

Rasisme dan Gender dalam Game Online: Interseksi Diskriminasi dalam Komunitas Virtual

Husniyah¹, Finza Komala Jesica², Junisa Berliana Putri³, Alzaidan Achmad Dafa⁴
Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4}

24041184001@mhs.unesa.ac.id¹, 24041184057@mhs.unesa.ac.id²,
24041184198@mhs.unesa.ac.id³, 24041184008@mhs.unesa.ac.id⁴

Abstrak: Studi ini melihat bagaimana rasisme dan diskriminasi gender berinteraksi dalam game online dan bagaimana keduanya berinteraksi satu sama lain dan bagaimana pengalaman pemain dalam komunitas virtual. Memanfaatkan pendekatan interseksional dalam situs game online, analisis konten rasisme dan diskriminasi dari berbagai postingan di media sosial seperti Tiktok, Facebook, X dan Thread. Serta wawancara mendalam dengan pemain game online sekitar 15 pemain dalam waktu wawancara sekitar 10-15 menit per orang. Makalah ini mengungkapkan bagaimana stereotip gender dan rasial seringkali diperkuat dalam lingkungan permainan online, yang menghalangi kelompok termarginalisasi untuk berpartisipasi. Hasil menunjukkan bahwa untuk memahami dan mengatasi kompleksitas diskriminasi dalam ruang virtual ini, pendekatan interseksional diperlukan. Dan upaya dalam mencegah diskriminasi serta dampak pada korban yang kami dapatkan dari analisis konten dan wawancara mendalam. Pada kesimpulan, kami juga menyarankan metode untuk menciptakan permainan yang lebih inklusif.

Kata Kunci: rasisme gender, interseksional, game online

PENDAHULUAN

Industri game online telah berkembang dengan cepat dalam beberapa dekade terakhir, membentuk ruang virtual yang luas di mana jutaan pemain dari berbagai latar belakang berinteraksi setiap hari. Video game yang memiliki narasi yang kuat semakin populer di kalangan pengembang game. Menurut Wibowo dan Limanda (2020), banyak permainan dibuat berdasarkan masalah dunia dalam ceritanya. Game online adalah permainan yang dimainkan di komputer atau gawai yang disukai oleh remaja, anak-anak, dan orang dewasa. Mereka memiliki efek positif apabila dimainkan secara teratur karena dapat digunakan sebagai sarana hiburan, menghilangkan stres, dan juga sebagai cara untuk mengisi waktu luang (Winanda et al., 2022). Semua tujuan game online akan berbeda jika Anda memilih game dengan tema kekerasan, yang dapat didefinisikan sebagai game online dengan elemen medan pertempuran atau perang, yang memungkinkan pemain menggunakan berbagai senjata untuk membunuh dan menghancurkan (Markey, 2010).

Namun, di balik peningkatan dan popularitas yang luar biasa ini, komunitas game online juga menunjukkan dan kadang-kadang memperkuat ketimpangan sosial yang ada di dunia nyata. Dua masalah sosial yang sudah lama ada, seksisme dan rasisme, telah mengambil bentuk baru di dunia digital saat ini. Fredman (2016) menyatakan bahwa rasisme adalah bentuk hubungan kontrol dan penyerahan, semacam kedengkian terhadap kelompok ras lain untuk mempertahankan derajat mereka, yang dilegitimasi oleh keyakinan mereka bahwa kelompok ras lain lebih rendah, kotor, dan tidak manusiawi.

Dalam game online, rasisme dapat dimanifestasikan dalam berbagai bentuk, mulai dari perilaku rasis pemain hingga representasi stereotip karakter non-kulit putih. Berdasarkan kasus ini, perempuan mengalami pengalaman yang berbeda di setiap etnis golongan warna kulit. Ochefu (2021) menyatakan bahwa perempuan kulit hitam mengalami rasisme tertinggi, sedangkan perempuan kulit putih mengalami seksisme. Sebaliknya, diskriminasi gender dalam permainan telah menjadi subjek banyak penelitian. Pada kenyataannya, stereotipe bahwa game online hanya ditujukan untuk laki-laki terus ada. Ini dapat berasal dari perbandingan antara pemain laki-laki dan perempuan, di mana perempuan tetap menjadi kelompok minoritas, dan perempuan digambarkan sebagai orang luar dan minoritas dalam budaya game online (Tang et al., 2020). Salah satu konsekuensi dari perbedaan ini adalah cara para pemain perempuan diperlakukan, seperti mendapatkan pelecehan atau pelecehan, terutama pelecehan seksual. Pemain yang bukan laki-laki sering dilecehkan oleh pemain lain. Ini terutama berlaku dalam permainan internet (Gray, 2014; Nakamura, 2012; Salter & Blodgett, 2012). Pemain perempuan, menurut laporan Cote (2017), berbicara tentang masalah sehari-hari mereka, terutama saat bermain video game online.

Pelecehan seksual, komentar sugestif atau diskriminatif, pemaksaan seksual, dan perilaku lain yang menargetkan seseorang berdasarkan jenis kelaminnya disebut sebagai pelecehan seksual (Pina et al., 2009). Dalam video game online, bentuk pelecehan seksual termasuk lelucon seksis (lelucon seksual), hinaan seksis (hinaan seksual), rayuan seksual yang tidak diinginkan, lelucon pemerkosaan (lelucon pemerkosaan), dan komentar tentang penampilan pemain perempuan (Fox & Tang, 2014).

Rasisme dan seksisme dalam dunia permainan menciptakan pengalaman yang unik dan sering

kali lebih menantang bagi pemain yang termasuk dalam berbagai kategori termarginalisasi. Meskipun kesadaran akan masalah ini telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir dan beberapa upaya telah dilakukan untuk membuat komunitas gaming lebih inklusif, masalah ini masih ada. Faktor risiko untuk meningkatkan perilaku agresif sehari-hari, seperti perasaan gelisah dan jengkel, adalah kebiasaan bermain game dengan genre kekerasan dengan tema kompetitif (Greitemeyer, 2014).

Game online memiliki peran penting dalam budaya modern dan dapat memfasilitasi interaksi sosial dan pembentukan identitas. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami dan mengatasi masalah rasisme dan seksisme dalam konteks ini. Tujuan dari makalah ini adalah untuk mempelajari hubungan antara rasisme dan diskriminasi gender dalam game online, bagaimana antara rasisme dan diskriminasi berinteraksi dan bagaimana pengalaman pemain dalam komunitas virtual dapat saling mempengaruhi. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kompleksitas diskriminasi di ruang virtual ini dan menyarankan metode untuk membuat lingkungan permainan yang lebih adil dan inklusif bagi semua pemain. Penelitian ini menggunakan pendekatan interseksional.

METODE

Melalui pendekatan interseksional, studi ini akan melihat bagaimana pengalaman pemain game online dipengaruhi oleh perpotongan beberapa identitas, seperti perempuan seringkali menghadapi diskriminasi gender dalam forum game karena kepayahan mereka bermain dalam tim. Dan Etnisitas dimana perempuan dari latar belakang etnis tertentu mungkin menghadapi rasisme dan diskriminasi budaya seperti etnis China yang sering diolok lemah, atau etnis Jawa yang sering berkata kotor.

Peneliti telah melakukan wawancara mendalam dengan pemain game online dari berbagai latar belakang untuk menggali pengalaman mereka. Analisis data akan fokus pada apa saja faktor penyebab pemain membawa ras, budaya, dan gender sebagai pelampiasan saat bermain game online dan bagaimana tanggapan dari para korban yang kerap mendapatkan perlakuan tersebut.

Studi ini menggunakan metode kualitatif yang melibatkan wawancara mendalam. Metode ini dipilih karena akan memberikan pemahaman yang luas dan mendalam tentang situasi

kehidupan pemain yang menghadapi diskriminasi interseksional. Sasaran narasumber kami adalah sepenuhnya berfokus pada gamers aktif. Sebuah wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan lima belas pemain dari berbagai ras dan gender. 10 di antaranya sedang bermain game mobile legend, sedangkan 5 lainnya sedang bermain game free fire. Peserta yang dipilih adalah 10 perempuan dan 5 laki-laki, tidak ada ras yang dipilih. Wawancara ini dilakukan serentak pada tanggal 5 Oktober 2024. Wawancara dilakukan setiap sepuluh hingga lima belas menit untuk setiap anak dan membahas hal-hal seperti pengalaman diskriminasi, strategi untuk mengatasi, dan persepsi tentang inklusi dalam komunitas permainan.

Kita juga menggunakan teknik analisis konten selain wawancara. Peneliti ingin melihat bagaimana media sosial digunakan untuk menyebarkan ujaran kebencian terhadap pelaku diskriminasi dan rasisme. Pertama, kami melakukan pencarian dengan kata kunci seperti "ujaran kebencian", "stereotipe", dan "rasisme game online". Kemudian, kami membaca setiap postingan dan menandai komentar kritis dari para netizen. Setelah itu, kami akan mengumpulkan komentar dari berbagai postingan di berbagai platform seperti Youtube, Thread, Tiktok, dan X. Kami akan menerapkan temuan dari upaya di atas dan menentukan bagaimana media sosial digunakan untuk menyebarkan ujaran kebencian dan bagaimana hal ini dapat berdampak pada persepsi publik terhadap pelaku rasisme dan diskriminasi game online. Sampel purposive dari thread dan postingan yang berkaitan dengan isu rasisme dan seksisme dianalisis menggunakan kerangka kerja analisis tematik. Ini memungkinkan identifikasi tema-tema kunci dan pola dalam diskusi komunitas tentang diskriminasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasisme dan seksisme dalam game online muncul dalam berbagai bentuk, sering kali lebih halus dan tersembunyi dibandingkan dengan interaksi dunia nyata. Fokus penelitian ini adalah konsekuensi dari perbedaan bagaimana cara para pemain diperlakukan, seperti pandangan lelaki yang menganggap para perempuan itu lemah, sehingga mereka dapat melakukan pelecehan, tak terkecuali pelecehan seksual.

Manifestasi Rasisme dan Seksisme

Menurut analisis konten game, stereotip rasial dan gender masih ada dalam desain karakter. Seringkali, orang non-kulit putih digambarkan dengan cara yang mendukung stereotip yang

buruk tentang mereka, seperti orang kulit hitam yang digambarkan sebagai agresif atau orang Asia yang terlalu seksual. Terlepas dari ras, karakter perempuan sering digambarkan dengan proporsi tubuh yang tidak realistis dan pakaian yang terlalu seksi, bahkan dalam situasi yang tidak sesuai. Salah satu netizen berkomentar : "Setiap kali saya berbicara di voice chat, saya langsung mendapat komentar tentang bagaimana saya pasti 'gadis Asia yang imut' atau lelucon tentang kemampuan matematika saya. Itu sangat menjengkelkan."

Dalam metode analisis kualitatif berupa wawancara mendalam, fokus pertanyaan yang kami ajukan berpacu pada bagaimana mereka bisa mendapatkan diskriminasi tersebut dan bagaimana dampak yang dirasakan. Beberapa pemain perempuan yang kerap mendapatkan perilaku tersebut menyimpulkan bahwa perempuan kerap dihina, diejek karena laki-laki berpikir bahwa perempuan itu lemah, hanya beban. Tak sampai di situ, apabila emosi lelaki sedang dalam tingkat tinggi, barulah bisa menyinggung ras, gender, dan budaya. Contohnya, "Cewe itu beban, dari China lagi memang tahu apa kamu. Memang dasarnya cupu". Pelecehan verbal yang menargetkan ras dan gender sangat umum, menurut wawancara yang dilakukan dengan pemain. Tanggapan mereka sebenarnya biasa saja, namun ada kalanya pernah sakit hati apabila kalimat yang dikeluarkan sangat kotor/jorok dan menyinggung perihal keluarga.

Melalui wawancara mendalam yang kami lakukan secara langsung, berdasarkan pengalaman pemain, rasisme atau diskriminasi interseksional ini dapat terjadi karena adanya prasangka dari lawan yang sudah terbentuk sebelumnya akan suatu golongan tertentu. Misal, ras Madura yang dianggap jemet dan tak handal dalam bidang apa pun termasuk bermain game. Sehingga apabila diketahui bahwa ada salah satu warga dari ras Madura, sekali melakukan kesalahan bisa diungkit sedalam-dalamnya. Selain itu, ada stereotip tentang suatu kelompok padahal sering kali pernyataan tersebut tidak akurat. Dalam pendekatan interseksional ini, memperjelas bahwa beberapa oknum telah jelas melakukan berbagai jenis diskriminasi seperti diskriminasi ras, gender, agama, usia dan budaya.

KESIMPULAN

Penelitian kami menggunakan pendekatan interseksional menemukan bahwa rasisme dan diskriminasi pada situs game online masih sangat umum dan dinormalisasikan oleh individu tertentu. Menurut analisis konten yang telah kami lakukan, media sosial telah memainkan peran

yang signifikan dalam membantu para korban bersuara. Namun, sejauh analisis kami, belum ada tindakan dari pemerintah untuk menangani masalah ini. Ini karena kemampuan mereka untuk bermain dengan cara anonim, yang memungkinkan mereka bertindak tanpa konsekuensi langsung.

Korban rasisme dan diskriminasi pasti akan terkena dampak, apakah itu kecil atau besar. Diskriminasi dan rasisme, baik yang dilakukan secara sengaja atau pun tidak sengaja, tentu akan berdampak pada korban. Pertama, diskriminasi dapat menyebabkan kerusakan psikologis yang dapat menyebabkan stres, depresi, dan kecemasan. Kedua, diskriminasi juga dapat menyebabkan kekerasan fisik dan konflik. Di satu sisi, diskriminasi menyebabkan kerusakan psikologis, seperti stres, depresi, dan kecemasan. Di sisi lain, diskriminasi dapat menciptakan kesenjangan sosial antara kelompok masyarakat tertentu dan juga dapat menyebabkan kekerasan fisik dan konflik.

Studi kami bertujuan untuk meningkatkan kesadaran pemain terhadap bahaya diskriminasi dan pentingnya kesetaraan. Selain itu, rekomendasi kami untuk menghentikan diskriminasi termasuk menumbuhkan kesadaran untuk menghargai perbedaan. Selain itu, kami menyarankan cara agar lingkungan permainan menjadi lebih adil dan inklusif bagi semua pemain. Salah satunya adalah menerapkan aturan anti-rasisme dan anti-diskriminasi pada setiap situs game online, dengan membuat fitur yang dapat mengidentifikasi kata atau kalimat yang diucapkan oleh para pemain. Berikan peringatan kepada mereka yang melanggar, dan blokir pengguna yang terus-menerus bertindak buruk. Kami juga menyarankan setiap pemain game online untuk mengisi formulir pendaftaran. Jadi, meskipun orang di luar dapat menggunakan nama samaran, pihak yang berwenang dapat mengakses data kapan saja dibutuhkan. Dengan cara ini, kami percaya dapat membuat permainan yang lebih inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Wibowo, T., & Limanda, K. (2020). Penggunaan Naratif Dalam Video Game Sebagai Media Edukasi Isu Dunia: Studi Kasus Detroit Become Human. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(2), 1-7.

- Winanda, N., Nurwahidin, M., & Yusmansyah. (2022). Hubungan Regulasi Emosi Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Kalianda Tahun Ajaran 2020/2021. 2(1), 93–101
- Markey, P. M., & Markey, C. N. (2010). Vulnerability to Violent Video Games: A Review and Integration of Personality Research. *Review of General Psychology*, 14(2), 82–91. <https://doi.org/10.1037/a001900>
- Fredman, S. (2016). Emerging from the shadows: Substantive equality and article 14 of the European convention on human rights. *Human Rights Law Review*, 16(2), 273-301.
- Ochefu, A. (2021, Mei 5). The history of intersectionality and the Black feminists behind it. Diakses melalui <https://assembly.malala.org/stories/the-history-of-intersectionalityand-the-black-feminists-behind-it>
- Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating Sexual Harassment in Online Video Games: How Personality and Context Factors Are Related to Toxic Sexual Behaviors Against Fellow Players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135. <https://doi.org/10.1002/ab.21873>
- Gray, K. L. (2014). *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins*. New York, NY: Routledge.
- Nakamura, L. (2012). “It’s a Nigger in Here! Kill the Nigger!”: User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games. In A. N. Valdivia (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Studies* (Vol. 5, pp. 2–15). Malden, MA: WileyBlackwell. <https://doi.org/10.1002/9781444361506.wbiems159>
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416. <https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Cote, A. C. (2017). “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136–155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>

-
- Pina, A., Gannon, T. A., & Saunders, B. (2009). An Overview of the Literature on Sexual Harassment: Perpetrator, Theory, And Treatment Issues. *Aggression and Violent Behavior*, 14(2), 126–138. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2009.01.002>
- 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>