

ABSTRAK

Representasi perempuan yang tidak merata di media telah menjadi permasalahan. Media mulai dari televisi hingga film, menunjukkan representasi perempuan yang kurang baik. Sama seperti televisi, kemunculan media baru seperti video game, memberikan cara yang baru untuk merepresentasikan perempuan. Video game tumbuh dengan cepat dan besar-besaran di seluruh dunia, Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki pasar game yang berkembang pesat khususnya game mobile dalam beberapa tahun terakhir. Dengan demikian, studi tentang implikasi permainan ke dalam pengalaman pemainnya merupakan hal yang penting karena video game juga dapat memengaruhi persepsi pemainnya dalam kehidupan nyata. Penelitian ini ingin memahami bagaimana gamer laki-laki heteroseksual mempersepsikan representasi karakter perempuan dalam game mobile populer, *Fate Grand Order* sebagai salah satu game paling populer di pasar. Penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dan pendekatan kualitatif. *Fate Grand Order Indonesia Community* dipilih sebagai sumber data penelitian ini. Untuk menganalisa data penelitian, penulis menggunakan teori Male Gaze oleh Laura Mulvey. Respons akan dibagi ke dalam berbagai kategori; *schizophrenia* ketika audiens mendapatkan kepuasan dengan melihat; *narcissistic* ketika penonton melihat objek di layar sebagai pengganti mereka; dan *castration threat* ketika wanita dianggap sebagai pria lain. Temuannya adalah bahwa para peserta setuju bahwa permainan menggambarkan karakter secara seksual dan bahwa para pemain cenderung melihat karakter wanita sebagai objek seksual dengan menganalisis respons melalui penggunaan teori Male Gaze.

Kata kunci: *Game Mobile, Narcissistic, Male Gaze, Schizophrenia, Castration Threat*

ABSTRACT

Inequal representation of women in media has become an issue. These media ranging from Television to movies, shows a rather concerning representation of women. Just like television, the emergence of new media such as video games, gives an entirely new way of representing women. Video game grows rapidly and massively all across the world, Indonesia is one of such country that have a thriving market on game and in a more recent year, mobile game. Thus, the study on the implication of games into their players' experience is important as video game can also influence its players perception in real life. This study wants to understand how heterosexual male gamer perceive the representation of female characters within a popular mobile game, *Fate Grand Order* as one of the most popular game in the market. This study uses an in-depth interview and a qualitative approach. Fate Grand Order Indonesia Community is chosen as a data source for this research. To analyze it the researcher uses Male Gaze theory by Mulvey. Responses will be divided into different categories; schopophilia when the audience get satisfaction by looking; narcissistic when the audience views the object on screen as their surrogate; and castration threat when women are considered as the other male. The finding is that participants agree that the games portrayed the character in a sexual manner and that the players tend to see the female character as a sexual object by analyzing the response through the use of Male Gaze theory.

Keywords: *Mobile Game, Narcissistic, Male Gaze, Schopophilia, Castration Threat*