

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video Game dimainkan oleh banyak orang dari beragam umur. Berdasarkan laporan tahunan yang diterbitkan oleh *Entertainment Software Association*, di Amerika sendiri *Video Game* dimainkan oleh individu dibawah 18 tahun sampai pada 65 tahun ke atas, dengan umur 18-34 tahun menjadi umur paling banyak untuk pemain *video game*, dan umur di bawah 18 tahun menjadi umur kedua paling banyak untuk pemain *video game* (Entertainment Software Association, 2022). Rentang umur yang mirip dapat dilihat pula dalam laporan yang diterbitkan oleh *Decision Lab* pada tahun 2018. Dalam laporan ini ditemukan bahwa pemain *video game* pada *mobile phone* memiliki rentang umur 16 tahun sampai 55 tahun ke atas, dengan umur 16-24 tahun dan 25-34 tahun mendominasi dan diikuti dengan 35-44 tahun dengan perbedaan satu persen (Decision Lab, 2018).

Dalam dunia *video game*, terdapat sebuah fenomena seksisme dimana *video game* dianggap sebagai domain laki-laki, dan perempuan tidak memiliki *skill* untuk bermain, meluangkan lebih sedikit waktu untuk bermain *video game* dan hanya memainkan *casual games* sehingga tidak dapat dianggap sebagai *gamer* (Paaßen dkk., 2017). Fenomena seksisme ini terbukti dalam beberapa riset empiris. Penelitian Kaye dkk. (2017) melibatkan 489 partisipan yang mana 58,6% perempuan dan 32,4% laki-laki menemukan bahwa persepsi kompetensi bermain seseorang akan tinggi bila menggunakan *avatar* laki-laki dibandingkan perempuan. Persepsi ini sama pada semua responden terlepas gender mereka. Pada studi

Wasserman & Rittenour (2019) yang melibatkan 105 individu dengan 70 perempuan, menemukan bahwa laki-laki dipersepsikan memiliki afinitas lebih besar terhadap *video game* terlepas dari perangkat yang digunakan. Kuznekoff & Rose (2013) melakukan eksperimen natural dalam *video game* Halo 3 yang menggunakan rekaman suara untuk melihat respons pemain, suara perempuan mendapatkan respons negatif tiga kali lebih banyak dibandingkan suara laki-laki. Ruvalcaba dkk. (2018) melakukan studi yang melihat perbedaan komentar yang diberikan penonton pada *Twitch streamer* yang berjumlah 87 *streamers*. Ditemukan bahwa *streamer* perempuan 10,55 kali lebih mungkin menerima komentar seksual yang diarahkan kepada mereka, dan walaupun *streamer* perempuan 4,54 kali lebih mungkin mendapatkan komentar positif, 37% dari komentar tersebut fokus pada penampilannya. Pramesty (2021) mewawancarai tujuh perempuan Indonesia yang bermain *game Mobile Legends: Bang Bang* dan menemukan bahwa bila jenis kelamin mereka diketahui oleh pemain lain, mereka akan diperlakukan lebih agresif dan dilontarkan kata-kata tidak pantas seperti “pelacur”. Fenomena seksisme ini mengundang pelecehan seksual, yang mana dapat menyebabkan *rumination* yang berhubungan kuat dengan munculnya gejala depresi, terutama pada perempuan remaja awal (Fox & Tang, 2017; Krause dkk., 2018). Selain itu, fenomena seksisme dapat menghambat performa perempuan dalam bermain *video game*, sehingga dapat memperkuat stereotipe perempuan tidak bisa bermain (Fordham dkk., 2020).

Hostile Sexism adalah antipati terhadap perempuan yang didasari atas generalisasi tidak fleksibel dan cacat, melihat perempuan sebagai jenis kelamin yang lemah, serta keinginan untuk mendominasi perempuan (Glick & Fiske, 1996).

Salah satu contoh dari terjadinya *Hostile Sexism* adalah pada ranah olahraga. Dalam penelitian kualitatif yang melibatkan wawancara, Kochanek dkk. (2021) menemukan bahwa pengemudi balapan perempuan diremehkan, diberikan kritik lebih, dan pencapaian yang mereka dapatkan tidak diakui. Salah satu respons narasumber tentang dirinya diremehkan adalah ketika pada awal karier pelatihnya mengatakan “kamu menginjak rem seperti perempuan. Saya tidak yakin olahraga ini untuk kamu; jangan tersinggung itu tidak ada di DNA kamu. Kamu terlalu kaku untuk ini” (Kochanek dkk. 2021:5). Narasumber lain pula menceritakan bagaimana perempuan diberikan kritik yang lebih “orang-orang akan lebih memaafkan seorang pria yang mencoba lebih cepat lalu mengalami kecelakaan dan mengatakan ‘dia hanya mencoba lebih cepat’. Tetapi bila perempuan yang kecelakaan karena dia mencoba lebih cepat dan kecelakaan, akan ada kritik –‘dia sampah” (Kochanek dkk., 2021:6). Selain itu, satu narasumber pula menjelaskan bagaimana pencapaiannya tidak divalidasi oleh kompetitor lain “orang-orang memberikan komentar sinis – bahwa saya memiliki sponsor lebih banyak dari mereka karena saya perempuan muda dan itu lebih mudah bagi saya dan saya berharap mereka dapat melihat bahwa itu tidak benar” (Kochanek dkk., 2021:6).

Dalam olahraga sepak bola pula hal yang sama terjadi, bahkan pada perempuan yang bukan menjadi pemain utama seperti pelatih atau wasit. Penelitian Drury dkk. (2022) menyelidiki pengalaman perempuan yang menjadi wasit atau pelatih sepak bola melalui wawancara. Hasil wawancara melihat bahwa wasit dan pelatih perempuan pula diremehkan dan diperlakukan dengan agresi, seperti yang diceritakan oleh narasumber bernama Ingrid, seorang pelatih “saya

ditempatkan dengan kelompok usia yang lebih muda dan saya merasa itu karena saya dianggap tidak memiliki kemampuan untuk melatih anak laki-laki di bawah 14 tahun... beberapa dari mereka tegas dalam mengatakan ‘ya saya ingin yang laki-laki tua’ dan kemampuan saya diabaikan” (Drury dkk., 2022:7) dan narasumber bernama Sarah, seorang wasit “...Saya pernah disumpahi oleh seorang laki-laki, yang mana saya temukan adalah seorang wasit, ia mengatakan ‘ini lah kenapa wanita sialan tidak boleh menjadi wasit’. Saya berusia 15 tahun saat itu. Saya tidak menangannya dengan baik dan benar-benar tidak ingin menjadi wasit lagi setelah pertandingan itu” (Drury dkk., 2022:9). Kejadian-kejadian *hostile sexism* seperti ini memiliki dampak terhadap perempuan, seperti penurunan terhadap kesejahteraan mental dengan munculnya kecemasan dan depresi (Spaccatini & Roccato, 2021) dan juga penurunan dalam *self-esteem* (Bradley-Geist dkk., 2015).

Dalam ranah *video game* pula *Hostile Sexism* memberikan pengaruh terhadap perempuan yang mencoba berpartisipasi. Ini dapat dilihat dari kasus Wang “BaiZe” Xinyu, pemain perempuan pertama yang ikut dalam *eSport* internasional bernama *Hearthstone Summer Championship* pada tahun 2017. Dalam kompetisi itu, Wang Xinyu diremehkan, dan yang menjadi pusat perhatian adalah jenis kelaminnya, berbeda dengan kompetitor lainnya yang diperhatikan *skill* dan taktiknya. Wang Xinyu mengatakan “lawan saya bercanda bahwa mereka kalah melawan saya karena mereka membuatnya mudah, karena saya perempuan. Atau mereka akan mengeluh kalah melawan saya (seorang perempuan) teralu memalukan” (Schelfhout dkk., 2019:30–31). Selain itu, satu hal yang menjadi pusat perhatian adalah saat turnamen tersebut sedang berlangsung, Wang Xinyu dan lawannya

bernama Chang-Hyun “cocosasa” Kim, pemain laki-laki, diwawancarai. Pertanyaan yang diberikan kepada kedua kontestan berbeda, pada Chang-Hyun pertanyaan wawancara difokuskan pada *skill* dan taktik seperti “apa strategi turnamen Anda secara umum?” dan “kenapa Anda berpikir Anda bermain dengan baik dalam *Hearthstone*?”. Tetapi pada Wang Xinyu, pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan banyak yang tidak relevan seperti “apa hobi lain Anda?” dan “siapa pemain *Hearthstone* favorit Anda?” (Schelfhout dkk., 2019:32).

Terdapat beberapa penelitian yang menemukan penyebab dari *Hostile Sexism*. Roets dkk. (2011) menemukan bahwa ternyata gender hanya menjadi prediktor lemah terhadap *Hostile Sexism*, dan menemukan bahwa *Need for Closure*, yaitu kebutuhan individu untuk mendapatkan jawaban tetap dan menghindari ambiguitas, menjadi prediktor yang kuat terhadap seksisme dan dimediasi penuh oleh *Social Dominance Orientation* (SDO) untuk *Hostile Sexism* laki-laki terhadap perempuan. Ini diduga karena, individu dengan individu dengan *Need for Closure* tinggi akan lebih cenderung mendukung ideologi yang membenarkan struktur sosial yang ada dan ketidaksetaraan sosial yang ada dari struktur tersebut dikarenakan kebutuhan mereka atas stabilitas dan ketertiban. Selain itu penelitian Salmen dan Dhont (2021) menemukan bahwa kepercayaan superioritas manusia terhadap hewan dan memandang perempuan setara dengan hewan memprediksi *hostile sexism*.

Walaupun terdapat banyak prediktor dari *Hostile Sexism*, *Social Dominance Orientation* menjadi prediktor yang lebih kuat dibandingkan prediktor-prediktor sebelumnya. *Social Dominance Orientation* adalah rasa ingin seseorang untuk

kelompoknya mendominasi kelompok lain seperti dengan mendukung hubungan hierarkis dimana adanya kelompok inferior dan superior (Pratto dkk., 1994), serta merupakan bagian dari *Social Dominance Theory*. Dalam konteks hubungan hierarkis antar gender, menurut Foels & Pappas, (2004) laki-laki diberikan posisi dominan melalui pembelajaran dan sosialisasi peran gender, sementara perempuan menempati posisi subordinat. Ini terlihat dalam penelitian mereka yang menemukan bahwa maskulinitas berhubungan dengan dominasi *in-group*, sementara feminitas berhubungan dengan dukungan hubungan yang lebih setara, sehingga dominasi laki-laki terhadap perempuan merupakan proses pembelajaran yang dapat diubah melalui sosialisasi femininitas. Penelitian Sibley dkk., (2007) yang menemukan bahwa SDO memprediksi dan menjadi anteseden dari *Hhostile Ssexism*, yang ditemukan melalui *meta-analysis*, studi replikasi dan studi longitudinal. Menurut Sibley dkk., (2007), proses terciptanya pandangan *Hostile Sexism* dari *Social Dominance Orientation* berakar dari pandangan bahwa dunia merupakan tempat yang kompetitif. Perempuan mungkin kemudian menjadi sasaran langsung karena posisi subordinat mereka dalam peran gender oleh individu dengan orientasi dominasi tinggi.

Selain dari *Social Dominance Orientation*, intensitas bermain *video game* juga menjadi prediktor kuat terhadap *Hhostile Ssexism*. Menurut Teori Kultivasi jumlah waktu yang diuangkan dalam penggunaan media akan mempengaruhi pandangan dan kepercayaan mereka melalui penyerapan pesan-pesan dan tema yang dipaparkan dalam media (Shrum, 2017). Intensitas bermain menjadi penting karena *video game* seringkali menampilkan perempuan secara stereotipikal dan

seksis yaitu laki-laki lebih sering menjadi karakter utama sementara perempuan menjadi objek seksual atau karakter lemah yang membutuhkan bantuan laki-laki, ditampilkan secara stereotipikal dan hiperseksual (Gestos, dkk., 2018; Lynch dkk., 2016), sehingga berdasarkan Teori Kultivasi intensitas atau jumlah waktu yang diluangkan dalam penggunaan *video game* akan mempengaruhi pandangan dan kepercayaan pemain terhadap perempuan menjadi stereotipikal dan seksis. Bègue dkk., (2017) mengkonfirmasi pengaruh ini dalam penelitian mereka yang menemukan bahwa intensitas bermain *video game* dalam satu minggu terakhir berhubungan dengan seksisme.

1.2 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa faktor yang berhubungan dengan *Hostile Sexism*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bègue dkk., (2017), ditemukan bahwa durasi rata-rata bermain *video game* tiap minggu berkorelasi positif dengan tingkat seksisme, dan tingkat status sosioekonomi berkorelasi negatif dengan tingkat seksisme. Setelah itu, studi dari Fox dan Tang, (2014), melakukan analisis regresi dan menemukan bahwa *Social Dominance Orientation* ($\beta=.24$, $p<.0005$), yaitu rasa ingin kelompoknya mendominasi kelompok (Pratto dkk., 1994), *masculinity norm of power over women* ($\beta=.45$, $p<.0005$), yaitu kecenderungan mengendalikan perempuan (Parent & Moradi, 2009), serta *masculinity norm of heterosexual self-presentation* ($\beta=.15$, $p<.005$), yaitu keharusan mempresentasikan diri sebagai heteroseksual (Parent & Moradi, 2009), menjadi prediktor kuat atas seksisme. Namun, dari penelitian Bègue dkk., (2017) dan Fox dan Tang (2014) tersebut, terdapat sebuah kesenjangan. Penelitian Fox dan Tang (2014) pula melibatkan

intensitas bermain *video game* yang diukur dengan menanyakan penggunaan bermain *video game* pada hari kerja dan hari libur dalam tiga periode hidup berbeda (Saat SD/kanak-kanak, SMA/remaja, dan masa kini). Fox dan Tang (2014) menemukan bahwa penggunaan *video game* tidak menjadi prediktor signifikan terhadap seksisme, berbeda dengan penelitian Bègue dkk., (2017) yang menemukan bahwa intensitas bermain *video game* menjadi prediktor signifikan.

Menurut Bègue dkk., (2017), *hostile sexism* dan intensitas bermain berhubungan dikarenakan *video game* merepresentasikan perempuan dengan cara stereotipikal. Representasi ini kemudian mempengaruhi cara berperilaku kita, dan mengubah cara kita memandang dunia sosial, berdasarkan teori belajar sosial serta teori kultivasi. Walaupun terdapat inkonsistensi hasil, penelitian ini akan tetap mempertahankan variabel intensitas bermain karena intensitas bermain memiliki peran dalam membentuk persepsi dunia.

Fox dan Tang (2014) berpendapat bahwa *Social Dominance Orientation* menjadi variabel signifikan dikarenakan dalam ranah *video game* laki-laki merupakan kelompok dominan serta perilaku maskulin cenderung didorong, sehingga ruang virtual *video game* menjadi tempat dimana laki-laki dapat mengekspresikan dominasi sosial mereka yang mereka tidak bisa lakukan di dunia langsung. Disisi lain, penelitian Roets dkk. (2011) menemukan bahwa gender menjadi prediktor dengan *effect size* yang lemah dalam memprediksi *hostile sexism*. Kontradiksi ini menyebabkan variabel gender perlu dikontrol

Penelitian Bègue dkk. (2017) dan Fox dan Tang (2014) memiliki beberapa perbedaan yang mungkin berkontribusi terhadap kesenjangan yang ada. Pertama,

adanya perbedaan instrumen oleh Bègue dkk. (2017) mengukur seksisme hanya dengan satu aitem likert “A woman is made mainly for making and raising children”, sementara Fox dan Tang (2014) mengukur seksisme dengan menciptakan skala baru bernama *Video Game Sexism Scale* ($\alpha=.92$) yang mereka susun dengan mewawancarai pemain *video game* dan ilmuwan, serta mengambil sumber dari blog *Fat, Ugly or Slutty* yang membahas diskriminasi perempuan dalam *video game*. Perbedaan ini dapat menciptakan kesenjangan, terutama karena penelitian Bègue dkk. (2017) hanya menggunakan satu butir pertanyaan yang tidak terstandarisasi, sehingga penggunaan instrumen *Video Game Sexism Scale* (Fox & Tang, 2014) diperlukan karena instrumen tersebut lebih ter-standarisasi dan telah diuji validitasnya.

Kedua, sampel dari kedua penelitian tersebut memiliki karakteristik berbeda. Bègue dkk. (2017) memiliki sampel dengan *range* umur 11-19 ($N=13520$, $M=14.5$, $SD=1.36$), dan bila dibandingkan dengan sampel dari penelitian Fox dan Tang (2014) dengan *range* umur 18-44 ($N=301$, $M=22.34$, $SD=4.25$), karakteristik sampel Bègue dkk. (2017) lebih homogen sehingga dapat menambahkan *statistical power*, ditambah pula sampel yang jauh lebih banyak pada penelitian Bègue dkk. (2017). Hal itu menyebabkan hubungan antara intensitas bermain dengan seksisme perlu diteliti lagi dengan menggunakan sampel yang lebih heterogen, yaitu melibatkan pengguna biasa sehingga *effect size* yang didapatkan bisa lebih konsisten.

Selain dari hubungan intensitas bermain dengan seksisme, Bègue dkk. (2017) juga menyarankan untuk memasukkan variabel baru dalam model regresi

dikarenakan hasil koefisien determinan yang kecil ($R^2=.104$). Penambahan variabel ini dapat mengubah kualitas prediksi dari intensitas bermain *video game*. Salah satu variabel yang disarankan adalah *Social Dominance Orientation* (SDO). Penelitian Fox dan Tang (2014) melibatkan SDO dan menemukan SDO berhubungan dengan seksisme dalam *video game*. Selain itu, penelitian Sibley dkk. (2007) menemukan melalui tiga studi, satu meta-analisis, satu studi replikasi dan satu studi longitudinal, bahwa SDO memprediksi dan memiliki hubungan kausalitas dengan *hostile sexism*. Sehingga, SDO menjadi variabel yang layak dipilih sebagai prediktor kedua.

Budaya patriarki pula masih ada di Indonesia, dimana perempuan menjadi subordinat oleh laki-laki, diperlakukan sebagai objek dan dibatasi hak-haknya (Huda, 2020; Zainal, 2016). Ini dapat dilihat dalam ranah kerja dimana perempuan mengalami kesulitan meraih posisi tinggi, berdasarkan penelitian Partini (2013). Partini (2013) melakukan wawancara dan menemukan bahwa posisi tinggi dalam Dinas negara diisi oleh laki-laki dan semakin naik dalam posisi jabatan, maka perempuan pula akan semakin jarang terlihat. Ini dikarenakan budaya yang mana laki-laki mendominasi, yang terlihat dalam hasil wawancara satu partisipan “Sampai saat ini saya selalu minta ijin pada suami untuk mengikuti berbagai pelatihan. Biasanya saya tidak langsung menerima tawaran untuk mengikuti pelatihan tetapi saya minta waktu untuk mendiskusikan kesempatan ini pada suami, setelah itu baru saya memastikan untuk bisa ikut atau tidak dalam pelatihan tersebut” (Partini, 2013:224). Berdasarkan penjelasan tersebut, akan menarik untuk melihat apakah seksisme dalam *video game* terjadi pula di Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian replikasi konstruk yaitu melibatkan variabel-variabel yang sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya tetapi tidak menggunakan metodologi yang sama persis dengan penelitian sebelumnya. Sampel untuk penelitian ini pula berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya, yaitu orang Indonesia, berbeda dengan Bègue dkk. (2017) yang melibatkan sampel Perancis, dan Fox & Tang, (2014) yang tidak mengspesifikasikan nasionalitas sampel.

Online competitive video game konteks yang cocok untuk penelitian ini, dikarenakan cenderung dianggap sebagai *genre* yang hanya dimainkan oleh laki-laki (Paaßen dkk., 2017). Fitur daring yang dimiliki oleh jenis *video game* ini juga memungkinkan untuk mengekspresikan reaksi-reaksi terhadap perempuan yang bermain seperti pada penelitian Kuznekoff dan Rose (2013).

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan dan membuat penelitian lebih efisien, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. *Video Game*

Video game yang dimaksud adalah *Online Competitive Video Game*, dimana para individu bermain melawan pemain lain secara kompetitif untuk menyelesaikan tantangan dalam *video game* dengan menggunakan jaringan internet (Ivory, 2016; Orme, 2020).

2. *Hostile Sexism*

Hostile Sexism merupakan antipati pada perempuan yang didasari atas generalisasi kaku dan cacat, melihat perempuan sebagai jenis kelamin yang

lemah dan adanya rasa ingin mendominasi perempuan (Glick & Fiske, 1996).

3. *Social Dominance Orientation*

Social Dominance Orientation adalah rasa ingin seseorang untuk kelompoknya mendominasi kelompok lain seperti dengan mendukung hubungan hierarkis dimana adanya kelompok inferior dan superior (Pratto dkk., 1994)

4. Intensitas Bermain *Video Game*

Intensitas bermain *video game* adalah rata-rata jam bermain *video game* tiap minggu selama enam bulan terakhir

5. Populasi pada penelitian ini adalah Warga Negara Indonesia pemain *video game*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka penelitian ini memiliki permasalahan yang akan dibahas:

1. Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *video game* dan *Social Dominance Orientation* dengan tingkat *Hostile Sexism* pada pemain *video game* di Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, penelitian ini memiliki tujuan:

1. Melihat hubungan antara intensitas bermain *video game* dengan tingkat *Hostile Sexism* pada pemain *video game* di Indonesia

2. Melihat hubungan antara tingkat *social dominance orientation* dengan tingkat *Hostile Sexism* pada pemain *video game* di Indonesia

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis dari penelitian ini adalah:

1. Melakukan replikasi terhadap pengaruh dari intensitas bermain terhadap tingkat *Hostile Sexism* pada pemain *video game* dengan sampel yang berbeda
2. Melakukan replikasi terhadap hubungan *Social Dominance Orientation* terhadap tingkat *hostile sexism* pada pemain *video game* dengan sampel yang berbeda

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Melihatkan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *Hostile Sexism* kepada pembuat *video game* untuk dapat membuat pencegahan yang lebih efektif
2. Memberikan *moderator* dalam *video game* pertimbangan atas faktor-faktor yang mempengaruhi *hostile sexism* untuk melakukan proses moderasi lebih baik