe jika perempuan tidak berhak berada dalam dunia yang didominasi oleh laki-laki. berdasarkan hasil wawancara, bahwa identitas perempuan sangat mempengaruhi pengalaman mereka dalam bermain game baik dari aspek interaksi sosial maupun persepsi diri. Hal ini didukung oleh pernyataan gamers laki-laki ketika melihat perempuan bermain game. mereka berkomentar bahwa sebaiknya perempuan tidak terlalu ikut campur dalam dunia game yang didominasi oleh laki-laki.

Berdasarkan konsep self, menjelaskan bagaimana individu membentuk pandangan dan identitas mereka melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Stereotipe gender yang kuat serta pandangan negative perempuan dalam game menicptakan tantangan tersendiri bagi perempuan untuk dapat diterima sebagai gamer yang setara. Mead menjelaskan proses pembentukan identitas diri melalui penggunaan simbol yang diberikan makna dalam komunikasi dengan orang lain terjadi dalam dua tahap. Tahap yang pertama yaitu Role taking merupakan proses dimana indicidu mencoba untuk melihat diri mereka dari perspektif orang lain, memahami apa yang diharapkan dari mereka dalam situasi sosial serta beradaptasi dengan peran yang ditetapkan oleh masyarakat.

C. Pengalaman Diskriminasi Gmers Perempuan dalam Grup Discord “Horror” berdasarkan Konsep Society Teori Interaksi Simbolik

Konsep society teori interaksi simbolik merujuk pada kumpulan individu yang berinteraksi satu sama lain dan membentuk norma, perilaku serta nilai yang mempengaruhi identitas individu. Mead menjelaskan bahwa society berfungsi sebagai konteks dimana interaksi simbolik terjadi serta dimana norma dan nilai sosial terbentuk (Mead, 1934). Dalam grup discord “Horror” pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dapat dipahami berdasarkan norma-norma dan budaya yang ada dalam komunitas tersebut. Komunitas game, terutama dalam platform discord memiliki norma sosial yang mendominasi perilaku dan interaksi anggotanya. Menurut (Kafai et al., 2016) norma yang ada dalam komunitas game sering kali mengarah pada penguatan stereotipe dimana perempuan dianggap kurang berpengalaman dalam bermain game. pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan mencerminkan bagaimana masyarakat dalam komunitas merespon identitas gender mereka. Berdasarkan konsep society, tindakan tersebut dapat menciptakan yang tidak ramah bagi perempuan dimana mereka merasa tertekan untuk memenuhi ekspetasi yang ditetapkan oleh gamers laki-laki. ketika norma diskriminatif menjadi dominan, perempuan merasa tidak memiliki tempat aman dalam komunitas tersebut (Kowert & Oldmeadow, 2013). Perempuan mungkin merasa terisolasi karena tidak dianggap setara dengan laki-laki dalam grup discord “Horror”. Sebagai respon terhadap

diskriminasi, perempuan dalam grup ini mulai melawan dengan memperkuat posisi mereka sebagai gamers yang kompeten.

Dari interaksi yang tercipta dalam grup discord "Horror" ini informan kunci mengatakan bahwa grup tersebut mengabaikan isu diskriminasi gender karena menurut mereka anggota grup tersebut terkhususnya gamers laki-laki masih sering melalukan tindakan diskriminasi dengan memandang sebelah mata gamers perempuan hingga melakukan pelecehan verbal. Hal ini menunjukkan bahwa isu diskriminasi diabaikan bahkan dianggap wajar dalam komunitas tersebut. bentuk maskulinitas hegemonic dapat mendominasi ruang public dan privat termasuk komunitas online, yang sering menjadi tempat dimana diskriminasi terhadap perempuan tidak dianggap sebagai masalah serius. Hal ini menunjukkan adanya victim blaming dimana korban justru disalahkan atas reaksi emosional mereka. (Nakamura, 2002) mengeksplorasi bagaimana identitas dan stereotip, termasuk gender, terlibat dalam ruang online dan bagaimana individu perempuan sering kali terpinggirkan. Hal ini selaras dengan society menurut pandangan Mead, dimana konstruksi sosial yang dibentuk oleh norma, harapan dan nilai yang diterima oleh anggota kelompok (Mead, 1934), gamers perempuan dalam grup discord "Horror" harus berhadapan dengan norma sosial yang tidak menyambut mereka dengan baik hingga menurunkan status mereka berdasarkan gender.

Bagan hasil menyajikan hasil penelitian.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan teori interaksi simbolik oleh Herbert Mead dalam melihat pengalaman gamers perempuan terkhususnya dalam grup discord "Horror" terbentuk melalui interaksi sosial, ditemukan jika diskriminasi berbasis gender masih terjadi secara signifikan dalam dunia game. Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada 5 anggota grup discord "Hororr" selaku informan kunci dan gamers perempuan dan 5 gamers laki-laki selaku informan pendukung, diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan berasal dari stereotipe gender yang menganggap perempuan tidak serius dan tidak kompeten dalam bermain game. Perempuan dianggap sebagai beban dalam permainan dan dianggap menjadi penyebab kekalahan tim saat bermain game. Anggapan ini yang membuat perempuan lebih sulit diterima dalam komunitas game dan dipandang sebagai pemain kasual yang tidak memiliki pengalaman tentang game. Berdasarkan data hasil wawancara dengan gamers perempuan, mereka sering mengalami diskriminasi dalam bentuk verbal seperti komentar merendahkan terkait kemampuan hingga mengarah kepada hal seksual. Berdasarkan konsep mind dan self dari Herbert Mead, diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan juga berkaitan dengan bagaimana mereka menginternalisasi ekspetasi sosial yang berlaku dalam komunitas game.

Konsep mind dalam konteksi diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup discord "Horror" pikiran mereka dipengaruhi oleh simbol-simbol verbal seperti kata-kata kasar atau penghinaan yang sering digunakan oleh pemain lain. Hal ini menciptakan pengalaman bermain yang kurang menyenangkan bagi gamers perempuan. Pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dalam grup discord "Horror" mempengaruhi cara mereka melihat diri mereka sendiri sebagai bagian dari komunitas game. interaksi dengan anggota komunitas tersebut membentuk persepsi diri yang mungkin mempengaruhi rasa percaya diri mereka dalam beradaptasi dalam dunia game. Berdasarkan konsep society pada penelitian ini menyoroti dinamika interaksi yang terjadi dalam grup discord "Horror". Dalam grup discord "Horror" pengalaman diskriminasi yang dialami oleh gamers perempuan dapat dipahami berdasarkan norma-norma dan budaya yang ada dalam komunitas tersebut. Komunitas game, terutama dalam platform discord memiliki norma sosial yang mendominasi perilaku dan interaksi anggotanya.

Menghadapi tindakan diskriminasi, respon gamers perempuan beberapa mencoba untuk menyesuaikan diri seperti melawan dan berusaha tampil lebih serius dengan menunjukkan kemampuan terbaiknya hingga menyembunyikan emosinya dalam permainan. Namun ada pula yang memilih untuk menarik diri dari komunitas game karena merasa tidak nyaman. Kesimpulan dari penelitian ini menggarisbawahi tentang pentingnya meningkatkan kesadaran akan kesetaraan gender dalam komunitas game online. Penelitian ini juga membuka jalan untuk penelitian lebih lanjut tentang bagaimana platform game dapat memfasilitasi interkasi yang lebih adil serta terbatas dari tindakan diskriminasi gender. Dengan demikian, fenomena diskriminasi terhadap gamers perempuan bukan hanya pasalah perseorangan tetapi juga menjadi masalah structural yang

memerlukan perubahan budaya guna menciptakan lingkungan lebih adil dan setara dalam dunia game serta dapat menciptakan rasa aman terhadap perempuan.

B. Saran

Penelitian ini dapat menjadi perluasan penelitian mengenai diskriminasi gender dalam dunia game. Selain menggunakan studi fenomenologi, pendekatan kuantitatif yang melibatkan survei sampel yang lebih besar guna mengukur tingkat diskriminasi yang dialami oleh perempuan dari berbagai jenis game dan platform. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan penelitian lanjutan yang dapat melibatkan perbedaan pengalaman, kategori usia, jenis permainan dan platform yang digunakan. Selain menggunakan teori interaksi simbolik dari Herbert Mead, studi teoritis mengenai diskriminasi gender didunia game dapat memperluas kerangka analisis dengan menggunakan teori gender kritis, teori intersectionality atau pendekatan feminis yang lebih mendalam. Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran gender dalam komunitas game. platform game dan komunitas online seperti grup Discord "Horror" perlu meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya kesetaraan gender dalam dunia game. Developer game, penyedia platform dan admin komunitas game online dapat menerapkan kebijakan anti diskriminasi yang ketat. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membangun ruang inklusif dan supportif untuk perempuan, hal ini dapat berfungsi sebagai tempat dimana perempuan merasa aman untuk berbagi pengalaman dan belajar tanpa takut mendapatkan tindak diskriminasi. Hal ini juga dapat menjadi sumber dukungan dan pemberdayaan bagi perempuan yang ingin belajar lebih dalam tentang dunia game. Selain untuk meningkatkan kesadaran, edukasi tentang pentingnya menghormati perbedaan gender harus menjadi bagian dari komunitas game online, dengan adanya penelitian ini diharapkan anggota komunitas game online didorong untuk lebih peka terhadap pengalaman perempuan didunia game dan menghindari perilaku diskriminasi yang memperkuat stereotipe gender.

REFERENSI

Aisyah. (2022). *Pengertian Apa Itu Roblox dan Keunggulannya*. Gerai Fastpay.

Anjungroso, F. (2014). *Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online*. Tribun Techno.

Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism : Perspective and Method*. University of California Press.

Butler, J. (1990). *Gender Trouble : Feminism and The Subversion of Identity*.

Chairunisa. (2022). *Mengenal Game Online: Pengertian Industri Sejarah Hingga Jenisnya*. DailySocial.

Clark, N. & P. S. S. (2009). *Game Addiction The Experience and the Effects*. McFarland & Company, Inc.

Denny, J. A. (2014). *Menjadi Indonesia Tanpa Diskriminasi: Data, Teori, dan Solusi* (Vol. 1).

Dr. J. R. Raco. ME., M. S. (2010). *METODE PENELITIAN KUALITATIF JENIS, KARAKTERISTIK, DAN KEUNGGULANNYA* (A. L & J. B. Soedarmanta (eds.)). PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, *33*, 314–320. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014

Juli, N., Arifin, M. A., Usop, L. S., Cuesdeyeni, P., Susilawati, R., Suryanata, S., Umega, U., & Raya, U. P. (2023). *Perilaku Toxic Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang*. *1*(3).

Justine Cassell, H. J. (1998). *From Barbie® to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. The MIT Press. https://doi.org/https://doi.org/10.7551/mitpress/3125.001.0001

Kafai, Y. B., Richard, G. T., & Tynes, B. M. (2016). Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. *Carnegie Mellon: ETC Press*, *August*, 318.

Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A)Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, *29*(4), 1872–1878. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003

Matius Kevin Kurniawan, S. M. (2022). Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Discord terhadap Kepuasan Pengguna Dikalangan Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2018 …. *KWIK KIAN GIE*.

Mead, G. H. (1934). *Mind, Self, and Society: From the Standpoint of a Social Behaviorist (Works of George Herbert Mead, Vol. 1)*. https://api.semanticscholar.org/CorpusID:142911116

Melong, L. J. (1988). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK.

Morissan. (2013). *TEORI KOMUNIKASI: INDIVIDU HINGGA MASSA*. Kencana Perdana Media Group.

Nakamura, L. (2002). Cybertypes : Race, Ethnicity, and Identity on the Internet. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Routledge.

Nisa, A. K. (2022). *Game Online di Era Globalisasi*. Universitas Islam Negeri.

Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, *4*(02), 234–248. https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498

Pratama. (2023a). INTOLERANSI TERHADAP DISKRIMINASI PADA PEMAIN GAME ONLINE PEREMPUAN. *Sustainability (Switzerland)*, *11*(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Pratama, V. W. W. (2023b). *Intoleransi terhadap diskriminasi pada pemain game online perempuan*.
Putri, V. K. M. (2021). *Teori Interaksi Simbolik: Konsep Penting dan Asumsinya*. Kompas.
Ramadhanti, S. A. (2020). Intraksi simbolik dalam komunikasi guru dan murid di sekolah dasar luar biasa-B Nurasih Jakarta selatan. In *Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
Ridho, M. R., Muhaimin, M., & Harjono, H. S. (2021). Pengaruh Aplikasi Discord Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Matakuliah Komputer. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, *14*(1), 22–35. https://doi.org/10.33557/jedukasi.v14i1.1367
Ridzani Feggy Wiguna. (2019). *DISKRIMINASI TERHADAP FEMALE GAMERS (Studi Deskriptif Pada GamerPerempuan Dalam Game Online)*.
Rohmansa, R. Q., Pratiwi, N., & Palepa, M. J. (2024). Analisis Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Discord Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. *JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, *9*(1), 368–378. https://doi.org/10.29100/jipi.v9i1.4943
Sarah Zhafira. (2023). Diskriminasi Gender Pada Gamers Perempuan. *Elibrary UNIKOM*.
Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
Syas, M., & Yahsy, U. S. (2023). Komodifikasi Users pada Platform Game Online Roblox. *Jurnal InterAct*, *11*(2), 98–109. https://doi.org/10.25170/interact.v11i2.3748
Takahashi, D. (2020). *Roblox files for IPO, a first for user-generated game platforms*. VentureBeat.
Tucker, H. (2008). Game online. *Itnow*, *50*(4), 8–10. https://doi.org/10.1093/itnow/bwn071
Vidita. (2023). *Apa itu Roblox?* Digital Donat. Republika.Co.Id.
Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, *8*(3), 275–283. https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225
Yuliastika, T., & Fitriana Poerana, A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei*, *9*(9), 364–371.
Zhafira, S. (2022). DISKRIMINASI GENDER PADA GAMERS PEREMPUAN. In *elibrary UNIKOM*. Universitas Komputer Indonesia.