

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

Husniyah Rmw¹, Alzaidan Achmad Dafa², Finza Komala Jesica³
Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3}

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

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 analisis literatur saat ini, studi kasus dari berbagai platform permainan, dan wawancara mendalam dengan pemain, 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. Selain itu, penelitian ini melihat strategi coping yang digunakan oleh pemain yang terdampak, serta upaya yang dilakukan oleh industri dan komunitas untuk mengatasi masalah ini. Hasil ini dibahas dalam konteks perubahan kebijakan dan praktik industri game 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. Sebuah laporan dari Association of Entertainment Software (2021) menunjukkan bahwa lebih dari 214 juta orang di Amerika Serikat bermain video game, dengan 41% di antaranya perempuan. Selain itu, menurut penelitian Newzoo (2020), Asia-Pasifik menyumbang 49% dari pendapatan pasar game pada tahun 2020. Statistik ini menunjukkan seberapa besar dan beragam komunitas game di seluruh dunia.

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. Dalam dunia digital saat ini, seksisme dan rasisme, dua masalah sosial yang sudah lama ada, telah mengambil bentuk baru. Menurut Yee (2014) dalam bukunya "The Proteus Paradox", meskipun dunia virtual memberi kita kesempatan untuk melampaui batas-batas dunia nyata, stereotip dan keyakinan negatif seringkali diulang dan bahkan diperkuat di dalamnya.

Dalam game online, rasisme dapat dimanifestasikan dalam berbagai bentuk, mulai dari perilaku rasis pemain hingga representasi stereotip karakter non-kulit putih. Nakamura (2009) menjelaskan bagaimana tenaga kerja digital dalam video game seperti Mobile Legend sering dirasialkan, mencerminkan, dan memperkuat hierarki rasial yang ada di dunia nyata. Meskipun demikian, Gray (2012) menyelidiki bagaimana pemain perempuan kulit hitam menghadapi berbagai jenis pelecehan di platform seperti Xbox Live, menunjukkan hubungan antara rasisme dan seksisme di dunia permainan.

Di sisi lain, diskriminasi gender dalam gaming telah menjadi topik yang banyak diteliti. Fox & Tang (2014) menemukan bahwa pemain perempuan sering mengalami pelecehan, objektifikasi, dan marginalisasi dalam komunitas gaming online. Penelitian oleh Lynch et al. (2016) mengungkapkan bahwa meskipun representasi karakter perempuan dalam video game telah meningkat selama tiga dekade terakhir, stereotip gender masih lazim dalam desain karakter dan narasi game.

Bagi pemain yang termasuk dalam berbagai kategori termarginalisasi, konflik rasisme dan seksisme yang terjadi dalam dunia permainan menciptakan pengalaman yang unik dan sering kali lebih menantang. Dalam teorinya tentang interseksionalitas, Crenshaw (1989) menekankan betapa pentingnya memahami bagaimana berbagai jenis diskriminasi dapat saling memperkuat dan tumpang tindih. Metode interseksional ini sangat relevan untuk memahami kompleksitas pengalaman pemain dari berbagai latar belakang dalam dunia permainan.

Meskipun kesadaran akan masalah ini telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir dan beberapa inisiatif telah dibuat untuk membuat komunitas gaming yang lebih inklusif, masalah tetap ada. Kasus seperti Gamergate pada tahun 2014 menunjukkan bagaimana konflik dan ketidaksetaraan dapat muncul dalam komunitas game ketika masalah kesetaraan diangkat (Massanari, 2017).

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 keduanya berinteraksi dan bagaimana pengalaman pemain dalam komunitas virtual dipengaruhi. 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.

Rasisme dalam Game Online

Dalam sepuluh tahun terakhir, rasisme dalam game online telah menjadi subjek studi yang semakin berkembang. Studi telah menunjukkan bahwa rasisme ada di komunitas game online, baik dalam bentuk representasi stereotip karakter non-putih maupun perilaku rasistis pemain. Nakamura (2009) melihat bagaimana ras digambarkan dan dibuat dalam game online populer seperti *World of Warcraft*, menunjukkan bagaimana stereotip rasial sering ditemukan dalam desain karakter dan cerita game. Gray (2012) kemudian mempelajari pengalaman pemain Afrika Amerika di Xbox Live, menunjukkan bagaimana rasisme muncul dalam interaksi dan strategi bermain pemain.

Pemain minoritas rasial sering mengalami pelecehan verbal, pengucilan, dan stereotip negatif, menurut penelitian yang dilakukan oleh Ortiz pada tahun 2019. Ini mencakup penggunaan bahasa rasistis dalam chat game, pengucilan dari tim atau guild berdasarkan keyakinan tentang kemampuan bermain berdasarkan ras, dan objektifikasi karakter pemain berdasarkan stereotip rasial. Yang menarik, penelitian juga melihat bagaimana game online dapat menjadi tempat untuk perundingan dan melawan rasisme. Salah satu contohnya adalah penelitian Yang et al. (2014) yang menunjukkan bagaimana pemain Asia Amerika menggunakan strategi performatif untuk menantang stereotip rasial dalam permainan online.

Diskriminasi Gender dalam Gaming

Dalam dunia permainan, seksisme telah didokumentasikan dengan baik; penelitian menunjukkan bahwa pemain perempuan sering mengalami pelecehan, menjadi objek dari orang lain, dan dimarginalisasi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Brehm (2013), pemain perempuan sering mengalami hal-hal berikut: stereotip buruk tentang kemampuan mereka, pelecehan seksual verbal, dan dilarang berpartisipasi dalam kompetisi game.

Fox dan Tang (2014) juga menyelidiki bagaimana orientasi dominansi sosial dan norma maskulin mempengaruhi perilaku seksis dalam game online. Mereka menemukan bahwa pemain laki-laki yang lebih kuat dan memiliki orientasi dominansi sosial yang lebih tinggi cenderung menunjukkan perilaku seksis terhadap pemain perempuan.

Selain itu, stereotip gender berdampak pada desain karakter dan cerita game. Analisis

konten yang dilakukan oleh Lynch et al. (2016) terhadap representasi karakter perempuan dalam game selama 31 tahun menunjukkan bahwa objekifikasi dan hiperseksualisasi terus terjadi, meskipun dalam beberapa tahun terakhir telah terlihat tren ke arah representasi yang lebih beragam. Diskriminasi gender dalam permainan tidak terbatas pada dikotomi laki-laki-perempuan. Paaßen et al. (2017) melakukan penelitian bagaimana standar gender biner dalam komunitas permainan dapat membuat pengalaman yang sangat sulit bagi mereka yang tidak sesuai dengan kategori gender tradisional.

Pendekatan Interseksional

Kimberlé Crenshaw (1989) menciptakan teori interseksionalitas, yang menekankan bagaimana berbagai jenis diskriminasi dapat berinteraksi dan memperkuat satu sama lain. Metode ini dapat membantu memahami hubungan antara rasisme dan seksisme dalam dunia permainan dan bagaimana hal itu berdampak pada pengalaman pemain (Gray, 2018). Gray menggunakan lensa interseksional untuk memeriksa pengalaman pemain lesbian kulit hitam di Xbox Live, menunjukkan bagaimana identitas ras, gender, dan seksualitas berinteraksi satu sama lain untuk membentuk pengalaman unik yang tidak dapat dipahami secara menyeluruh hanya dengan melihat satu aspek identitas.

Studi ini juga membahas bagaimana interseksionalitas dapat digunakan untuk memahami representasi dan pengalaman pemain dalam game. Shaw berpendapat bahwa pendekatan interseksional tidak hanya membantu mengungkap kompleksitas diskriminasi tetapi juga dapat memberikan informasi tentang strategi yang lebih efisien untuk menciptakan lingkungan permainan yang inklusif. Selain itu, Vossen et al. (2020) menyelidiki bagaimana berbagai jenis privilege dan marginalisasi berinteraksi dalam komunitas esports dengan menggunakan pendekatan interseksional. Mereka menemukan bahwa pemain dengan berbagai jenis marginalisasi (seperti perempuan kulit berwarna) lebih sulit untuk berpartisipasi dan mendapatkan pengakuan profesional.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam. Serta survei data dengan meminta pendapat dari berbagai responden. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan pemahaman yang kaya dan nuansa tentang pengalaman hidup pemain yang

menghadapi diskriminasi interseksional. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan 20 pemain dari berbagai latar belakang ras dan gender. 10 diantaranya merupakan gaming aktif di game mobile legend, sedangkan 10 lainnya merupakan gaming aktif di game free fire. Partisipan direkrut random dengan menyesuaikan ras atau gender yang kami butuhkan. Wawancara berlangsung selama 10-15 menit per anak dan mencakup topik seperti pengalaman diskriminasi, strategi coping, dan persepsi tentang inklusi dalam komunitas gaming. Semua wawancara direkam, ditranskrip, dan dianalisis menggunakan analisis tematik.

Selain survei dan wawancara, kita juga menggunakan metode analisis konten kualitatif. Dimana analisis ini dilakukan pada forum diskusi game dan media sosial terkait gaming, termasuk Thread, Facebook, dan Twitter. 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

4.1 Manifestasi Rasisme dan Seksisme

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. Beberapa manifestasi utama meliputi:

- 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 (seperti menggunakan armor yang tidak sesuai untuk pertempuran). Dalam wawancara yang dilakukan dengan pemain, ditemukan bahwa pelecehan verbal yang menargetkan ras dan gender sangat umum. Penggunaan slur rasial, komentar seksis, dan stereotip negatif adalah contohnya. Salah satunya berkata : "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."

- Seperti yang ditunjukkan oleh analisis konten game, stereotip rasial dan gender masih ada dalam desain karakter. Seringkali, orang non-kulit putih digambarkan dengan cara yang mendukung stereotip negatif tentang mereka; ini termasuk menggambarkan orang kulit hitam sebagai agresif atau orang Asia yang terlalu seksual. Karakter perempuan, terlepas dari rasnya, sering digambarkan dengan proporsi tubuh yang tidak realistis dan pakaian yang terlalu seksi; ini bahkan terjadi dalam situasi yang tidak sesuai, seperti mengenakan armor yang tidak sesuai untuk pertempuran.
- Pelecehan verbal yang menargetkan ras dan gender sangat umum, menurut wawancara yang dilakukan dengan pemain. Contohnya adalah penggunaan slur rasial, komentar seksis, dan stereotip negatif. Setiap kali saya berbicara di voice chat, saya selalu mendapat lelucon tentang kemampuan saya atau komentar tentang bagaimana saya pasti 'gadis Asia yang imut'.

DAFTAR PUSTAKA

- Alin, E. (2018). *Do you believe in magic? The potency of the fantasy gender change in digital games*. *Feminist Media Studies*, 18(5), 956-971.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). *The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept*. *Sex Roles*, 61(11), 808-823.
- Bertozi, E. (2008). *'You play like a girl!': Cross-gender competition and the uneven playing field*. *Convergence*, 14(4), 473-487.
- Brock, A. (2011). *"When keeping it real goes wrong": Resident Evil 5, racial representation, and gamers*. *Games and Culture*, 6(5), 429-452.
- Burgess, M. C. R., Dill, K. E., Stermer, S. P., Burgess, S. R., & Brown, B. P. (2011). *Playing with prejudice: The prevalence and consequences of racial stereotypes in video games*. *Media Psychology*, 14(3), 289-311.