

Menilai Maskulinitas dalam Dunia *E-Sports*: Persepsi Pemain Pria terhadap Karakter Wanita pada Gim Valorant

Guruh Hario Pinandhito¹, Adrian Arditiar^{2*}, Dessy Kania,³ Dion
Wardyono⁴, Anastasya Andriarti⁵
Universitas Bakrie^{1,2,3,4,5}

Corresponding email: adrian.ubakrie@gmail.com*

Pengantar

Industri gim kian berkembang pesat seiring meningkatnya minat masyarakat. Portal berita daring idxchannel.com melansir bahwa industri *digital electronic sports (e-sports)* berhasil menyaingi industri film dan animasi empat kali lipat, menduduki peringkat satu industri *digital* di dunia dengan persentase pertumbuhan sebesar 19% pertahunnya. Gim *online* menjadi salah satu bentuk inovasi gim yang mampu menyita perhatian masyarakat. Berbeda dengan gim *offline*, adanya kompetisi antar pemain menjadi daya tarik tersendiri bagi pecinta gim *online*. Merajalelanya kompetisi *e-sports* di Indonesia maupun belahan dunia lainnya menjadi bukti betapa tingginya minat pengguna terhadap gim *online*.

Kompetisi *esports* di tanah air pertama kali muncul pada tahun 1999 melalui acara Liga Game, yang kemudian berlanjut hingga tahun-tahun berikutnya. Berbeda dengan masa lampau, kompetisi *e-sports* di Indonesia saat ini sudah mulai terorganisir dan kian beragam. Industri gim melihat fenomena ini sebagai peluang yang menjanjikan untuk merilis beragam gim baru dengan fitur-fitur pengembangan yang menarik untuk ajang kompetisi *e-sports*. Di tahun 2020, gim bertajuk “Valorant” muncul sebagai kompetitor diantara jajaran gim online lainnya, terkhusus dengan *genre FPS (First Person Shooter)*. Gim Valorant berhasil menjadi topik hangat di kalangan penggemar gim FPS, bahkan berhasil meraup sebanyak 22 juta pemain skala internasional dalam tiga puluh hari terakhirnya di tahun 2022 berdasarkan data yang dirilis oleh onesport.id.

Dalam upaya menarik perhatian target pemainnya, gim Valorant memiliki *unique selling point* (USP) yang membedakannya dengan kompetitor. Tak hanya menawarkan pengalaman bermain tembak-menembak, Valorant menyuguhkan mekanisme pemilihan beberapa tokoh dengan masing-masing karakter dan pengemasan kisah yang cukup menarik. Setiap tokoh bahkan memiliki peranan tersendiri dalam ronde pertarungan, entah sebagai karakter penyerang (*attacker*) maupun bertahan (*defender*). Ketika menjalankan permainan, kelompok pemain harus memahami peranan tokoh yang mereka pilih untuk melengkapi satu sama lain demi mencapai kemenangan. Hal-hal seperti inilah yang kemudian menjadikan gim Valorant menarik bagi para pemainnya, dimana mereka tak hanya diharuskan untuk memahami setiap karakter tokoh yang terlibat dalam gim, namun juga harus bekerja sama dan terhubung dengan setiap anggota kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.

Meski gim Valorant secara umum ditujukan untuk pemain gim pria lantaran jenis permainannya yang berkaitan erat dengan penggunaan senjata, gim ini juga menghadirkan karakter wanita sebagai tokoh dalam alur permainan. Tokoh wanita ini bahkan lebih banyak digunakan oleh pemain gim pria dan menjadi karakter yang penting dalam pertandingan gim Valorant. Menarik untuk dikaji lebih dalam tentang bagaimana persepsi pemain gim pria dalam menggunakan karakter wanita pada gim tersebut, mengingat pria tak luput dari konsep maskulinitas di kalangan masyarakat. Persepsi sendiri dapat diartikan sebagai proses dimana individu memilih, mengatur, dan menginterpretasikan rangsangan menjadi gambaran yang memiliki makna dan koheren (Manopo, 2014). Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini lantas menganalisis bagaimana persepsi khalayak pria yang menggunakan karakter wanita dalam gim Valorant.

Menelusuri Tahapan Persepsi Pemain Pria dalam Pemilihan Karakter Wanita di Valorant

Sebelum mempersepsikan sebuah fenomena, Solomon (2017) mengungkapkan bahwa manusia akan melewati tiga tahapan persepsi, dimulai dari *exposure*, *attention*, hingga *interpretation*. Para pemain gim Valorant menjejaki tiga tahapan tersebut ketika

mempersiapkan karakter yang mereka pilih dalam menjalani permainan, termasuk ketika akhirnya memilih karakter perempuan sebagai tokoh utama yang digunakan. Pada tahap *exposure*, seluruh indera yang digunakan oleh pemain, termasuk diantaranya indera penglihatan dan pendengaran, terfokuskan pada karakter yang akan dimainkan pada gim Valorant. Selanjutnya, para pemain akan memasuki tahap *attention*, dimana mereka memperhatikan karakter yang telah dipilih untuk dimainkan dalam ronde permainan tersebut. Pada tahap ini, pemain akan fokus untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki oleh karakter pilihan dalam menyelesaikan permainan.

Pemain gim Valorant kemudian akan memasuki tahap *interpretation*, dimana mereka memaknai stimulus yang telah didapatkan pada dua tahapan sebelumnya. Setelah memainkan karakter yang dipilih, pemain akan bereaksi terhadap pengalaman yang mereka dapatkan dan menilai karakter yang mereka gunakan selama permainan berlangsung. Pada tahap inilah pemain akan mempersiapkan kecocokan antara dirinya dan karakter Valorant yang dipilih. Terkhusus pada para pemain pria yang menggunakan karakter wanita pada gim Valorant, mereka berpendapat bahwa pemilihan karakter wanita dilakukan lantaran terdapat kecocokan antara karakter tersebut dengan sifat mereka selama bermain gim FPS. Hal ini dapat mereka rasakan setelah melewati ketiga tahapan terjadinya persepsi.

Mengurai Maskulinitas Kontemporer dalam Pemilihan Karakter Wanita di Valorant

Maskulinitas tidak dapat didefinisikan secara mutlak, dimana terdapat perbedaan pemahaman terkait maskulinitas lantaran pengaruh latar belakang pengetahuan dan kebudayaan. Beynon (2002) menjelaskan bahwa maskulinitas dikonstruksi oleh suatu kebudayaan, sehingga tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Namun demikian, konsep maskulinitas sering kali dikaitkan dengan sosok pria yang bersikap sesuai dengan kodrat pria seutuhnya, seperti *gentle*, mandiri, dan sebagainya. Ketika sosok pria dikorelasikan dengan sesuatu yang diluar konsep yang didefinisikan sebagai “*gentle*”, muncul pertanyaan terkait maskulinitas sosok tersebut. Padahal, konsep maskulinitas mengalami perkembangan

dari tahun ke tahun, didasari oleh budaya dan gaya hidup masyarakat, sehingga tidak dapat didefinisikan secara mutlak.

Konsep maskulinitas sendiri tidak dapat dikaitkan dengan fenomena dimana banyak dari pemain gim pria yang kerap menggunakan karakter wanita dalam menjalankan permainannya. Para pemain pria mengaku bahwa mereka cenderung memilih karakter wanita lantaran berfokus pada kemampuan yang dimiliki oleh tokoh tersebut, dengan tujuan untuk meraih kemenangan tim. Masing-masing dari mereka memiliki karakter wanita favorit sesuai dengan kemampuan dan peranan tokoh tersebut dalam menyerang tim musuh. Para pemain pria tidak mempersepsikan karakter wanita dalam gim Valorant sebagai dirinya yang ingin menjadi karakter tersebut, melainkan mempersepsikannya sebagai karakter dengan kemampuan yang menantang bagi mereka. Dengan kata lain, tidak ada kaitan antara sisi maskulinitas para pemain pria dengan penggunaan karakter wanita pada gim Valorant.

Keterkaitan Gim Valorant dengan Sisi Maskulinitas Seorang Pria

Diluar pemilihan karakter wanita yang hanya didasari pada kemampuan masing-masing tokoh, gim Valorant sendiri erat kaitannya dengan sisi maskulinitas lantaran jenis gimnya yang menarik perhatian para pemain pria dibanding pemain wanita. Gim Valorant didominasi oleh alur cerita yang menampilkan beragam jenis kekerasan, seperti penembakan kepala dan pertumpahan darah, sehingga tidak mengherankan jika sedikit dari wanita yang berminat untuk memainkan gim tersebut. Gim Valorant sendiri termasuk ke dalam bagian dari *e-sports*, yang mana erat korelasinya dengan dunia maskulin lantaran mengusung sisi agresif, kompetitif, dan taktis. Data statistik oleh agensi komunikasi ASEAN bahkan menemukan bahwa persentase gender pemain *e-sports* di Indonesia didominasi oleh pria, yaitu sebesar 53%, sehingga mendukung pernyataan bahwa gim Valorant yang termasuk ke dalam bentuk *e-sports* dikaitkan dengan sisi maskulinitas yang tinggi.

Melihat bagaimana gim Valorant dapat divalidasi sebagai sesuatu yang maskulin, dapat dikatakan bahwa pemilihan karakter wanita oleh pemain pria pada gim tersebut tidak merusak sisi

maskulinitas seseorang. Terdapat hal-hal lain yang dapat memengaruhi sisi maskulinitas seorang pria, diantaranya adalah faktor sosial dan psikologis, sehingga hal sebatas pemilihan karakter wanita dalam gim tidak memiliki dampak bagi sisi maskulinitas seseorang. Para pemain Valorant mengemukakan bahwa tidak ada stigma tertentu antara satu sama lain ketika mereka memilih untuk menggunakan karakter wanita dalam memainkan gim. Hal tersebut lantaran mereka hanya sebatas mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki oleh tokoh wanita untuk mencapai kemenangan, tanpa embel-embel ingin mempersepsikan diri mereka sebagai wanita tersebut.

Kesimpulan

Persepsi pemain pria dalam memilih karakter wanita pada gim Valorant melalui tiga tahapan pembentukan persepsi menurut Solomon (2017), yaitu *exposure*, *attention*, dan *interpretation*. Setelah melalui tahapan akhir, para pemain pria berpendapat bahwa mereka memilih karakter wanita kemampuan dan peranan tokoh tersebut dalam menyerang tim musuh. Para pemain pria tidak mempersepsikan karakter wanita dalam gim Valorant sebagai dirinya yang ingin menjadi karakter tersebut, melainkan mempersepsikannya sebagai karakter dengan kemampuan yang menantang bagi mereka. Tidak pula terdapat stigma tertentu antar para pemain pria terkait penggunaan karakter wanita dalam permainan, sehingga dapat dikatakan bahwa pemilihan karakter wanita oleh pemain pria pada gim Valorant tidak merusak sisi maskulinitas mereka. Terdapat hal-hal lain yang jauh lebih kompleks yang mampu merusak maskulinitas seorang pria, seperti faktor sosial maupun psikologis seseorang, sehingga kecil kemungkinan hal-hal seperti pemilihan karakter dalam gim mampu berdampak bagi sisi maskulinitas seseorang.

Daftar Pustaka

Buku:

Beynon, J. (2002). *Masculinities and Culture*. Open University.

Solomon, M. R. (2018). *Consumer Behavior Buying, Having, and Being*.

England: Pearson Education Limited.

Artikel:

Ariesta, A. (2021, 12 03). IDXCHANNEL.COM. From idxchannel.com:

<https://www.idxchannel.com/economic/industri-game-di-indonesia-kian-potensial-sejak-pandemi-covid-19>

faizalkamil. (2022, 09 20). esports.id. From esports.id:

<https://esports.id/Valorant/news/2022/09/42e499e591496cb71d9a11ae109dc962/final-Valorant-champions-2022-cetak-rekor-penonton-terbanyak>

liquipedia Valorant. (n.d.). From liquipedia.net:

<https://liquipedia.net/Valorant/F0rsakeN>

SURBAKTI, C. W. (19, 07 2023). ONE ESPORTS. From www.oneesports.id:

<https://www.oneesports.id/Valorant/jumlah-pemain-Valorant-di-seluruh-dunia/>