

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Identitas adalah tugas pokok yang dimulai dari masa kecil dan berakhir dengan puncak kehidupan seseorang. Perannya dalam perkembangan remaja menjadi sangat penting ketika remaja mulai mengenal dan mendefinisikan diri yang tidak memungkinkan saat mereka masih kecil (Huffaker dan Calvert 2005). Dengan perkembangan teknologi internet forum mereka untuk menemukan identitas diri sendiri semakin luas. Dunia virtual memungkinkan remaja lebih fleksibel dalam mengeksplorasi identitas mereka melalui bahasa, permainan peran, dan kepribadian yang mereka asumsikan.

Jenis kelamin yang merujuk pada biologis laki-laki dan perempuan tidak boleh dipertukarkan dengan istilah gender. Gender mengacu pada konstruksi sosial untuk mengkategorikan orang, biasanya sebagai maskulin atau feminin, serta menetapkan karakteristik tertentu untuk kategorisasi tersebut. Para peneliti berpendapat gender tidak tetap tapi dapat berubah dan terdapat banyak kemungkinan tidak terbatas tentang kategori gender selain maskulin dan feminin. (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004: 130).

Perbedaan gender di ruang *online* telah menjadi pusat perhatian dalam studi identitas gender. Herring (1993) mengidentifikasi 2 wacana terpisah, pada wacana feminin gaya komunikasi yang digunakan lebih personal, karakteristik bahasa yang digunakan lebih meminta maaf dan menghindari konflik. Sedangkan wacana maskulin mempunyai karakter berwibawa dan berorientasi ke tindakan ditandai dengan tantangan dan penggunaan bahasa yang argumentatif. Ketika dua wacana ini bertemu di ruang *online*, wacana maskulin lebih mendominasi, laki-laki cenderung memperkenalkan lebih banyak subjek dan menghiraukan masukan dari perempuan (Doorn 2009: 15).

Secara umum *game* dianggap sebagai 'aktifitas laki-laki' (Cassell dan Jenkins 2000; Su dan Shih 2011, dalam Nakandala 2017: 162), pengguna *Twitch* (yang sangat berkaitan dengan *game*) tidak hanya laki-laki, data tahun 2017 menurut statista.com, 18,5 % pengguna *Twitch* adalah perempuan. Dimulai ketika anak-anak masih kecil, para wanita yang mencoba memasuki dunia komputer sering dilaporkan merasa terisolasi dan terintimidasi (Women and Education Researcher Pamela Haag, 2000). Untuk menarik lebih banyak partisipasi dari kaum perempuan dan anak-anak perempuan, pelatihan teknologi komputer dan *website* diciptakan

khusus untuk perempuan. Salah satu permasalahannya adalah situs-situs dan program-program yang menciptakan ruang gender perempuan ini bentrok dengan bidang industri komputer yang didominasi laki-laki (Newsom dan Baker-Webster, 2002). Alasan yang sama berlaku pada *game* komputer, *game* komputer tidak berfokus pada perempuan ataupun laki-laki tetapi lebih kepada tantangan pada pikiran anak-anak. (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004:130)

Mayoritas *game* dibuat untuk laki-laki, banyak *game* dibuat dengan unsur maskulin seperti musik, gambar dan aksinya dibuat 'super macho' (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004: 131). Bukan teknologinya sendiri, tetapi 'budaya' komputerisasi yang sangat menstereotip gender dan berkontribusi terhadap kesenjangan gender digital (Janet Morahan-Martin dalam Tomic 2004: 131). Beberapa penelitian menjelaskan bahwa perempuan lebih suka pada *text based gaming*. Wanita bermain karena alasan yang berbeda dari pria. *game* berbasis teks lebih berkarakter dan didorong oleh permainan peran, bukan berdasarkan tindakan, seperti permainan grafis, yang mungkin ditujukan untuk kepentingan feminis. (Danet 1996 dan Mulcahy 1997 dalam Tomic 2004: 131).

Laki-laki lebih mendominasi pada ruang *online* disampaikan oleh Sadie Plant (1995, 1996, 1997 dalam Doorn 2009: 17) yang mengatakan bahwa revolusi digital menandai penurunan struktur kekuatan hegemoni maskulin. Internet adalah dunia yang tidak dapat dikendalikan. Teknologi digital memberi kesempatan perempuan untuk mengeksplor banyak identitas gender dimana hubungan gender dengan tubuh itu hanya sebuah konstruksi. Dalam upaya keluar dari pemikiran tradisional tentang gender dan potensi kebebasan yang disediakan di ruang siber, fokus penelitian perbedaan gender beralih ke percobaan pada gender. Internet dianggap sebagai kekuatan penentu, komunikasi yang dilakukan tanpa tubuh (*online*) memungkinkan individu memutuskan batasan tradisional hubungan gender yang dibangun oleh lingkungan.

Remaja secara bebas membentuk identitas gender mereka di internet karena memisahkan identitas asli mereka di dunia nyata. Para remaja ini juga sedang dalam proses menemukan jati diri mereka. Dalam studi Huffaker dan Calvert (2005), dijelaskan bahwa cara 'blogger' remaja menyajikan dan mengekspresikan diri mereka. Disimpulkan bahwa presentasi *online* remaja menunjukkan bahwa blog adalah perpanjangan dari dunia nyata, bukan tempat di mana orang suka berpura-pura. Mereka menemukan bahwa remaja laki-laki dan perempuan mengungkapkan sama banyaknya informasi pribadi di weblog mereka dan mereka para laki-laki menggunakan lebih banyak emotikon untuk mengekspresikan diri daripada wanita, menggunakan lebih banyak gaya bahasa yang aktif dan tegas serta lebih cenderung menampilkan diri sebagai gay.

Video *game* bukan lagi ruang lingkup *arcade* dan ruang keluarga, mereka adalah kegiatan sosial yang menghubungkan orang-orang di seluruh dunia yang disiarkan secara luas serta sarana yang diperhatikan (Nakandala, Ciampaglia, Makoto, Yong-Yeol. 2017: 162). Pada awal perkembangannya video *game* masih menggunakan alat atau konsol yang sederhana seperti nintendo generasi pertama, kemudian muncul banyak konsol lain yang semakin modern seperti Xbox, Playstation dan PC. Dengan adanya perkembangan teknologi, *game* berkembang lebih pesat lagi karena dapat terhubung dengan internet, hal ini menyebabkan para pemain *game* dapat saling berinteraksi.

Penggemar *game* tidak hanya menyibukkan dirinya dengan bermain *game* saja, namun mereka juga menonton video mengenai *game* seperti tutorial, kompetisi dan pemain *game* favorit mereka. Selain menonton video mereka juga dapat menyiarkan langsung (*live broadcast*) kegiatan bermain *game* mereka supaya dapat dilihat oleh khalayak. Kegiatan *live broadcast* ini memungkinkan orang yang menyiarkan (*streamer*) dan khalayak dapat berkomunikasi melalui ruang *online*.

Salah satu platform untuk menyiarkan kegiatan bermain *game* adalah twitch.tv. *Twitch* diperkenalkan pada tahun 2011 oleh Twitch Interactive, anak perusahaan Amazon. Saat ini *Twitch* merupakan platform *live game streaming* terpopuler (aiseesoft.com 2018, PCMag 2017 Diakses 7 Juli 2019). Perkembangan *live game streaming* khususnya di *Twitch* sangat pesat di mana menjadi konsumsi hiburan massa yang besar. *Twitch* mengklaim lebih dari 100 juta pengguna bulanan. *game* papan atas dapat melampaui *prime time* TV jika menyangkut jumlah penonton (Fruhlinger. Digital Trends, 2018 Diakses 10 Juli 2019). Menurut laporan milik Benjamin Schachter (Macquarie Analyst) yang ditulis di StreetInsider, jumlah penonton dalam waktu bersamaan (*concurrent viewers*) pada bulan Januari 2018 mencapai 962.000, maka *Twitch* berada di peringkat ketiga mengungguli CNN (783.000) dan MSNBC (885.000) meski masih terpaut sekitar 500.000 penonton dibandingkan FOX News ataupun ESPN. Berdasarkan data terakhir twitchtracker.com sepanjang tahun 2018, terdapat rata-rata 1.070.000 penonton dalam waktu bersamaan. Tahun 2019 meningkat 19 % menjadi 1.275.000. Penghasilan dari *Twitch* juga tidak kalah besar dari pada YouTube. Pendapatan *streamer* papan atas seperti Richard Tyler Blevins “Ninja” pertahunannya diperkirakan sebesar \$ 5.417.447 atau sekitar 76 M yang menjadikannya *streamer* berpenghasilan tertinggi (Mediakix, 2018 Diakses 8 Juli 2019).

Twitch memfasilitasi komunikasi antara *streamer* dan khalayak dengan menyediakan ruang obrolan publik untuk setiap saluran (*channel*) yang dimiliki oleh *streamer*. Hubungan antara khalayak dan *streamer* adalah sumber pendapatan potensial di *Twitch*, sumber pendapatan *streamer* adalah dengan memiliki

pelanggan (*subscriber*) dan donasi diluar sponsor mereka. *Streamer* membuat konten dengan menampilkannya di jendela yang telah disediakan. Konten tersebut adalah video siaran langsung yang terdapat tampilan webcam, dekorasi dan musik yang dapat diatur sesuai keinginan *streamer*. Terdapat juga *chat room* sebagai sarana komunikasi melalui teks dan emotikon. *Streamer* juga dapat mendiskripsikan identitas mereka pada bagian profil.

Saat ini banyak perempuan yang bermain *game* bukan berdasarkan jenisnya. Hal ini dapat dilihat dari platform *live streaming* seperti *Twitch*, *game-game* yang dimainkan oleh para perempuan bukanlah *game* khusus, tetapi mereka juga memainkan semua *game* yang sedang populer. Laki-laki ataupun perempuan bebas menentukan konten mereka saat sedang *live* di *Twitch*. Peneliti tertarik untuk mengetahui representasi identitas gender yang ditampilkan para *streamer*. Peneliti memilih tiga akun sebagai subjek penelitian, yaitu akun *Twitch sheevergaming*, *purgegamers* dan *febbydoto*, pemilihan tiga akun tersebut berdasarkan anggapan dasar atau hipotesis di mana akun-akun tersebut menunjukkan identitas gender feminin dan maskulin. Hal tersebut terlihat dari halaman utama *Twitch sheevergaming* yang didominasi warna ungu di mana menunjukkan femininitas, kemudian *purgegamers* yang didominasi warna gelap di mana menunjukkan maskulinitas dan akun *febbydoto* yang berjenis kelamin laki-laki tetapi dia menunjukkan identitas gender feminin pada konten videonya. Peneliti akan meneliti bagaimana *streamer* menggunakan *Twitch* untuk mengeksplorasi identitas mereka melalui halaman utama dan video siaran langsung yang ditampilkan sebagai subjek penelitiannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana representasi identitas gender pada platform *live streaming game Twitch.tv* yang dilihat melalui pesan verbal dan nonverbal dari halaman profil dan konten video siaran langsung yang disajikan?”

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka pertanyaan penelitian yang muncul adalah “Apa bentuk representasi identitas gender pada platform *live streaming game Twitch.tv* yang dilihat melalui pesan verbal dan nonverbal dari halaman profil dan konten video siaran langsung yang disajikan?”

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menemukan jawaban mengenai pertanyaan yang sudah dirumuskan dalam rumusan masalah pada penelitian ini. Lebih jelasnya, bagaimana *streamer Twitch* merepresentasi identitas gender mereka melalui konten video siaran langsung serta membongkar identitas gender dari *streamer Twitch* dengan menganalisa konten yang mereka buat.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi kalangan akademisi mengenai studi identitas gender di ruang *online* khususnya pada konsentrasi *new media*.

1.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat agar masyarakat dapat mengidentifikasi identitas gender dalam pesan-pesan yang disampaikan melalui ruang *online* serta sebagai edukasi untuk membedakan berbagai gender yang ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembahasan pada masalah penelitian dan penyusunan secara sistematis, adapun penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan peneliti akan memaparkan tentang rangkaian latar belakang dilakukannya penelitian “Representasi Identitas Gender pada Platform *Live Streaming Game Twitch.tv*” beserta rumusan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab kajian pustaka berisikan tentang acuan penulis untuk melakukan penelitian. Penelitian terdahulu membahas mengenai masalah yang tidak jauh berbeda dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti pada penelitian “Representasi Identitas Gender pada Platform *Live Streaming Game Twitch.tv*”. Penulis juga memaparkan perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu. Selain itu,

peneliti akan memaparkan tentang konseptual teori dan teori yang akan dibahas dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini peneliti membahas dan menjelaskan tentang metode penelitian, yaitu urutan sistematis pelaksanaan penelitian. Lalu pada bab ini juga berisikan paradigma penelitian, peran peneliti, unit analisis, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan keabsahan data.

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan dengan teknik semiotika Roland Barthes, untuk mengetahui bagaimana Representasi Identitas Gender pada Platform *Live Streaming Game Twitch.tv*.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pada kesimpulan, peneliti menjelaskan apakah masalah yang diteliti sudah terjawab secara tepat dan akurat. Berdasarkan dari kesimpulan yang dibuat, peneliti memberikan saran yang kongkrit, operasional, rinci, dan mudah untuk ditindak lanjuti.