

jurnal penelitian

by Adiya Danumaya

Submission date: 06-Jan-2025 10:37AM (UTC+0700)

Submission ID: 2560095441

File name: akan_submit.docx (241.66K)

Word count: 5186

Character count: 32297

DISKRIMINASI PEREMPUAN PADA PROFESI HOST E-SPORT DOTA 2

Aditya Danumaya, Teguh Priyo Sadono, Merry Fridha Tri P.

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Email: 01danumaya@gmail.com

Diterima :

Disetujui :

Diterbitkan :

Abstrak

Di era digital ini pemahaman mengenai kesetaraan gender semakin berkembang, kesempatan-kesempatan Perempuan juga lebih setara. Tetapi pada dunia e-sports, terdapat diskriminasi yang ditujukan pada talent Perempuan. Penelitian ini ingin mendalami bagaimana diskriminasi ini terjadi melalui subjek penelitian kompetisi e-sport dota 2. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi yang dilihat dari dari kacamata teori kritis.. Hasilnya adalah Diskriminasi dari organisasi dilakukan dalam bentuk struktur kapitalis menciptakan ketimpangan gender melalui pembagian kerja; talent Perempuan dibatasi dan ditempatkan pada pertandingan yang kurang krusial, dan kontrol terhadap representasi Perempuan; penggunaan pakaian dan pemilihan talent untuk kepentingan profit. Diskriminasi yang dilakukan oleh penonton pada live chat dilakukan dalam bentuk pelecehan seksual digital. Tindakan ini bertujuan untuk memperkuat dominasi pria dengan menciptakan lingkungan yang membuat perempuan enggan berbicara atau tampil sebagai profesional. Meskipun mendapat berbagai macam diskriminasi dari penonton. Perempuan tetap menunjukkan ke profesionalitasnya sebagai talent e-sport Dota 2 digambarkan dengan komentar positif oleh penonton. Dukungan dan sifat profesionalisme tersebut adalah usaha Perempuan untuk mendobrak kelas yang berkuasa yaitu organisasi penyelenggara.

Kata Kunci: Diskriminasi Perempuan, Dota 2, E-Sport, Netnografi

Abstract

In this digital era, the understanding of gender equality is growing, and women's opportunities are also more equal. But in the world of e-sports, there is discrimination aimed at female talent. This study wants to explore how this discrimination occurs through the research subject of the dota 2 e-sport competition. The researcher uses a qualitative approach with a netnography method seen from the perspective of critical theory. The result is that discrimination from organizations is carried out in the form of capitalist structures creating gender inequality through the division of labor; Women's talents are limited and placed in less crucial matches, and control over women's representation; the use of clothing and the selection of talent for profit. Discrimination committed by viewers on live chat is carried out in the form of digital sexual harassment. This action aims to strengthen male dominance by creating an environment that makes women reluctant to speak or appear professional. Although it received various kinds of discrimination from the audience. Women continue to show their professionalism as Dota 2 e-sports talents are described with positive comments by the audience. The support and nature of professionalism is an effort by women to break through the ruling class, namely the organizing organization.

Keywords: Woman Discrimination, Dota 2, E-Sport, Netnografi

PENDAHULUAN (12 pt bold)

Secara umum game dianggap sebagai ‘aktivitas laki-laki’, dimulai ketika anak-anak masih kecil, para wanita yang mencoba memasuki dunia komputer sering dilaporkan merasa terisolasi dan terintimidasi. 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. Alasan yang sama berlaku pada game komputer, game komputer tidak berfokus pada perempuan ataupun laki-laki tetapi lebih kepada tantangan pada pikiran anak-anak (Nakandala et al., 2017).

Permasalahan kesetaraan gender masih merupakan isu yang tidak ada habisnya dan masih terus diperjuangkan. Gender pada konteks ini tidak mengacu pada perbedaan laki-laki dan perempuan secara biologis. Gender lebih menekankan pada perbedaan peran, fungsi dan tanggung jawab antara peran perempuan dan laki-laki. Permasalahan yang terjadi bukanlah mengenai perbedaan peran, fungsi dan tanggung jawab tersebut, namun ketidakadilan yang dapat timbul akibat perbedaan tersebut sehingga merugikan salah satu pihak (jenis kelamin) (Audina Dhea Januastasya, 2022).

Saat ini setiap orang ingin mencoba membuktikan diri. Pria dan wanita keduanya adalah fondasi masyarakat kita. Di era modern, perempuan juga berpendidikan dan sama-sama memberikan kontribusi untuk melakukan pekerjaan apa pun (Deepa Sharma & Dr. C. Venkateswaran, 2020).

Perempuan dalam E-Sport tidak hanya jadi pemain gimnya, melainkan ada pekerjaan sebagai talent yang terdiri dari berbagai macam pekerjaan diantaranya hosts, analysts, commentators, reporters, interpreters, observers, interviewer serta pendukung lainnya (Liquipedia, 2024).

Penelitian ini berfokus mengenai pekerjaan pada bidang E-Sport. Hingga pada tahun 2020-an, E-sport menjadi bagian dari arus utama budaya global. Platform streaming seperti Twitch dan YouTube Gaming memungkinkan penonton dari seluruh dunia untuk menonton pertandingan secara langsung. E-sport juga mulai diakui sebagai cabang olahraga resmi di beberapa negara dan masuk dalam ajang-ajang olahraga besar seperti Asian Games. Dengan teknologi yang terus berkembang dan minat yang semakin meningkat, e-sport diprediksi akan terus tumbuh. Industri ini tidak hanya mencakup kompetisi profesional, tetapi juga konten kreator, streamer, dan berbagai aspek lain yang menjadikannya ekosistem yang dinamis dan menarik (Fujiyama, 2024).

Salah satu acara atau event terbesar E-Sport adalah The Internasional, ajang turnamen gim Dota 2 bergengsi yang diselenggarakan oleh Valve Corporation setiap tahunnya. Dibandingkan ajang turnamen game e-sport lain, The International memiliki total jumlah hadiah paling besar. Menurut data pada website esportsearnings.com, 7 peringkat teratas diduduki oleh The International, peringkat 1 mencapai \$40.081.400 atau sekitar 600 M dalam rupiah.

Selain dari jumlah hadiah, gim Dota 2 merupakan salah satu game yang populer, pada tahun 2022 Dota 2 menduduki peringkat 4 dari segi popularitas yang artinya paling banyak ditonton oleh khalayak (esportsearnings.com, 2024).

Pada tahun 2021 seorang caster Bernama Moxxi memposting TwitLonger yang membahas toxic-sitas daring yang terutama ditujukan pada talent wanita di TI10 (Nama Kompetisi E-Sport). Poin pertama yang diangkat Moxxi di TwitLonger-nya adalah komunitas yang menghalangi Dota 2 dari pendatang baru. Dia mengungkapkan rasa frustrasinya setelah komunitas menolak pembawa acara TI10 yang Bernama Frankie. Poin kedua adalah kecenderungan komunitas untuk membandingkan bakat wanita satu sama lain terlepas dari

peran apa yang mereka mainkan selama siaran. TI10 adalah momen besar dalam sejarah Dota 2 karena memiliki jumlah wanita terbanyak yang bekerja/berpartisipasi dalam acara tersebut sebagai talent. Di antara enam wanita ini, komunitas akan mengkritik dan membandingkan mereka satu sama lain di depan umum terlepas dari apakah mereka adalah pembawa acara, analis, atau komentator (Danelie Purdue, 2021).

Dari pendapat Moxxi diatas, dia menyinggung mengenai jumlah talent, pada turnamen TI10 disebutkan memiliki jumlah wanita terbanyak. Tetapi porsi laki-laki dan perempuan tetap saja tidak berimbang. Dari pendapat Moxxi diatas, dia menyinggung mengenai jumlah talent, pada turnamen TI10 disebutkan memiliki jumlah wanita terbanyak. Tetapi porsi laki-laki dan perempuan tetap saja tidak berimbang.

Jumlah talent Perempuan pada TI14 berjumlah 5 orang. Hal ini tidak hanya terjadi di TI10 dan TI14 saja, melainkan jumlah yang sangat kontras ini terjadi di semua TI. Hal tersebut menandakan adanya diskriminasi terhadap Perempuan dalam hal pekerjaan talent dari sisi organisasi. Sedangkan fenomena diskriminasi ini tidak hanya dari sisi organisasi, namun pada khalayak penggemar atau komunitas Dota 2.

Pada tahun 2021, Esport.com membuat artikel dari narasumber host perempuan yang bernama Sheever, pada artikel tersebut dia diwawancarai pendapatnya sebagai Perempuan yang berkarir di e-sport mengenai bagaimana talent baru yang sering mendapatkan kritik seksis dan diskriminasi. Sheever menjelaskan Tidak ada cara terbaik untuk menghadapi kritik dan kebencian seperti itu. Karena seharusnya hal itu tidak terjadi dari awal (Patrik Chen, 2021).

Tidak hanya host profesional, streamer wanita pun mendapat perlakuan yang berbeda dari penontonnya dari streamer laki-laki. Jenis kelamin streamer berpengaruh signifikan terkait dengan jenis pesan yang mereka terima Streamer pria menerima lebih banyak pesan terkait game sementara streamer wanita menerima pesan yang lebih objektif. Pesan yang diposting oleh pengguna yang hanya berkomentar di saluran wanita cenderung memiliki kesamaan semantik dengan isyarat yang mengobjektifkan, sementara mereka yang hanya berkomentar di saluran pria cenderung memiliki kesamaan semantik dengan istilah yang lebih terkait dengan game (Nakandala et al., 2017).

Fenomena tersebut menjelaskan bagaimana komunitas khususnya gim Dota 2 melakukan diskriminasi maupun hatespeech pada jenis kelamin tertentu di pekerjaan profesional pada E-Sport. Komunitas yang dimaksud di sini adalah komunitas daring misalnya pada forum internet, media sosial, live chat maupun komentar-komentar lainnya. Bentuk turnamen E-Sport Dota 2 ditayangkan secara daring melalui 2 platform besar yaitu Twitch dan Youtube. Pada saat pertandingan berlangsung terdapat live chat yang dapat digunakan oleh penonton untuk memberi komentar. Pada platform Youtube, video-video pertandingan ini diunggah untuk dilihat penikmat E-Sport, kolom komentar di platform streaming juga terbuka untuk memberi komentar pada video tersebut.

Peneliti ingin melihat dan mendalami fenomena diskriminasi maupun hatespeech pada pekerjaan talent gim Dota 2 melalui komentar-komentar pada live chat pada saat kompetisi sedang berlangsung. Media sosial adalah sarana seseorang untuk berpendapat, mengekspresikan sesuatu (opini, kesukaan, dan sebagainya) termasuk kebencian dan permusuhan. Oleh karena itu, dengan mempelajari media sosial kita juga mempelajari sebuah budaya. Untuk meneliti hal tersebut peneliti menggunakan metode netnografi karena akan memahami budaya diskriminasi yang dilakukan di media sosial. Peneliti akan berangkat dari jejak digital di mana merupakan perilaku orang di dunia digital yang terekam (Eriyanto, 2022). Peneliti juga menggunakan teori kelompok terbungkam atau muted group theory dan perspektif feminisme konflik marksis sebagai kacamata melihat secara kritis siapakah yang berkuasa dan terpinggirkan pada topik penelitian ini.

METODOLOGI PENELITIAN (12 pt bold)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menggunakan metode netnografi dan analisis tema. netnografi adalah metode kualitatif yang digunakan untuk memahami percakapan pengguna media sosial. Data media sosial yang digunakan peneliti di sini adalah percakapan Twitch. Fokus netnografi pada percakapan di media sosial berimplikasi pada proses penelitian (Eriyanto, 2022). Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis tematik yang bertujuan untuk mengidentifikasi topik atau tema penting pembentuk data. Peneliti dapat menganggap tema sebagai topik yang berulang dalam data dalam satu bentuk atau lain bentuk. Analisis tematik dimulai dari mengidentifikasi dan mengategorikan tema-tema untuk memungkinkan peneliti melakukan eksplorasi lebih dekat dan terperinci (Bungin, 2024).

Pada penelitian netnografi, unit analisis atau subjek penelitian di sebut data site. Peneliti menggunakan komentar-komentar live yang terdapat Twitch dan Youtube saat Host sedang bekerja di pertandingan The Internasional tahun 2024 (TI14) pada saat event utama. Peneliti memilih data tersebut karena TI adalah salah satu pertandingan E-Sport paling populer dan dengan hadiah tertinggi (esportsearnings.com, 2024). Peneliti mengamati TI14 karena pertandingan paling baru yaitu pada tahun 2024. Percakapan di kolom live chat tersebut merupakan data primer pada penelitian. Data diambil pada website twitch yaitu rekaman 3 video live TI14 pada tanggal 13, 14,15 September 2024 di mana pada saat mulainya main stage sampai final.

Data diambil (crawling) menggunakan website twitchchatdownloader.com menemukan total 440.451 komentar. Setelah melewati proses investigasi pada metode netnografi, data final ada 158 komentar yang akan dianalisis menggunakan analisis tema dan digali lebih dalam menggunakan kacamata teori tradisi kritis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian netnografi analisis data ada pada tahapan *Integrasi data*.

Tahap 1: Membiasakan diri dengan data.

Peneliti mengenali data dan mendapatkan data selama penelitian melalui proses melihat video berulang kali, mengamati komentar-komentar yang ada kemudian membuat catatan imersi (terlampir)

Tahap: Membuat koding awal

Pada tahap ini, peneliti membuat koding dari komentar-komentar yang berjalan pada saat live di twitch. Total setelah semua diseleksi ada 159 komentar. Masing-masing komentar kemudian diringkas dengan mencari inti dari gagasan yang ingin disampaikan penonton twitch dalam memaknai host Perempuan pada pertandingan the international. Terdapat kolom kode, komentar dan koding.

Tabel 1

Kode	Komentar	Koding
1	@goliath13131313 i mean guide the panel. control the conversation. like how sheever does it. chill. dont wtf me	Pengakuan profesionalitas dari penonton
2	ABSOLUTE CINEMA- EPHEY ALSO MY RINGTONE	Pujian fisik suara host

3	Are sheever's real? FBSpiral FBPass	Antusiasme Penonton
4	AT THIS POINT EPHEY BEING NEGATIVE	Mempertanyakan tindakan
5	AYAYAYA NATTEA <3	Tindakan pengidolaan penonton
6	YYY NATTEA <3 <3	Antusiasme Penonton
7	bassed ephey	Antusiasme Penonton
8	Big Oppai	Pelecehan Seksual Digital
9	BOOBAS Pog	Pelecehan Seksual Digital
10	BRING BACK EPHEY	Tindakan pengidolaan penonton
11	BRING SHEEV and EPHEY BACK	Tindakan pengidolaan penonton
12	Bro Ephey with the bad takes again ICANT not a single good one so far ICANT Ammar is ultra humble ... every pro says that	Mempertanyakan tindakan
13	Can ephey talk NOT in UwU style?	Mengomentari fisik
14	CAN WE GET NATTEA ON CAM PLS	Tindakan pengidolaan penonton
15	can we just have focus on nattea <3	Tindakan pengidolaan penonton
16	Chat where's Nattea at?	Tindakan pengidolaan penonton
17	CINEMA ephey on screen	Tindakan pengidolaan penonton
18	Day 1 Sheever unbalanced; Day 2 Sheever Balanced; Day 3 Sheever???	Mempertanyakan tindakan
19	Deym nattea!	Mengomentari fisik
20	Dota without Sheever = dead	Pengakuan profesionalitas dari penonton
21	Ephey :3	Tindakan pengidolaan penonton
22	EPHEY <3	Tindakan pengidolaan penonton
23	Ephey a real dota player	Pujian Penonton
24	ephey always contradicts	Mempertanyakan tindakan
25	EPHEY ANALYSIS	Mempertanyakan tindakan
26	EPHEY AYAYA	Tindakan pengidolaan penonton
27	EPHEY BEAUTIFULL	Tindakan pengidolaan penonton
28	Ephey boring lul	Pelabelan Negatif
29	ephey cooking bb	Tindakan pengidolaan penonton
30	EPHEY COOKING BBTEAM LMAO	Mempertanyakan tindakan
31	EPHEY CUTIE	Tindakan pengidolaan penonton
32	Ephey DESTROYING BB today KEKW	Mempertanyakan tindakan

33	Ephey ðŸ˜˜ðŸ˜˜ðŸ˜˜	Tindakan pengidolaan penonton
34	EPHEY ECHO	Tindakan pengidolaan penonton
35	Ephey Echo VirtualHug VirtualHug VirtualHug	Tindakan pengidolaan penonton
36	Ephey expired.	Pelabelan Negatif
37	Ephey favorite is bottom part SeemsGood SeemsGood SeemsGood	Pelecehan Seksual Digital
38	EPHEY FEELING RELEVANT LOOOOOOOOOOOOOOOOOOL	Pelabelan Negatif
39	Ephey getting better at panel	Pengakuan profesionalitas
40	Ephey gigaChad	Tindakan pengidolaan penonton
41	Ephey hates BB lol	Mempertanyakan tindakan
42	EPHEY I LOVE YOU EPHEY I LOVE YOU EPHEY I LOVE YOU EPHEY I LOVE YOU	Tindakan pengidolaan penonton
43	ephey Indian pride	Tindakan pengidolaan penonton
44	ephey is 15k mmr	Pujian Penonton
45	ephey is 9K mmr EZ	Pujian Penonton
46	ephey is nice (ban immunity)	Pujian Penonton
47	ephey is on the next lvl	Pujian Penonton
48	Ephey is right, all 23Garbage fault	Pujian Penonton
49	ephey is so tiny & cute, like acookie	Tindakan pengidolaan penonton
50	ephey is the best thing about this TI	Pujian Penonton
51	Ephey Jordanian pride AYAYA Clap	Tindakan pengidolaan penonton
52	Ephey knows what shes doing	Pujian Penonton
53	ephey my queen	Tindakan pengidolaan penonton
54	Ephey needed to play pro or be coach and then talk	Pelabelan Negatif
55	ephey new voice of enchantress	Tindakan pengidolaan penonton
56	EPHEY OMFG	Tindakan pengidolaan penonton
57	EPHEY OVERRATED NATTEA IS BETTER	Membandingkan dengan host perempuan lain
58	Ephey peepoHappy	Tindakan pengidolaan penonton
59	Ephey Pog	Tindakan pengidolaan penonton
60	EPHEY POP PSYCHOLOGY	Tindakan pengidolaan penonton

61	EPHEY PRETTIEST INDIAN Pog	Tindakan pengidolaan penonton
62	EPHEY SAID IT BEST	Tindakan pengidolaan penonton
63	ephey said it LUL	Tindakan pengidolaan penonton
64	Ephey savage KEKW	Tindakan pengidolaan penonton
65	Ephey SeNPAI	Tindakan pengidolaan penonton
66	EPHEY STILL TRASHING BETBOOM KEKW	Mempertanyakan tindakan
67	EPHEY TOP TIER ANALYST TwitchConHYPE TwitchConHYPE EPHEY TOP TIER ANALYST	Pengakuan profesionalitas
68	Ephey unbiased always	Pengakuan profesionalitas
69	ephey waifu	Tindakan pengidolaan penonton
70	Ephey was right	Pujian Penonton
71	ephey was right, as always	Pujian Penonton
72	FACT BY EPHEY	Pengakuan profesionalitas
73	FINALLY, panel without Ephey. SeemsGoodSeemsGoodSeemsGoodSeemsGood	Pelabelan Negatif
74	go I love sheever so much	Tindakan pengidolaan penonton
75	god her hair	Mengomentari fisik
76	good one sheever	Pujian Penonton
77	how dare nattea challenge topson	Mempertanyakan tindakan
78	i have a big cog :)	Pelecehan Seksual Digital
79	I love Ephey's lipstick color, but I don't think it will suits me	Mengomentari fisik
80	I love Nattea LUL way she says some words the Aussie accent is goated	Tindakan pengidolaan penonton
81	I LOVE YOU EPHEY <3 <3 I LOVE YOU EPHEY <3 <3 I LOVE YOU EPHEY <3 <3 I LOVE YOU EPHEY <3 <3	Tindakan pengidolaan penonton
82	I miss Nattea	Tindakan pengidolaan penonton
83	I'M HUNGRY TOO EPHEY	Pelecehan Seksual Digital
84	im watching TI for the plot. The plot: Ephey	Tindakan pengidolaan penonton
85	Is it just me or is Ephey's pitch a bit lower than usual?	Mengomentari fisik
86	Let's go Nattea	Tindakan pengidolaan penonton
87	Man sheever is such a looker	Mengomentari fisik
88	Nat tea have save us for ephey thank god	Pujian Penonton
89	NATTEA <3 <3	Tindakan pengidolaan penonton

90	NATTEA <3 EPHEY <3 SHEEVER <3 JENKINS <3	Tindakan pengidolaan penonton
91	NATTEA <3 JENKINS SoBayed	Tindakan pengidolaan penonton
92	nattea bunny	Mengomentari fisik
93	Nattea doing the latter half panel, huh? I wonder if they'll keep this setup for the final day	Mempertanyakan tindakan
94	Nattea is my hero	Tindakan pengidolaan penonton
95	NATTEA IS THE ONLY REASON I WATCH TI	Pujian Penonton
96	NATTEA looking cute today <3	Tindakan pengidolaan penonton
97	NatTea MHMM	Tindakan pengidolaan penonton
98	NATTEA MY BELOVED	Tindakan pengidolaan penonton
99	NATTEA MY LOVE <3	Tindakan pengidolaan penonton
100	Nattea so fine	Mengomentari fisik
101	NATTEA WATERMELON	Pelecehan Seksual Digital
102	Nattea with Marci buns AYAYA	Tindakan pengidolaan penonton
103	nattea, control the conversation please. thank you	Pengakuan profesionalitas
104	NATTEA>>>>SHEEVER	Membandingkan dengan host perempuan lain
105	NATTEA'S VOICE <3	Tindakan pengidolaan penonton
106	Nice Glove Ephey	Tindakan pengidolaan penonton
107	NICE NECKLACE NATTEA	Tindakan pengidolaan penonton
108	nice necklace on Sheever	Pujian Penonton
109	Nooo is sheever leaving for thr panel change. Nooooo	Tindakan pengidolaan penonton
110	notice me ephey	Tindakan pengidolaan penonton
111	OD and Sheever... perfect stream!	Pujian Penonton
112	Real question is can Ephey cook	Pelabelan Negatif
113	SHEEVER 40 YEARS OLD	Mengomentari fisik
114	sheever and nattea best gurlll!	Tindakan pengidolaan penonton
115	SHEEVER CHEERS	Tindakan pengidolaan penonton
116	Sheever dress Clap	Mengomentari fisik
117	Sheever got aghanims Necklace SeemsGood	Mengomentari fisik
118	Sheever hair so regal today	Mengomentari fisik
119	Sheever is 40	Mengomentari fisik

120	Sheever is so cool	Tindakan pengidolaan penonton
121	Sheever is sounds like she is getting to old for this. Replace!	Pelabelan Negatif
122	sheever looks incredible	Tindakan pengidolaan penonton
123	Sheever looks like a giant	Mengomentari fisik
124	Sheever necklace is cuteeeeeee	Tindakan pengidolaan penonton
125	SHEEVER RAVAGE LULW	Pelabelan Negatif
126	sheever ravage Pog	Pelabelan Negatif
127	sheever really look more nice and nice	Tindakan pengidolaan penonton
128	sheever seems like a very nice person	Pujian Penonton
129	sheever so beautiful	Pujian Penonton
130	sheever VirtualHug	Tindakan pengidolaan penonton
131	Sheever what a goddess	Pujian Penonton
132	sheever with the glitters	Pujian Penonton
133	SHEEVERAVAGE LUL SHEEVERAVAGE LUL SHEEVERAVAGE LUL	Pelabelan Negatif
134	Sheever's dress is fire	Pujian Penonton
135	show me nattea	Tindakan pengidolaan penonton
136	smile ephey xdd	Tindakan pengidolaan penonton
137	SO PRETTY EPHEY	Tindakan pengidolaan penonton
138	SO TRUE MY QUEEN EPHEY	Tindakan pengidolaan penonton
139	Someday Ephey will stop giving biased opinion	Pelabelan Negatif
140	Spacebun nattea :3	Tindakan pengidolaan penonton
141	THANKS EPHEY FOR POINTING OUT FACTS	Pujian Penonton
142	Thanks Ephey SeemsGood	Tindakan pengidolaan penonton
143	Thanks Sheever!	Tindakan pengidolaan penonton
144	waiting for NatTea <3 waiting for NatTea <3 waiting for NatTea <3 waiting for NatTea <3 waiting for NatTea <3	Tindakan pengidolaan penonton
145	WE DONT CARE ABOUT HIGHLIGHTS! WE ONLY CARE ABOUT NATTEA!!!	Tindakan pengidolaan penonton
146	we dont care about the stats. show nattea pls.	Tindakan pengidolaan penonton
147	What a gorgeous woman! Also Nattea is there! Krappa	Pujian Penonton

148	what professional is Nattea ?	Pelabelan Negatif
149	WHERE IS NATTEA CUTIE CUTIE?	Tindakan pengidolaan penonton
150	WHERE IS NATTEA MODS????	Tindakan pengidolaan penonton
151	Where is Nattea?	Tindakan pengidolaan penonton
152	WHERE IS NATTEAAAAAA SwiftRage	Tindakan pengidolaan penonton
153	where sheever keeps her ravage key	Pelabelan Negatif
154	Who is the female host? Never seen her before. Does she even play dota?	Pelabelan Negatif
155	Who's that gorgeous woman and why is she with Nattea? Krappa	Pujian Penonton
156	why is ephey visibly upset about the draft? it's like an angry gf	Pelabelan Negatif
157	wtf ephey said	Pelabelan Negatif
158	yes no more ephey!	Pelabelan Negatif

Pada Tabel 1, peneliti membuat 3 kolom. Kolom pertama nomor atau kode sesuai jumlah data yang sudah diseleksi. Kolom kedua terdapat data utama yaitu komentar pada live chat twitch yang sudah diseleksi berjumlah 158 komentar. Kolom ketiga yaitu koding, yaitu mengelompokkan interpretasi dari komentar-komentar pada kolom 2. Contohnya “Ephey boring lul”, chat ini dikoding sebagai “Pelabelan Negatif”. Untuk melakukan koding ini peneliti harus memahami dan terbiasa pada interaksi-interaksi chat yang ada pada twitch. Misalnya emoji dan meme memiliki arti tertentu. Peneliti sudah memahami budaya yang ada di chat twitch sehingga dapat mengartikan live chat dengan baik. Hasilnya terdapat 8 koding yang berbeda untuk dianalisis lebih lanjut.

Tahap 3: Mencari Tema

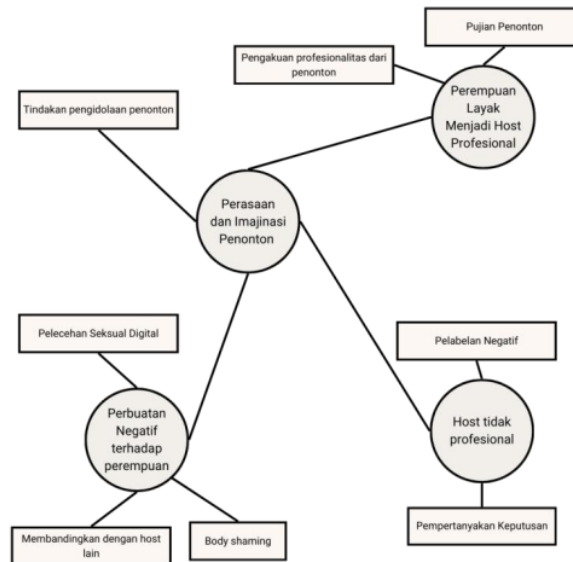
Tahap ini dilakukan dengan melihat pola berupa kesamaan atau hubungan antara satu koding dengan koding lain. Koding yang berkaitan akan disatukan untuk menjadi tema tertentu.

Tabel 2

Koding	Nomor Koding	Tema
Pengakuan profesionalitas dari penonton	1, 20, 39, 67, 68, 72, 103	Layak menjadi host professional
Pujian Penonton	23, 44, 4, 46, 47, 48, 50, 52, 70, 71, 76, 88, 95, 108, 111, 128, 129, 131, 132, 134, 141, 147, 155	

Tindakan pengidolaan penonton	3, 5, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 21, 22, 26, 27, 29, 31, 33, 34, 35, 40, 42, 43, 49, 51, 53, 55, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 69, 74, 80, 81, 82, 84, 86, 89, 90, 91, 94, 96, 97, 98, 99, 102, 105, 106, 107, 109, 110, 114, 115, 120, 122, 127, 130, 125, 137, 138, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 149, 150, 151, 152	Perasaan dan Imajinasi Penonton
Pelecehan Seksual Digital	8, 9, 37, 79, 83, 101	Perbuatan negatif terhadap perempuan
Mengomentari fisik	13, 19, 75, 79, 85, 87, 92, 100, 113, 116, 117, 118, 119, 123	
Membandingkan dengan host perempuan lain	57, 104	
Pelabelan Negatif	28, 36, 38, 54, 73, 112, 121, 125, 126, 133, 139, 148, 153, 154, 156, 157, 158	Menunjukkan Ketidakprofesionalan Host
Mempertanyakan tindakan	4, 12, 28, 24, 25, 30, 32, 41, 66, 77, 93	

Masing-masing tema mengandung arti terkait dengan data yang diperoleh. Tema-tema yang ditemukan saling terkait antara satu tema dengan tema lainnya. Untuk memudahkan keterkaitan antar tema, peneliti membuat ilustrasi gambar dalam sebuah bagan. Terdapat 4 tema yang ditemukan yang masing-masing dikaitkan dengan garis.



Gambar 1. Hubungan antar tema

Gambar 1 menjelaskan bahwa semua berdasarkan dari ekspresi perasaan dan imajinasi penonton, mereka mengungkapkan berbagai pesan seperti rasa cinta, rasa suka, harapan, dan imajinasi-imajinasi dari penampilan host melalui kolom live chat baik itu memperburuk diskriminasi diskriminasi Perempuan maupun menentangnya. 2 tema yang menjatuhkan Perempuan yakni perbuatan negative diantaranya: pelecehan seksual digital, body shaming, dan memperbandingkan mereka dengan host lain. Selanjutnya merujuk langsung pada profesi host mereka yaitu dengan adanya komentar-komentar yang mempertanyakan Keputusan-keputusan mereka, serta pelabelan negative dari penonton live. Ada juga komentar yang mendukung Perempuan sebagai host secara profesional dengan memuji kemampuan host itu sendiri.

9

Tahap 4: Mendefinisikan dan Memberi Nama Tema

Peneliti sudah menemukan empat tema utama, tema-tema tersebut didefinisikan dan diberikan label. **Pertama**, perasaan dan imajinasi penonton. Tema ini menggambarkan bagaimana penonton dalam live chat pertandingan Dota 2 memproyeksikan perasaan mereka, baik positif maupun negatif, terhadap host perempuan. Imajinasi ini sering kali berakar pada stereotip gender, yang memengaruhi cara perempuan dipersepsikan sebagai individu di ruang profesional. Penonton banyak mengungkapkan perasaan mereka lewat emoji-emoji twitch di mana fitur tersebut memang menjadi unggulan twitch. Mereka juga sering mengaitkan fisik (suara maupun pakaian) dengan karakter anime. Imajinasi penonton yang didasarkan pada stereotip gender mencerminkan bagaimana perempuan dipaksa menyesuaikan diri dengan kerangka wacana yang dikendalikan oleh kelompok dominan. Komentar-komentar di live chat sering kali tidak memberi ruang bagi perempuan untuk mengekspresikan identitas profesional mereka, melainkan mereproduksi stereotip yang memperkuat subordinasi.

Kedua, perbuatan negatif terhadap Perempuan terdapat 3 (pelecehan seksual secara daring, body shaming, membanding-bandingkan). Tema ini mencakup berbagai tindakan atau komentar yang merendahkan perempuan sebagai host e-sport. Tema ini juga mencerminkan diskriminasi gender di platform digital, di mana perempuan sering kali menjadi target perlakuan negatif yang tidak dialami oleh rekan pria mereka. Tindakan negatif seperti pelecehan verbal dan body shaming adalah cara untuk meredam suara perempuan dalam ruang e-sport. Muted Group Theory menjelaskan bahwa tindakan ini bertujuan untuk memperkuat dominasi pria dengan menciptakan lingkungan yang membuat perempuan enggan berbicara atau tampil sebagai profesional.

Ketiga adalah Perempuan tidak menjadi host yang profesional. Tema ini merefleksikan pandangan yang meragukan atau menolak kemampuan perempuan sebagai host profesional. Bias gender sering menjadi dasar pandangan ini, dengan anggapan bahwa perempuan dipilih lebih karena penampilan atau popularitas daripada keahlian mereka. Tema ini juga mencerminkan tantangan yang dihadapi perempuan dalam membuktikan diri di komunitas yang didominasi pria. Persepsi bahwa perempuan tidak profesional mencerminkan bagaimana kelompok dominan mendefinisikan standar profesionalisme berdasarkan norma mereka sendiri, yang sering kali bias terhadap gender. Ini membuat perempuan sulit membuktikan kemampuan mereka tanpa terlebih dahulu menantang definisi tersebut.

Keempat adalah Perempuan Layak Menjadi Host Profesional. Tema ini menunjukkan adanya pengakuan terhadap kemampuan perempuan untuk menjalankan peran sebagai host e-sport dengan kompetensi dan profesionalisme yang sama dengan pria. Hal ini mencakup dukungan dari komunitas, penghargaan atas kinerja mereka, dan pembuktian bahwa gender tidak menjadi penghalang dalam mencapai standar profesional. Dukungan terhadap host perempuan menunjukkan bahwa ada upaya dari kelompok subordinat untuk "menyuarakan" pengalaman mereka dan membuktikan kompetensi mereka. Namun, dalam teori ini, perempuan harus sering kali beradaptasi dengan bahasa atau cara komunikasi yang diterima oleh kelompok dominan untuk mendapatkan pengakuan.

Keempat tema dalam penelitian ini menggambarkan dinamika diskriminasi terhadap perempuan dalam profesi host e-sport Dota 2. Tema pertama menyoroti bagaimana penonton memproyeksikan perasaan dan imajinasi yang sering kali berakar pada stereotip gender. Tema kedua mencerminkan berbagai bentuk perilaku negatif, seperti pelecehan verbal dan diskriminasi, yang kerap dialami oleh perempuan. Tema ketiga menunjukkan adanya pengakuan terhadap kompetensi perempuan sebagai host profesional, sementara tema keempat mengungkapkan bias gender yang meragukan profesionalisme mereka.

Analisis Perspektif Feminisme Marxis dan Teori Konflik

Feminisme Marxis, yang menganut teori konflik, menyoroti bagaimana struktur kapitalis menciptakan ketimpangan gender melalui pembagian kerja, penguasaan alat produksi, dan kontrol terhadap representasi perempuan. Dalam konteks penelitian ini, diskriminasi terhadap host perempuan dalam e-sport dapat dilihat sebagai manifestasi dari konflik struktural yang lebih luas antara gender dalam sistem kapitalis.

- 1. Representasi dan Imajinasi Gender**, perasaan dan imajinasi penonton, serta anggapan bahwa perempuan tidak profesional, mencerminkan bagaimana sistem kapitalis memanfaatkan stereotip gender untuk memperkuat dominasi patriarki. Perempuan sering kali direduksi menjadi objek hiburan, bukan aktor yang kompeten, untuk melayani kepentingan pasar dan meningkatkan profitabilitas industri. Terlihat pada live chat yang ada penonton seringkali mengimajinasikan atau menyamakan host Perempuan dengan *anime* atau *waifu*. Alih-alih fokus pada kemampuan host

Perempuan bekerja secara profesional, khalayak justru fokus terhadap suara yang mirip dengan anime. Contoh lainnya seperti para penonton tidak peduli dengan acara apa yang sedang berjalan, mereka Cuma ingin melihat host Perempuan secara karena dirasa cantik, seksi dsb. Organisasi memanfaatkan Perempuan untuk direduksi perannya, seperti pada catatan imersi peneliti pada video pertama, jumlah mereka dibatasi dan ditempatkan tidak pada spot-spot yang krusial atau penting.

2. **Perbuatan Negatif Terhadap Perempuan**, pelecehan dan diskriminasi terhadap perempuan di komunitas e-sport menunjukkan konflik antara kebutuhan perempuan untuk diakui sebagai profesional dan norma gender tradisional yang membatasi peran mereka. Feminisme Marxis melihat tindakan ini sebagai cara untuk mempertahankan status quo patriarkal yang menguntungkan kelompok dominan dalam hierarki sosial. Sebenarnya perbuatan negatif akan lebih banyak ditemukan apabila tidak ada filter yang dilakukan twitch, twitch melakukan filter sedemikian rupa sehingga kata-kata yang tidak berkenan tidak akan muncul. Pihak organisasi juga turut berperan dalam hal ini, mereka bisa jadi menentukan pakaian atau *outfit* yang digunakan host Perempuan yang menimbulkan pelecehan secara digital.
3. **Perempuan Layak Menjadi Host Profesional**, dukungan terhadap host perempuan mencerminkan perjuangan kelas gender dalam sistem kapitalis. Ini menegaskan bahwa perempuan dapat menantang norma patriarki dengan membuktikan kompetensi mereka, meskipun mereka masih harus menghadapi hambatan struktural dan budaya yang melekat.

PENUTUP

Pada dunia E-Sport khususnya Dota 2, perempuan mengalami diskriminasi melalui organisasi penyelenggara maupun dari sisi khalayak. Diskriminasi dari organisasi dilakukan dalam bentuk struktur kapitalis menciptakan ketimpangan gender melalui pembagian kerja; talent Perempuan dibatasi dan ditempatkan pada pertandingan yang kurang krusial, dan kontrol terhadap representasi Perempuan; penggunaan pakaian dan pemilihan talent untuk kepentingan profit untuk mendapatkan respon khalayak lebih banyak. Diskriminasi yang dilakukan oleh penonton pada live chat dilakukan dalam bentuk pelecehan seksual digital, bodyshaming, dan hate speech di mana ini adalah cara untuk meredam suara perempuan dalam ruang e-sport. Tindakan ini bertujuan untuk memperkuat dominasi pria dengan menciptakan lingkungan yang membuat perempuan enggan berbicara atau tampil sebagai profesional. Meskipun mendapat berbagai macam diskriminasi dari penonton. Perempuan tetap menunjukkan ke profesionalitasnya sebagai talent e-sport Dota 2 digambarkan dengan komentar positif oleh penonton. Dukungan dan sifat profesionalisme tersebut adalah usaha Perempuan untuk mendobrak kelas yang berkuasa yaitu organisasi penyelenggara.

REFERENSI

- Anfasa Muqni Fahmi. (2022). E-SPORT MENJADI SALAH SATU CABANG OLAHRAGA. *Edukasimu.Org*, 2(3), 1–9.
- Aretha Gea Ardiansyah, & Chatarina Heny Dwi Surwati, S. Sos. , M. S. (2021). *Diskriminasi perempuan dalam bidang olahraga Pada film serial the queen's gambit*. Universitas Sebelas Maret.
- Audina Dhea Januastasya. (2022). Kesetaraan Gender dalam Perspektif Hak Asasi Manusia. *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, 2(4), 148–154. <https://doi.org/10.56393/nomos.v1i6.602>
- Bungin, B. (2024). *CODING COLOR QUALITATIVE DATA ANALYSIS-QDA TUJUH TRADISI PROSEDUR ANALISIS DATA KUALITATIF* (1st ed.). Prenada Media.
- Danelie Purdue. (2021, October 26). *Moxxi: 'Gatekeeping is the fastest way to watch something you love die.'*
- Danumaya, A. (2020). REPRESENTASI IDENTITAS GENDER PADA PLATFORM LIVE STREAMING GAME TWITCH.TV. *Jurnal Representamen*, 6(1), 57–69.
- Deepa Sharma, & Dr. C. Venkateswaran. (2020). REALITY OF GENDER DISCRIMINATION ON WORKPLACE. *Journal of Xi'an University of Architecture & Technology*, 12(5), 1037–1044.
- Dominic Sacco. (2016, December 6). *What types of esports jobs are there?* Britishesports.Org.
- Em Griffin, Andrew Ledbetter, & Glenn Sparks. (2019). *A FIRST LOOK AT COMMUNICATION THEORY* (L. Datamatics, Ed.; 10th ed.). McGraw-Hill Education.
- eraspace.com. (2023, October 27). *Mengenal Apa Itu Twitch yang Banyak Digunakan Streamer Dunia*.
- Eriyanto, Dr. , S. I. P. , M. Si. (2022). *Metode Netnografi: Pendekatan Kualitatif Dalam Memahami Budaya Pengguna Media Sosial* (N. Asri, Ed.; 1st ed.). Pt Remaja Rosdakarya.
- esportsearnings.com. (2024). *Largest Overall Prize Pools in Esports*.
- Fujiyama. (2024, June). *E-sport: Definisi, Perkembangan, Kesempatan Berkarir di Dunia E-sport*.
- intel.co.id. (n.d.). *Esport dalam Pendidikan*.
- Kholid Rafsanjani . (2020, June 17). *Apa Itu Twitch dan Bagaimana Cara Menggunakannya*. Id.Ccm.Net.
- Kurniawan, F. (2020). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 15(2), 61–66. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Liquipedia. (2024). *The International 2024*.
- Lismini, R. (2023). Netnographic Study of Online Gender-Based Violence (KBGO) on Twitter. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(5), 623–633. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i5.588>
- Littlejohn, S. W., & Karen A. Foss. (2009). *TEORI KOMUNIKASI* (R. Oktafiani, Ed.; 9th ed.). Salemba Empat.
- Muhammad Dicka Ma'arief Alyatalathaf. (2004). Cybermisogyny: Hate Against Women and Gendertrolling Manifestation on Instagram. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 18(2), 183–200. <https://doi.org/10.24002/jik.v18i2.3381>

- Nakandala, S., Ciampaglia, G., Su, N., & Ahn, Y.-Y. (2017). Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 11(1), 162–171. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v11i1.14885>
- Patrik Chen. (2021, November 6). *'The first step is to speak up when you see people being assholes.'* – Interview with Sheever regarding the state of Dota, hosting, dealing with haters and more.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Rina Septiani, MA. H. (2015). KEADILAN JENDER DAN SANKSI ATAS ISTRI DALAM HUKUM FORMAL KELUARGA ISLAM. *KHAZANAH: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 13(1), 70–98.
- Robert V Kozinets. (2020). *Netnography The Essential Guide to Qualitative Social Media Research* (3rd ed.). SAGE Publications Ltd.
- Sugiyono. (2021). *Resensi Buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Taha-Thomure, R., Milne, A. S., Kavanagh, E. J., & Stirling, A. E. (2022). Gender-Based Violence Against Trans* Individuals: A Netnography of Mary Gregory's Experience in Powerlifting. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.854452>
- Virginia Braun, & Victoria Clarke. (2012). *Thematic analysis*. (P. M. C. D. L. L. A. T. P. D. R. K. J. S. H. Cooper, Ed.; 1st ed., Vol. 2). American Psychological Association.
- Wieke Ayu Pratiwi. (2023). DISKRIMINASI PEREMPUAN DALAM BERITA HARIAN SURYA: KAJIAN WACANA KRITIS. *Skriptorium*, 1(3).
- William S. Judd. (2016, April 26). *Intro to eSports: Casters and Hosts*.

jurnal penelitian

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Academic Library Consortium

Student Paper

5%

2

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Student Paper

2%

3

surabaya.telkomuniversity.ac.id

Internet Source

2%

4

www.kompasiana.com

Internet Source

1%

5

id.unionpedia.org

Internet Source

<1%

6

repository.usd.ac.id

Internet Source

<1%

7

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

<1%

8

lontar.ui.ac.id

Internet Source

<1%

9

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1%

10

jointyicroissanty.blogspot.com

Internet Source

<1 %

11

jurnal.untag-sby.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

jurnal penelitian

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16