

## Membongkar Konsep Diri dalam *Game Online* (Studi pada Pemain Perempuan dan PUBG Mobile)

Devary Audy Fahira<sup>1</sup>, Dessy Kania<sup>2\*</sup>, Adek Risma Dedees<sup>3</sup>

Universitas Bakrie<sup>1,2,3</sup>

Corresponding email: [dessy.kania@bakrie.ac.id](mailto:dessy.kania@bakrie.ac.id) \*

### Pengantar

Perkembangan teknologi membawa perubahan pada beragam hal di kehidupan manusia, tak terkecuali kegiatan permainan sebagai hiburan. *Video game* merupakan produk yang telah berkembang pesat atas peranan teknologi. Hadirnya internet kemudian menjadi perpaduan bagi *video game*, menghasilkan jenis permainan baru yang disebut *game online*. Dikutip dari laman [ligagame.com](http://ligagame.com), jenis permainan ini muncul di Indonesia sejak tahun 2001, dimulai dengan masuknya permainan Nexia Online. *Game online* lantas menjadi permainan yang digandrungi oleh masyarakat di berbagai kalangan usia, khususnya oleh kaum laki-laki. Hasil riset yang dilakukan oleh We Are Social dan Hootsuite menunjukkan bahwa sebanyak 60,2% total penduduk di Indonesia memainkan *game online*.

*Game online* menjadi tren permainan yang banyak diminati lantaran memungkinkan penggunanya untuk bermain bersama puluhan orang dari berbagai lokasi berbeda sekaligus. Melalui sambungan jaringan internet, *game online* memberikan nuansa baru dengan menghadirkan interaksi sosial pengguna sembari melakukan permainan bersama para pengguna lainnya. Maraknya jumlah pengguna permainan ini lantas melahirkan beragam judul dan tema *game online* baru, salah satunya *Player Unknown's Battleground* (PUBG) Mobile. Dipublikasikan oleh Tencent pada tahun 2018, PUBG Mobile menawarkan tema permainan berupa turnamen antar tim yang masing-masing berisikan empat anggota. Permainan ini

terkenal dengan jargon kemenangannya, yaitu “*Winner Winner Chicken Dinner*”.

Kurang dari satu tahun sejak peluncurannya, PUBG Mobile sukses membuat turnamen dunia di Dubai dengan tajuk PUBG Mobile Star Challenge (PMSC). Di tahun 2019, PUBG Mobile Indonesia melangsungkan pertandingan resmi yang dinamakan PUBG Mobile Indonesia National Championship (PINC). Kehadiran turnamen ini mendorong komunitas eSports di Indonesia untuk turut berkembang luas. PUBG Mobile tak hanya digandrungi oleh pemain maupun komunitas eSports laki-laki, melainkan juga diminati oleh kaum perempuan. Kemampuan kelompok pemain perempuan dalam permainan ini nyatanya tak kalah kuat dan kompetitif dibandingkan kelompok pemain laki-laki. PINC 2019 bahkan dimenangkan oleh Belletron eSports, yaitu salah satu komunitas eSports perempuan yang berada di bawah naungan Bigetron eSports.

Meningkatnya minat perempuan terhadap PUBG Mobile lantas menghadirkan banyaknya komunitas pemain perempuan baru. Menarik untuk dilihat bagaimana konsep diri yang terbentuk dalam kelompok pemain perempuan dalam melakoni permainan tersebut, mengingat permainan seperti *game online* pada awalnya mayoritas hanya digandrungi oleh kelompok laki-laki. Konsep diri didefinisikan sebagai persepsi fisik, sosial, dan psikologis terhadap diri sendiri yang diperoleh berdasarkan pengalaman maupun interaksi dengan orang lain (Brooks, 1974). Konsep diri dapat termodifikasi ketika seseorang menemukan ide, kelompok sosial yang dikagumi, dan citra dari budaya sekitar yang mendukung tipe orang tertentu di atas yang lain (Solomon, 2017). Dengan demikian, penelitian ini menganalisis bagaimana konsep diri perempuan dalam komunitas PUBG Mobile.

### **Maskulinitas dan Feminitas dalam Dunia PUBG Mobile: Peran Ganda Pemain Perempuan**

Konsep diri pemain PUBG Mobile dapat terlihat dari alur kegiatan maupun strategi yang dilakukan di sepanjang permainan. Alur permainan PUBG Mobile terdiri dari kegiatan yang bersifat *independent* maupun *interdependent*. Ketika bermain dengan mode

*solo*, pemain harus menjalani alur permainan tanpa bergantung dengan orang lain, sedangkan saat bermain dalam mode *squad*, pemain dituntut untuk melakukan kerjasama dengan sesama anggota kelompok guna menghindari bahaya. Ditilik dari bagaimana cara kerja permainan, pemain PUBG Mobile—termasuk pemain perempuan—harus memiliki dua konsep diri, yaitu *independent* dan *interdependent*. Dengan kata lain, pemain PUBG Mobile perempuan bisa menjadi diri mereka yang mandiri dalam permainan, namun tidak menutup kemungkinan untuk menjadi sosok yang membutuhkan bantuan orang lain dalam upaya mencapai tujuannya.

Konsep diri *independent* digolongkan sebagai kategori maskulin, sedangkan konsep *interdependent* dikategorikan sebagai feminim. *Game online* pada awalnya identik dengan stigma dunia para laki-laki, sehingga dikategorikan sebagai kegiatan maskulin. Namun seiring berjalannya waktu, perempuan mulai menggandrungi dunia *game online*, sehingga terdapat kesinambungan antara karakteristik maskulin dan feminim terhadap perempuan yang memainkan *game online*, termasuk pemain perempuan PUBG Mobile.

### **Stigma Maskulin dalam Dunia *Game Online***

Permainan PUBG Mobile tidak membedakan antar *gender* pemainnya. Baik pemain laki-laki maupun perempuan merasakan alur kegiatan maupun strategi permainan yang sama, meski dalam beberapa pertandingan kelompok pemain dipisahkan sesuai dengan jenis kelamin masing-masing. Namun demikian, *game online* masih seringkali dianggap sebagai kegiatan yang bersifat maskulin. Sebagian besar masyarakat masih memiliki *stereotype* yang kuat bahwa *game online* merupakan dunia laki-laki, sehingga para pemain laki-lakilah yang talentanya cukup populer dan banyak diperbincangkan. Pembahasan mengenai perbedaan *gender* dan keterkaitannya dengan dunia permainan kerap mengalami jalan buntu, sehingga langkah baiknya adalah dengan melepaskan *stereotype* ini dan menerimanya dengan pemikiran terbuka (Sunden dan Sveningsson, 2012).

Kuatnya perbedaan karakteristik antara maskulin dan feminim mencetuskan anggapan bahwa segala sesuatu yang maskulin hanya diperuntukkan bagi laki-laki, dan feminim hanya diperuntukkan

bagi perempuan. Kegiatan maskulin diasosiasikan dengan tiga sifat khusus, yaitu kuat, keras, dan beraroma keringat, yang mana diasumsikan identik dengan kehidupan laki-laki. Sebaliknya, karakteristik perempuan dikaitkan dengan hal-hal yang bersifat lemah lembut, beraroma wangi, dan identik dengan kehidupan seorang puteri. Dengan demikian, tidak jarang masyarakat menganggap *game online* seperti PUBG Mobile yang memiliki alur kegiatan yang identik dengan hal-hal maskulin, seperti senjata api, pertarungan antar kelompok, dan strategi pertahanan, hanya cocok dan diperuntukkan bagi laki-laki, meskipun dalam permainannya PUBG Mobile tidak membedakan *gender* pemainnya.

### **Kesinambungan Maskulin dan Feminin dalam PUBG Mobile**

Maraknya ketertarikan pemain perempuan terhadap PUBG Mobile sedikit demi sedikit mematahkan asumsi bahwa *game online* hanya identik dengan maskulinitas laki-laki. PUBG Mobile yang kini digandrungi oleh kaum laki-laki maupun perempuan memunculkan kesinambungan antara sifat feminim dan maskulin seseorang. Pada akhirnya, tidak ada lagi *stereotype* yang membedakan antara permainan yang bersifat maskulin atau feminim, karena baik laki-laki maupun perempuan bisa saja memiliki kedua sifat tersebut. Konsep diri *independent* yang terbentuk pada pemain PUBG Mobile perempuan menunjukkan bahwa perempuan mampu melakukan kegiatan yang pada awalnya diasumsikan hanya diperuntukkan bagi laki-laki.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa munculnya pemain perempuan pada permainan PUBG Mobile dapat mengubah *stereotype gender*. Konsep diri *independent* yang pada awalnya diasosiasikan sebagai sifat maskulin dan *interdependent* sebagai sifat feminim lantas terpatahkan. Nyatanya, perempuan dapat memiliki kedua konsep diri tersebut, terkhusus pada kegiatan yang awalnya diasumsikan sebagai kegiatan maskulin.

## Kesimpulan

Tingginya minat khalayak terhadap *game online* PUBG Mobile mengubah *stereotype gender* yang melabeli pemainnya. Meski pada awalnya dikategorikan sebagai permainan maskulin yang identik dengan kegiatan laki-laki, maraknya jumlah pemain perempuan pada PUBG Mobile menunjukkan bahwa bukan hal aneh jika perempuan juga terlibat dalam jenis permainan tersebut. Konsep diri *independent* maupun *interdependent* terbentuk dalam diri pemain PUBG Mobile, terlepas dari jenis kelamin yang dimiliki. Pada alur permainan tersebut, terbukti bahwa perempuan dapat menjadi individu yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya (*interdependent*), maupun menjadi sosok yang dapat berdiri sendiri untuk mencapai tujuannya (*independent*). Keadaan ini lantas mengubah *stereotype* bahwa perempuan hanya identik dengan sifat feminim, karena pada kenyataannya perempuan juga memiliki sifat maskulin yang sebelumnya hanya diasosiasikan dengan kaum laki-laki.

## Daftar Pustaka

- Brooks, W.D. 1974. *Speech Communication*. Dubuque: Wm. C. Brown Company Publisers.
- <http://www.ligagame.com> Diakses pada 7 April 2021
- <https://games.grid.id/read/151784704/belletron-esport-menjadi-pemenang-pinc-2019-ladies-yang-pertama?page=all> Diakses pada 7 April 2021
- <https://play.google.com> Google Play Award 2018, diakses pada 8 April 2021 [www.tencentgames.helpshift.com](http://www.tencentgames.helpshift.com) Diakses pada 7 April 2021
- Solomon, M. &. (2009). *Consumer Behaviour in Fashion*, 2nd. Edition. USA: Prentice Hall.
- Solomon, M. R. (2017). *Consumer Behavior (Buying, Having, and Being)*. New Jersey: Pearson.
- Sunden, J., & Sveningsson, M. (2012). *Routledge Advances in Feminist Studies and Intersectionality: Gender and Sexuality in Online Game Cultures*. Nuew York: Routledge.