

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana perempuan digambarkan dalam karakter yang ada dalam *game* Dota 2. Penelitian ini menjadi menarik karena keberadaan karakter perempuan di *game* terbilang jarang. Di penelitian-penelitian terdahulu juga membuktikan bahwa perempuan selalu ditempatkan menjadi tokoh pembantu (bukan tokoh utama), tokoh yang pasif, tidak penting, dan kerap kali diperlakukan sebagai liyan.

Peneliti menggunakan metode tekstual analisis, dengan melakukan proses *decoding* (menterjemahkan dan memaknai) tanda-tanda dalam kesatuan (unit) teks. *Game* Dota 2 menjadi objek kajian. Game tersebut dilihat sebagai sebuah teks yang dapat digunakan untuk menggali makna representasi atau gambaran perempuan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggambaran perempuan sebagai sosok yang melakukan hal-hal yang identik dengan aktivitas laki-laki namun tetap memperlihatkan karakter maskulin dan feminim yang ditunjukkan dengan atribut-atribut yang menempel dalam hero perempuan tersebut.

Kata Kunci: Representasi, Gender, Game Online, Analisis Tekstual