Character : Jurnal Penelitian Psikologi | 2023, Vol. 10, No.01 | 168-186
doi: xxxx
p-ISSN: 2252-6129 ; e-ISSN: -

Eksplorasi Masalah yang Dihadapi Oleh *Gamer* Perempuan dan Strategi *Coping* yang Diterapkan

Women Gamers' Problems and Coping Strategies: An Exploratory Study

Tariza Aprilia Devianti
Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: tariza.19158@mhs.unesa.ac.id

Nurchayati
Program Studi Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: nurchayati@unesa.ac.id

Abstrak

Dengan menerapkan pendekatan studi kasus, penelitian psikologi kualitatif ini bermaksud mengungkap masalah para *gamer* perempuan dan strategi *coping* mereka. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan, dan observasi atas, beberapa partisipan, yaitu tiga *gamer* perempuan berusia 18-25 tahun. Analisis tematik atas data menghasilkan sejumlah temuan. Masalah para partisipan adalah makian, pelecehan verbal, diremehkan, dianggap berketerampilan rendah, dianggap beban tim, dicap "perempuan nakal" karena bermain *game* dengan laki-laki, dan diskriminasi berbasis gender di komunitas *Mobile Legends*. Untuk menanggulangi masalah, para partisipan menerapkan *problem-focused coping*, seperti membalas komentar negatif, berbagi cerita dengan orang dekat, melaporkan dan memblokir pemain toksik, mengaktifkan sejumlah fitur (*mute player*, *away from keyboard*, *uninstall game*), dan menunjukkan keterampilan bagus. Selain *problem-focused coping*, mereka menggunakan juga *emotion-focused coping*, seperti mengapresiasi hikmah di balik masalah, tidak bermain dengan pemain *random*, mengabaikan pengalaman buruk, menghibur diri dengan hal positif, dan menyalahkan manajemen.

Kata kunci : Masalah *gamer* perempuan, Strategi *coping*, Mobile Legends: Bang Bang

Abstract

Using the case-study approach, this qualitative psychological research aims to identify and understand women gamers' problems and coping strategies. Data for this study was collected through semi-structured interviews with—and observation of—women gamers aged 18–25. The thematic analysis performed on the data produced several findings. The women gamers' problems included verbal sexual abuse, being perceived as a low-skilled player and a burden to the team, being labelled as a "loose woman" for playing games with male gamers, and, gender-based discrimination in the Mobile Legends community. The women gamers' coping strategies were problem-focused and emotion-focused. The former strategy included talking back to the harasser, discussing problems with trusted others, reporting and blocking toxic players, activating useful features (e.g., muting a toxic player, practicing away-from-keyboard, uninstalling a game, and showing good skill). In addition, they also used emotion-focused coping strategy, such as appreciating the positive aspects of a problem, avoiding playing with random gamers, ignoring toxic players, having fun with good things, and criticizing the management.

Key word : *Women gamers problem, Coping strategy, Mobile Legends: Bang Bang*

Article History

Submitted : 22-06-2023

Final Revised : 26-06-2023

Accepted :26-06-2023

This is an open access article under the CC-BY-SA license

Copyright © 2022 by Author, Published by Universitas Negeri Surabaya

Di zaman modern saat ini, orang–orang memperlukan hiburan atau entertainment sebagai upaya menyeimbangkan diri dengan berbagai macam tuntutan kehidupan seperti tuntutan pekerjaan atau karir, pendidikan, dan lainnya. Salah satu bentuk hiburan tersebut dapat berupa *game online* atau permainan daring. Ondang et al., (2020) mengemukakan bahwa *game online* merupakan salah satu jenis hiburan terbaru yang menyediakan berbagai fitur menarik dan kemudahan akses, sehingga hal tersebut menarik berbagai macam kalangan usia, gender, sosial, dan ekonomi. *Game Online* merupakan permainan yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik, para pemain saling terhubung dan berinteraksi secara *online* atau daring (Hutabarat, 2018). Purnamasari dan Sabrina (2020) mengemukakan bahwa *game online* ialah bentuk berbagai macam permainan *online* yang dapat dimainkan atau melibatkan individu maupun sekelompok orang dengan mekanisme dan aturan tertentu. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan permainan yang melibatkan individu maupun berbagai kelompok yang terhubung secara daring sehingga mereka dapat bermain dan berinteraksi secara bersama.

Berdasarkan data dari Gilbert (2023), jumlah pemain aktif video *game* secara global mengalami peningkatan di tiap tahunnya. Pada tahun 2020 jumlah tersebut mencapai angka 2,69 milliar pemain aktif. Kemudian pada tahun 2021 angka tersebut naik menjadi 2,81 milliar, lalu pada tahun 2022 menjadi 2,95 miliar pemain aktif. Pada tahun 2023 diprediksi jumlah pemain aktif video *game* secara global menjadi 3,7 miliar orang. Howarth (2023) menyampaikan bahwa pemain video *game* terbanyak berasal dari Asia dengan total pemain 1,48 miliar. Data tersebut disusul dengan Eropa yang menempati posisi kedua dengan total 715 juta pemain. Posisi ketiga ditempati oleh Amerika Latin dengan total pemain video *game* sebanyak 420 juta orang. Di Indonesia sendiri, pada tahun 2021 jumlah total pemain *game* mencapai lebih dari 170 juta orang dari berbagai macam *platform* (Novianty & Prastya, 2022).

Salah satu *game* yang paling populer dimainkan di Indonesia adalah *game Mobile Legends*: Bang Bang (Kemp, 2022; Anggarani, 2015). Salah satu faktor yang menyebabkan *game Mobile Legends* sangat digemari di Indonesia adalah karena banyaknya perlombaan yang diadakan di berbagai daerah dan terbentuknya komunitas *game* tersebut. Perlombaan dan komunitas tersebut merupakan cara untuk memperkenalkan *game Mobile Legends* ke semua orang.

Game Mobile Legends merupakan permainan arena pertempuran *online* yang dirilis oleh developer Moonton pada tahun 2016 (Moonton, 2023). Carr (2005) mengemukakan bahwa para developer atau pengembang *game* peperangan yang sejenis dengan MOBA menjadikan pemikiran dan ide dari laki–laki sebagai konsep utama dalam *game* mereka. Para developer memahami jenis *game* tersebut berdasarkan gender laki–laki.

Jumlah pemain aktif bulanan *Mobile Legends* di Asia Tenggara mencapai angka 70 juta orang, dan hampir 50% pemain *Mobile Legends* di Asia Tenggara berasal dari Indonesia dengan jumlah pemain aktif bulanan mencapai lebih dari 34 juta pengguna. Berdasarkan jenis kelamin, 80% pemain merupakan laki–laki dan 20% sisanya merupakan perempuan (Pratnyawan dan Rachmanta, 2021). Data tersebut menunjukkan dominasi laki-laki dalam komunitas *game* ini.

Oleh karena itu, beredar anggapan di masyarakat bahwa *game Mobile Legends* merupakan *game* maskulin. Gap jumlah *gamer* perempuan dengan *gamer* laki–laki yang cukup besar mengakibatkan *gamer* perempuan sebagai kaum minoritas dalam komunitas permainan *online* ini.

Sedikitnya pemain perempuan juga bisa disebabkan karena kurangnya minat perempuan pada *game* kompetitif seperti *game Mobile Legends* ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hartmann dan Klimmt (2006), perempuan menggambarkan diri mereka kurang kompetitif dan menganggap kemenangan dalam sebuah *game* kurang penting dibandingkan laki–laki. Mereka juga kurang percaya diri dengan kemampuannya untuk menguasai situasi permainan kompetitif. Adapun perempuan yang bermain *game online* tetapi hanya bermain secara singkat dan berhenti lebih awal dikarenakan oleh ekspektasi gender, dimana sebuah permainan didominasi oleh laki–laki serta tidak adanya komunitas teman antar perempuan (Shen et al., 2016). Sedikitnya perempuan yang bermain dikarenakan sifat dari *game* ini dan hubungannya dengan kekerasan serta agresi (Lopez-Fernandez, Williams, Griffiths, & Kuss, 2019).

Pada awalnya, jumlah *gamer*s perempuan memang sedikit dalam komunitas *game* ini. Namun jumlah *gamer*s perempuan semakin bertambah di setiap tahun. Data ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Clement (2022) mengenai peningkatan jumlah *gamer*s perempuan dari tahun 2006 hingga 2021. Pada tahun 2006, 62% *gamer*s merupakan laki-laki dan 38% sisanya merupakan perempuan. Sedangkan pada tahun 2022, terjadi peningkatan jumlah *gamer*s perempuan menjadi 48% dan laki-laki 52%. Meskipun jumlah tersebut hampir berimbang, perempuan tetap menjadi kaum minoritas dan mengalami berbagai macam masalah dalam permainan yang didominasi oleh laki–laki.

Gamer perempuan yang menghadapi masalahnya, tentunya menggunakan berbagai macam bentuk strategi *coping* untuk mengatasi masalah tersebut. Strategi *coping* sendiri ialah upaya kognitif dan perilaku yang terus menerus berubah dalam mengelola tuntutan eksternal maupun internal tertentu yang dinilai membebani atau melebihi kemampuan seseorang (Lazarus & Folkman, 1984). Carlson (2007) mengemukakan *coping* sebagai cara yang digunakan sebagai antisipasi ketika seseorang berhadapan dengan situasi yang menyebabkan stress. Haber dan Runyon (1984) mendefinisikan *coping* sebagai semua bentuk perilaku serta pikiran yang bertujuan untuk mengurangi kondisi tertentu yang membebani seseorang agar tidak menimbulkan stress. Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi *coping* merupakan berbagai upaya yang bertujuan untuk mengurangi beban maupun tuntutan seseorang agar tidak menimbulkan stres. *Coping* strategy juga berfungsi sebagai upaya pencegahan atau antisipasi dalam berhadapan dengan situasi yang menyebabkan stres.

Lazarus dan Folkman (1984) membagi strategi *coping* menjadi 2 macam, yaitu strategi *coping* berfokus pada masalah (*problem focused coping*) dan strategi *coping* berfokus pada emosi (*emotion focused coping*).Strategi *coping* berfokus pada masalah merupakan perilaku *coping* yang diarahkan kepada pemecahan masalah. Individu menggunakan bentuk *coping* ini apabila individu tersebut menilai masalah yang dihadapinya masih dapat dikontrol dan diselesaikan. Berikut merupakan bentuk strategi *coping* berfokus pada masalah, diantaranya planful problem solving, confrontative *coping*, dan seeking social support

Yang kedua, strategi *coping* berfokus pada emosi merupakan upaya mengubah fungsi emosi tanpa melakukan perubahan pada stressor secara langsung. Perilaku *coping* ini dapat diterapkan jika seseorang tidak mampu mengubah kondisi yang menekan. Individu hanya mampu menerima kondisi itu, karena sumber daya dan kemampuan yang dimiliki tidak mampu mengatasi kondisi menekan yang dialami. Berikut merupakan bentuk strategi *coping* yang berfokus pada emosi, diantaranya positive reappraisal, accepting responsibility, self controlling, distancing, dan escape avoidance.

Stuart dan Sundeen (1991) juga mengemukakan 2 jenis strategi *coping*, yaitu *coping* yang berpusat pada masalah (*problem focused* form of *coping* mechanism/direct action) dan

coping yang berpusat pada emosi (*emotion focused* of *coping*/palliatif form). *Coping* yang berpusat pada masalah terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu konfrontasi, isolasi, dan kompromi. Sedangkan *coping* yang berpusat pada emosi terdiri dari beberapa macam, diantaranya denial, rasionalisasi, kompensasi, represi, sublimasi, identifikasi, regresi, proyeksi, konversi, dan displacement.

Dalam proses penelitian, peneliti mengambil beberapa sumber referensi dengan tema serupa. Penelitian pertama, dilakukan oleh Pramesty (2021) dengan hasil masih adanya perilaku diskriminasi pada perempuan yang bermain *game online* dengan menggunakan fitur live chat. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hutama dan Irawanto (2022) dengan hasil *gamer*s perempuan yang berjuang untuk mendapatkan pengakuan dan mereka berusaha tampil dengan optimal untuk mengalahkan laki – laki. Yang terakhir, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Ireztyawan dan Salam (2018) dengan hasil perempuan mengalami dua pengalaman komunikasi berupa pengalaman menyenangkan dan tidak menyenangkan. Pengalaman menyenangkan berupa dukungan dan penerimaan dan kekompakan. Sedangkan pengalaman tidak menyenangkan berupa larangan dan penolakan, pemain yang egois dan tidak kompak, adanya pandangan negatif terhadap pemain perempuan, serta perkataan kasar atau kotor.

Perbedaan dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah penelitian di atas berfokus pada jenis dan pengalaman komunikasi, diskriminasi, pemahaman dan sudut pandang perempuan, serta motif dan pemaknaan pada *gamer* perempuan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini berfokus pada eksplorasi masalah yang dihadapi *gamer* perempuan dan strategi *coping* yang diterapkannya.

Berdasarkan paparan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui serta memahami masalah yang dihadapi oleh *gamer* perempuan. Tujuan kedua yatu peneliti ingin mengetahui serta memahami bagaimana strategi *coping* yang diterapkan oleh *gamer* perempuan dalam menghadapi masalahnya.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena kebutuhan dari penelitian yang akan disusun sesuai dengan definisi penelitian kualitatif menurut Creswell (2014), yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif dan dapat menggambarkan pengalaman secara detail terhadap suatu topik permasalahan. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah studi kasus. Studi kasus sendiri merupakan proses mengumpulkan data dan informasi secara detail, mendalam, holistik, intensif, dan sistematik tentang seseorang.

Partisipan

Kriteria partisipan pada penelitian ini, yaitu *gamer* perempuan berusia 18-25 tahun, *gamer* perempuan yang bermain *game Mobile Legends* untuk bersenang-senang, *gamer* perempuan yang aktif bermain *game Mobile Legends* selama 3 tahun dan selama minimal 3 jam setiap hari, dan *gamer* perempuan yang tergabung ke dalam komunitas *game Mobile Legends*Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk menggali informasi dari partisipan mengenai penyesuaian diri pada pasangan yang berpacaran beda agama. Hal tersebut selaras dengan penjelasan Cresswell (Rianto, 2020) bahwa pemilihan metode penelitian disesuaikan dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan yang memahami makna dari suatu fenomena dari kelompok individu yang pernah mengalaminya (Creswell, 2015). Pendekatan fenomenologi dipilih karena pendekatan tersebut selaras dengan tujuan untuk mengungkap pengalaman

individu pada fenomena tersebut. Dengan melakukan pendekatan fenomenologi, pemaknaan dapat dilakukan dari pengalaman hidup responden yang terlibat dengan fenomena hubungan berpacaran beda agama.

Partisipan pada penelitian ini berjumlah 3 orang dengan inisial nama Umi, Cici, dan Firda. Umi berusia 21 tahun dan sudah bermain *Mobile Legends* selama 3 tahun, dengan lama bermain selama 3 jam per harinya. Cici berusia 21 tahun dan bermain *Mobile Legends* selama hampir 5 tahun dengan lama bermain kurang lebih 6 jam dalam sehari. Partisipan terakhir, yaitu Firda berusia 21 tahun dan telah bermain *Mobile Legends* selama 4 tahun, dengan lama bermain selama 3 hingga 4 jam dalam sehari.

Peneliti mencari para partisipan yang bermain *game Mobile Legends* dari observasi sehari-hari serta informasi dari media sosial mereka masing-masing, dimana terkadang mereka mengunggah unggahan terkait *game* ini. Selain itu, peneliti juga mencoba mencari partisipan dari komunitas *game Mobile Legends* di Universitas Negeri Surabaya. Peneliti kemudian menghubungi beberapa calon partisipan yang telah teridentifikasi untuk meminta ketersediaan menjadi partisipan penelitian. Setelah partisipan setuju, peneliti melakukan wawancara awal terkait kriteria partisipan dan pengalaman yang mereka alami.

Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara semi terstruktur dan observasi partisipatif. Wawancara semi terstruktur dilaksanakan berdasarkan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya, yang bertujuan untuk mengarahkan alur wawancara (Herdiyansyah, 2015). Observasi partisipatif akan dilakukan dengan cara peneliti dan partisipan bermain bersama dalam *game Mobile Legends*: Bang Bang sebagai tim. Hal ini bertujuan untuk mencari data dan bukti terkait permasalahan yang partisipan alami di dalam permainan tersebut. Pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih 2 bulan, yaitu bulan April hingga Mei.

Peneliti membangun *rapport* dengan cara melakukan percakapan intensif melalui Whatsapp. Peneliti juga mengajak bertemu secara langsung dengan partisipan untuk berdiskusi dan melakukan obrolan ringan terkait *game* dan komunitas *game* Mobile Lgeneds. Selain itu, peneliti juga beberapa kali mengajak para partisipan untuk bermain *game Mobile Legends* bersama sebagai 1 tim. Hingga saat ini, peneliti daan partisipan masih aktif dalam menjalin komunikasi dan bermain bersama di *game Mobile Legends* ketika waktu senggang.

Analisis data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis tematik oleh Braun dan Clarke (2006). Analisis tematik merupakan metode untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan pola (tema) di dalam sebuah data (Braun & Clarke, 2006). Sedangkan uji keabsahan data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Pada triangulasi sumber di penelitian ini akan berupa data wawancara dari significant other, yaitu pacar tiap partisipan yang sering bermain *game* bersama. Pada triangulasi teknik, peneliti menggunakan teknik lain selain wawancara semi terstruktur, yaitu observasi partisipatif. Sedangkan pada triangulasi waktu akan dilakukan peneliti pada wawancara selanjutnya untuk mendapatkan data yang lebih banyak dan lebih valid. Wawancara sesi selanjutnya akan

dilakukan beberapa hari setelah wawancara sesi pertama, tergantung pada situasi dan kondisi dari partisipan penelitian.

Hasil

Masalah *Gamer* Perempuan dalam Interaksi Antar Player Mobile Legends

Dimaki dengan Bahasa Kasar

Masalah pertama yang dialami oleh *gamer* perempuan ialah dimaki dengan bahasa kasar oleh pemain lain.

> Kadang dimaki binatang-binatang gitu kayak 'anjing', 'babi' [...] (Umi, 5 April 2023)

> [.....] banyak sih player yang bicaranya kotor, kemudian player-player *toxic*, apa aja dikeluarin kata-katanya misalnya kayak nyebutin kelamin-nya, kemudian menghina orang tua atau menghina suku, kemudian, eee kayak bilang bahasa 'Surabayaan' lah yang ada. (Cici, 8 April 2023)

Gamer perempuan dimaki dan umpat dengan istilah-istilah kasar seperti "bego" dan "goblok" (Firda, 9 April 2023), diumpat menggunakan istilah binatang seperti "anjing" dan "babi", umpatan alat kelamin, umpatan dengan bahasa Surabaya seperti "jancok", dan bahkan menghina orang tua dan suku.

Diremehkan atau Disepelekan karena Skill Kurang

Masalah ke dua yang dialami *gamer* perempuan ialah diremehkan karena *skill* mereka yang kurang baik.

> [...] Soalnya kan ketika mabar kan aku selalu dapat coklat kan ya. Nah itu dibilangnya gak bisa main, kamu itu cupu, kamu nggak usah main. (Cici, 8 April 2023)

> Iya pernah, apalagi kalau misalnya saya waktu main itu nge-pick *hero* yang tidak biasanya saya pakai. Itu pasti dianggapnya nge-troll, padahal saya juga sebelum-sebelumnya udah pernah belajar *hero* itu dan saya merasa udah mampu main itu gitu. Jadi kayak disepelein gitu loh, kayak saya dianggap nggak bisa main *hero* lain selain *hero* yang biasa saya pakai gitu.(Firda, 9 April 2023)

Gamer perempuan dikatai 'cupu', tidak bisa bermain dengan baik, dan dianggap sebagai pemain troll oleh pemain lain.

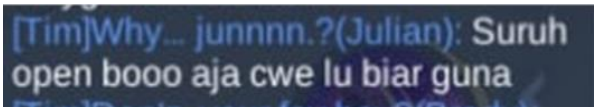
Dianggap Sebagai Beban Tim

Masalah ke tiga yang dialami oleh *gamer* perempuan yaitu mereka dianggap sebagai beban di dalam timnya. *Gamer* perempuan dianggap beban tim ketika baru pertama kali bermain *game Mobile Legends*. Selain itu, mereka dianggap beban ketika tidak bisa mengimbangi *skill* lawan yang jago. Yang terakhir, mereka dianggap beban karena hanya bisa bermain *hero-hero* tertentu saja yang kurang berpengaruh dalam tim (Umi, 5 April 2023; Firda, 9 April 2023; Cici, 8 April 2023).

Pelecehan Seksual Secara Verbal

Masalah ke empat yang dialami oleh *gamer* perempuan, yaitu pelecehan seksual secara verbal.

> [...] itu ada yang ngatain, ngatainnya itu nggak wajar lah. Pokoknya aku itu dikata-katainnya dibilang lonte lah dibilang apa lah, pokoknya aku sampai dihina-hina gitu. Ngatain open BO lah, wes pokoknya parah lah (Cici, 8 April 2023)



Gambar 1. Gambar Hinaan Berupa Suruhan Melakukan Prostitusi

Gambar 2. Gambar Hinaan Pada Kolom Komentar Foto

Bentuk pelecehan seksual tersebut, yaitu suruhan untuk mendesah, dicap sebagai lonte, dan suruhan untuk melakukan prostitusi atau "Open Bo".

Dianggap "Nakal" karena Bermain dan Berinteraksi dengan Laki-Laki Dalam Mobile Legends

Masalah terakhir, yaitu *gamer* perempuan dianggap "nakal" karena bermain dan berinteraksi bersama laki-laki di *game Mobile Legends*.

> Iya pernah terutama sama mama. Soalnya kan waktu itu kan tengah malam lagi main *Mobile Legends*, kemudian temen-temenku itu on mic. Kemudian jadi kedengaran kan suara cowok-cowok gitu. Lah dikirain itu aku lagi bahas yang aneh-aneh gitu lah. Jadi mama itu marah-marah, 'kamu itu ngapain udah malam gak tidur malah omong-omongan sama cowok-cowok, bahas apa aja sih', gitu. (Cici, 8 April 2023)

Orang lain yang mendengarkan komunikasi antara *gamer* perempuan dengan laki-laki menganggap komunikasi ini sebagai hal yang mengarah ke perbuatan negatif.

Masalah *Gamer* Perempuan dalam Komunitas Mobile Legends

Masalah *gamer* perempuan yang muncul pada komunitas *Mobile Legends*, yaitu masalah diskriminasi pada tim *ladies* atau tim perempuan.

> Kalau boleh jujur sih kalau di manajemen itu kurang, kenapa lah karena kan waktu itu kita diberi kesempatan ikut turnamen dan itupun turnamennya kalah. Nah setelah turnamen kalah itu kita itu nggak dikasih materi apa-apa. Jadi kita itu dibiarin aja gitu nggak di manajemen secara baik seperti tim yang cowok-cowok gitu. (Cici, 8 April 2023)

Gamer perempuan tidak diberikan manajemen dan pelatihan seperti tim laki-laki dan tidak diberi kesempatan untuk berkompetisi lagi setelah mengalami kekalahan. Tidak adanya komunikasi lebih lanjut antara pihak manajemen dan anggota tim membuktikan bahwa pihak manajamen menelantarkan tim tersebut.

Strategi *Coping* dalam Menghadapi Masalah Interaksi Antar Player dan Komunitas

Membalas Perkataan Toxic player

Bentuk *problem focused coping* pertama yang dilakukan oleh *gamer* perempuan ialah membalas perkataan *toxic player*. *Gamer* perempuan seringkali membalas perkataan *toxic player* dengan memarahi, adapula balasan menggunakan kata mengejek dan menantang. Selain itu, *gamer* perempuan juga membalas perkataan secara agresif dengan menyuruh pemain *toxic* untuk diam (Umi, 5 April 2023; Firda, 9 April 2023; Cici, 8 April 2023).

Bercerita ke Orang Terdekat

Bentuk *problem focused coping* ke dua yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu bercerita ke orang terdekat.

> Pernah, ya itu aku ceritanya itu ya gara-gara kalah kemudian gak diurus lagi gitu. Sedih banget sih rasanya. Soalnya kan kalau misalnya dikembangin lagi kan kita juga bisa lebih berkembang lagi, tapi sayangnya dibiarin gitu aja. (Cici, 8 April 2023)

> Aku kalau ada masalah dalam *game* biasanya curhat ke komunitas yang aku ikuti. Mereka mendukung dan supportif, terus juga ngasih semangat gitu, jangan nyerah gitu, emang banyak orang yang bersifat buruk di *game* tersebut'. (Firda, 9 April 2023)

Gamer perempuan menceritakan masalah yang mereka alami kepada teman dan pacar. Selain itu, mereka juga menceritakan masalah tersebut ke komunitas yang ia ikuti dan mendapatkan respon yang positif.

Mengambil Hal-Hal Positif dari Masalah yang Dialami

Bentuk *emotion focused coping* pertama yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu mengambil hal-hal positif dari masalah yang dialami. Cici mengaku ketika ia mengalami masalah (seperti dimaki, dilecehkan secara verbal, disepelekan, dan lainnya), ia semakin termotivasi untuk berusaha belajar *hero-hero* yang tidak ia kuasai sebelumnya.

> Iya, dari kata-kata (*toxic* dan masalah) itu sih aku kan mulai belajar. Dulu nya kan aku cuman bisa midlane, kemudian habis dikata-katain gitu, dikatain poke lah, dikatain cewek gak bisa main lah, bisanya beban. Lah dari kata-kata itu aku jadi pengen gitu loh usaha biar bisa *hero-hero* lain, biar nggak bisa itu-itu aja, biar nggak dikata-katain. Itu aku belajar. [...] Kalau menurut aku sih yah nggak papa justru kayak gitu itu malah makin asik. Jadi bisa dibuat pelajaran juga dan siapa tahu nanti dengan kayak digituin makin nambah motivasi aku buat makin jago gitu. (Cici, 8 April 2023)

Gamer perempuan merasa semakin termotivasi dengan adanya masalah yang mereka alami dalam *game*. Mereka menganggap bahwa hal tersebut merupakan hal yang asik. *Gamer* perempuan menjadikan masalah tersebut sebagai pelajaran untuk menambah motivasinya agar semakin jago dalam bermain *Mobile Legends*.

Menghindari Bermain dengan Pemain Random

Bentuk *emotion focused coping* ke dua yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu menghindari bermain dengan pemain *random*.

> Menurut saya sih lebih baik saya bermain sama *party* yang sudah saya kenal. Jadi kayak lebih aman gitu loh nggak ketemu sama orang-orang *random* jadi gak dikatain juga sih. (Firda, 9 April 2023)

Gamer perempuan menghindari bermain bersama pemain *random* dengan cara tidak bermain solo atau sendiri. Mereka memilih bermain bersama pemain yang sudah mereka kenal untuk meminimalisir peluang dimaki atau dikatai dengan kata kasar.

Mengabaikan Toxic player

Bentuk *emotion focused coping* ke tiga yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu mengabaikan *toxic player*. *Gamer* perempuan seringkali mengabaikan perkataan *toxic player* yang ditujukan kepadanya. Menurut mereka, jika mereka menanggapi atau meladeni perkataan dari *toxic player*, player tersebut akan semakin berkata dan berperilaku buruk (Umi, 5 April 2023; Cici, 8 April 2023).

Menghibur Diri Sendiri dengan Hal-Hal Positif

Bentuk *emotion focused coping* ke empat yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu menghibur diri sendiri dengan hal-hal yang positif.

> Iya setelah saya dapat perlakuan yang tidak baik, saya biasanya sih habis meninggalkan *game* saya akan melakukan hal-hal yang meningkatkan mood saya seperti kayak baca Twitter terus lihat Tiktok gitu. Jadi saya kayak udah nggak kepikiran lagi gitu. (Firda, 9 April 2023)

Gamer perempuan biasanya menghibur diri dengan cara bermain sosial media seperti membuka Twitter dan Tiktok, ketika mereka mengalami masalah dalam bermain *game*. Selain itu, ada pula *gamer* perempuan yang pergi keluar bersama temannya untuk nongkrong atau ngopi (Cici, 8 April 2023).

Menyalahkan Manajemen atau Pengurus Tim

Bentuk *emotion focused coping* ke lima yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu menyalahkan manajemen atau pengurus tim.

> Kalau diingat-ingat ya sedih sih sebenarnya. Kalau misalnya diajarkan sama, maksudnya kayak diajarkan cara bermainnya kemudian diajarkan cara bermain di dalam *game*-nya itu, mungkin kedepannya bisa lebih baik lagi. Nah kalau misalnya kita udah kalah kemudian dibiarin aja gitu kan mana ada perkembangan, jadi ya udah *skill*-nya gitu-gitu aja. Jadi harusnya kita itu juga diajarin, dikasih materi, sama kayak cowok, jadi nggak disepelein gitu. (Cici, 8 April 2023)

Ketika menghadapi masalah di dalam komunitas, *gamer* perempuan menyalahkan manajemen atau pengurus tim *ladies* yang ia ikuti karena mereka tidak mengajarkan cara bermain yang sama dengan tim laki-laki. Tim *ladies* tersebut seharusnya diajari dan diberikan materi sama seperti tim laki-laki, bukannya dibiarkan begitu saja ketika kalah.

Melaporkan Toxic player pada Fitur Report Player di Akhir Permainan

Bentuk *coping* lain pertama yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu melaporkan *toxic player* pada fitur report player di akhir permainan. *Gamer* perempuan seringkali melakukan hal tersebut agar pemain *toxic* mendapatkan hukuman akibat perbuatannya (Umi, 5 April 2023; Firda, 9 April 2023; Cici, 8 April 2023). Hukuman ini dapat berupa *mute* selama beberapa waktu, bahkan yang terparah akun *game* dapat di-ban secara permanen.

Memblokir Toxic player

Bentuk *coping* lain ke dua yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu memblokir akun *toxic player*. *Gamer* perempuan terkadang memblokir pemain *toxic* yang menyebabkan masalah pada dirinya. *Gamer* perempuan akan memblokir pemain tersebut jika mereka merasa bahwa perilaku atau perkataan yang dilontarkan pemain tersebut sudah sangat keterlaluan (Cici, 8 April 2023).

Mengaktifkan Fitur Mute Player

Bentuk *coping* lain ke tiga yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu mengaktifkan fitur *mute* player. *Gamer* perempuan mengaktifkan fitur *mute* player kepada pemain *toxic* agar tidak bisa berkomunikasi menggunakan chat in *game*. Selain itu, terkadang mereka tidak perlu membisukan pemain *toxic* karena pemain tersebut sudah di-*mute* otomatis oleh sistem jika terlalu banyak mengetik kata yang tidak sesuai dengan pedoman komunitas MLBB (Umi, 5 April 2023; Firda, 9 April 2023).

Meninggalkan Game atau AFK (Away From Keyboard)

Bentuk *coping* lain ke empat yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu meninggalkan *game* atau AFK.

> Soalnya kan udah males gitu main di *toxic*-in terus tapi gak ada pengaruhnya gitu. Jadinya langsung leave *game* aja. Udah tau kalau itu kalah juga. (Umi, 5 April 2023)

> [...] Aku itu sakit hati makanya sampai ninggalkan *game* itu. [.....] (Cici, 8 April 2023)

Gamer perempuan kerap kali melakukan AFK atau meninggalkan *game* karena tidak tahan dikatai atau dimaki oleh *toxic player*. *Gamer* perempuan merasa malas dan sakit hati terhadap perilaku buruk dari player lain, maka dari itu mereka memilih meninggakan *game*.

Uninstall Game Mobile Legends

Bentuk *coping* lain ke lima yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu *uninstall game Mobile Legends*. *Gamer* perempuan meng-uninstal *game Mobile Legends* karena merasa jengkel akibat masalah yang ia alami yang dilakukan oleh *toxic player*. Biasanya mereka baru akan meng-install kembali *game Mobile Legends* dalam waktu seminggu kemudian ketika ia sudah merasa baikan atau biasa saja dengan masalah yang ia hadapi (Cici, 8 April 2023).

Merasa Termotivasi dan Tertantang untuk Menunjukkan Skill yang Baik

Bentuk *coping* lain ke yang dilakukan oleh *gamer* perempuan, yaitu merasa termotivasi dan tertantang untuk menunjukkan *skill* yang baik. *Gamer* perempuan merasa bahwa dirinya makin tertantang untuk menunjukkan *skill*-nya jika ada seseorang yang memaki atau mengatainya. Mereka merasa mampu bermain *Mobile Legends* dengan bagus (Firda, 9 April 2023).

Pembahasan

Masalah yang *gamer* perempuan alami dalam interaksi antar player di *game Mobile Legends* berupa *gamer* perempuan dimaki dengan bahasa kasar, diremehkan karena *skill* kurang, dianggap sebagai beban tim, pelecehan seksual secara verbal, dan dianggap nakal karena bermain dan berinteraksi bersama laki-laki. Masalah yang dialami *gamer* perempuan di atas, kebanyakan disebabkan karena *skill*-nya dalam bermain *Mobile Legends* masih kurang. *Skil*l yang dimaksud berupa penguasaan terhadap banyak *role* dan *hero*, penguasaan map, dan penguasaan dalam berotasi. Perempuan berada pada urutan kedua setelah laki-laki dalam hal

keterampilan yang mereka miliki di *game*, dimana laki-laki lebih unggul (Lynch, Tompkins, Van-Driel, & Fritz, 2016; Veltri, Krasnova, Baumann, & Kalayamthanam, 2014). Hal tersebut sesuai dengan beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa pemain yang kurang berpengalaman atau *skill* rendah, pemain perempuan, dan pemain gay seringkali menerima reaksi bermusuhan atau agresif dari pemain laki-laki (Ballard & Welch, 2015; Fletcher, 2012; Salter & Blodgett, 2012).

Dalam konteks *game* itu sendiri dipandang sebagai domain maskulin dikarenakan banyak hal yang secara stereotip merupakan maskulin (Gray, 2012; Jenson & De Castell, 2010; Yee, 2014). Dominasi laki-laki dalam *game* juga sangat kuat, apalagi dalam *game Mobile Legends* yang merupakan *game* pertarungan antar tim. *Mobile Legends* merupakan permainan yang male-dominated, akan tetapi banyak juga perempuan yang memainkan *game* ini. Perempuan dan partisipan LGBT biasanya dianggap sebagai minoritas dalam konteks gaming dan paling sering menjadi sasaran pelecehan karena dianggap sebagai kelompok luar (Ballard & Welch, 2015; Chess & Shaw, 2015; Consalvo, 2012; Fox & Tang, 2014; Gray, 2012; Salter & Blodgett, 2012; Yee, 2014).

Hal tersebut dikarenakan menurut Salter dan Blodgett (2012), laki-laki sebagai grub yang dominan cenderung bertindak terhadap pemain yang lebih lemah atau minoritas untuk mempertahankan kekuatan atau kekuasaan mereka dalam konteks gaming. Selain karena alasan tersebut, penelitian dari Berdahl (2007) menunjukkan bahwa pelanggaran norma gender merupakan alasan mengapa laki-laki melakukan pelecehan seksual. Pelecehan seksual lebih banyak diarahkan pada individu yang tidak sesuai dengan norma gender sebagai cara untuk memperbaiki atau membenarkan perilaku mereka, supaya perempuan tidak bermain di ranah laki-laki.

Alasan selanjutnya yaitu mengenai anonimitas pelaku. Anonimitas dari profil pelaku, dimana pelaku seringkali menyembunyikan identitasnya dengan tidak memakai nama asli dan foto asli. Anonimitas tersebutlah yang membuat pelaku merasa tidak takut untuk berbuat dan berkata *toxic* kepada pemain lain, sehingga pelaku tidak khawatir identitas aslinya akan ketahuan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Cote (2017) yang mengemukakan bahwa perlakuan buruk dalam *game online* juga meningkat karena anonimitas pemain dan prevalensi berkata *toxic*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggabungkan anonimitas, kurangnya konsekuensi atau hukuman yang langsung dan berat, serta lingkungan permainan yang kompetitif menjadikan pemain lebih agresif dan offensif terhadap orang lain (Cote, 2017; Fox & Tang, 2014; Chisholm, 2006).

Selain karena alasan *skill* yang dimiliki *gamer* perempuan kurang baik dan dominitas laki-laki pada konteks *game*, lingkungan gaming yang *toxic* juga menjadi salah satu alasan *gamer* perempuan diperlakukan buruk oleh pemain lain. Berkata *toxic* atau trash talking seringkali dilakukan oleh pemain dari berbagai macam *game*. Pendapat ini juga didukung oleh penelitian Khoiri (2021) dan Consalvo (2012), dimana komunitas atau lingkungan *game* di masa ini sudah sangat *toxic* dalam berbagai hal. Banyak sekali jenis trash talking yang biasanya dilakukan oleh pemain *game* seperti umpatan kata kasar (seperti kata bego, tolol, goblok, dan lainnya), umpatan nama hewan (seperti kata anjing, babi, dan lainnya), perkataan *flirting*, perkataan seksual, pelabelan (seperti janda, lonte, pelacur, dan lainnya) dan umpatan bahasa kasar Surabaya (seperti kata “jancok”).

Masalah lain yang yang dialami oleh responden yaitu dianggap nakal oleh Ibu responden karena berinteraksi dan berkomunikasi dengan laki-laki ketika bermain *Mobile Legends*. Hal tersebut dikarenakan adanya *stereotipe game online* yang diperuntukkan untuk

laki-laki dan dianggap sebagai ruang pria (Cote, 2017). Cote (2017) juga menyampaikan bahwa perempuan diperlakukan sebagai anomali (penyimpangan atau keanehan) di dalam komunitas *game*.

Gamer perempuan juga mengalami diskriminasi pada tim *ladies*, berupa tidak diberikan manajemen dan pelatihan yang sama seperti tim laki-laki dan tidak diberikan kesempatan untuk bertanding lagi. Seperti industri olahraga pada umumnya, industri *E-Sports* sebagian besar diselenggarakan oleh laki-laki dan untuk laki-laki, sehingga menghasilkan lingkungan yang sangat maskulin (Witkowski, 2013; Ruvalcaba, Shulze, Kim, Berzenski, & Otten, 2018; Rogstad, 2021). Dalam *E-Sports* sendiri masih kental akan isu gender terkait seksisme dan pengucilan (Ruvalcaba et al., 2018; Ratan, Taylor, Hogan, Kennedy, & Williams, 2015; Taylor, 2012).

Industri *E-Sports* sangat didominasi laki-laki, dengan perempuan yang menjadi pemain, penggemar, dan pemimpin lebih rendah daripada laki-laki (Entertainment Software Association, 2018). Studi menunjukkan bahwa 35% pemain *E-Sports* terdiri dari wanita (Interpret, 2019), tetapi hanya 5% dari pemain profesional (Hilbert, 2019), yang berarti bahwa pemain wanita jarang bersaing di level teratas *E-Sports*. Perbedaan antara jumlah pemain *E-Sports* laki-laki dan perempuan disebabkan oleh aspek lain seperti pengalaman, asumsi budaya, dan kondisi lain yang mencegah keterlibatan wanita dalam *E-Sports* (Shen et al., 2016).

Pemain perempuan mungkin berasumsi bahwa mereka hanya mampu berkompetisi di kompetisi khusus perempuan atau tidak mampu berkompetisi sama sekali, sehingga menahan diri untuk tidak berpartisipasi dalam kompetisi terbuka (Ratan et al., 2015). Tindakan atau situasi tersebut memperkuat stereotype bahwa perempuan tidak dapat bersaing pada tingkat yang setara dengan laki-laki atau bahkan mereka tidak cocok untuk berpartisipasi dalam kompetisi yang didominasi oleh laki-laki (Rogstad, 2021). Strereotype yang dimaksud di sini terkait dengan kemampuan perempuan dan posisinya dalam lingkungan kompetitif *E-Sports*. Siutila dan Havaste (2019) mengungkapkan, melalui sosok "pemain profesional wanita" dan "tim *ladies* yang beranggotakan wanita", mereka dianggap kurang berdedikasi dalam E-Sport.

Gamer perempuan menerapkan berbagai cara untuk menghadapi masalahnya dalam lingkup *game Mobile Legends*. Pembahasan mengenai strategi *coping* akan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu *problem focused coping*, *emotion focused coping*, dan strategi *coping* lain. *Problem focused coping* terdiri dari beberapa bentuk, yaitu membalas perkataan dan bercerita ke orang lain. Sedangkan *emotion focused coping* terdiri dari beberapa bentuk, yaitu mengambil hal positif, menghindari pemain *random*, mengabaikan, menghibur diri, dan menyalahkan manajemen. Yang terakhir yaitu strategi *coping* lain berupa melaporkan, memblokir, mengatifkan fitur *mute*, AFK, uninstal *game*, dan merasa termotivasi menunjukkan *skill* yang baik.

Gamer perempuan melampiaskan emosi mereka terhadap *toxic player* yang melakukan hal buruk, dengan cara berperilaku agresif. Cote (2017) mengatakan bahwa jika *gamer* perempuan menanggapi masalah dengan berperilaku agresif, maka hal tersebut bisa menjadi pedang bermata dua. *Gamer* perempuan yang menggunakan strategi *coping* ini terkadang menghadapi tuduhan lain, dimana mereka dianggap berakting emosional dan membesar-besarkan masalah.

Gamer perempuan juga seringkali bercerita untuk mendapatkan dukungan dari pihak luar, seperti pacar dan anggota komunitas, ketika mereka mengalami hal buruk dalam *game*. Dukungan yang mereka dapatkan dari pihak luar, berupa dukungan emosional dan psikologis

seperti kata-kata motivasi, saran yang bisa dilakukan, dan hal-hal lain yang sifatnya menghibur. Bercerita ke orang terdekat merupakan salah satu wujud dari seeking social support.

Gamer perempuan menciptakan makna positif dari munculnya suatu masalah dengan cara mengambil sisi positif dari masalah. Masalah yang dialami *gamer* perempuan membuatnya merasa termotivasi dan ingin mengembangkan *skill*-nya dalam *game* agar menjadi lebih baik lagi. Salah satu cara merek untuk mengembangkan *skill*-nya menjadi lebih baik, yaitu dengan bergabung pada komunitas.

Gamer perempuan seringkali mendapatkan perlakuan yang buruk dari pemain *random* yang tidak ia kenali. Maka dari itu, seringkali *gamer* perempuan menghindari bermain dengan pemain *random* dan memilih bermain bersama teman-teman yang mereka kenali. Cote (2017) juga mengatakan bahwa tidak bermain dengan orang asing atau *random* adalah salah satu cara ampuh untuk menghindari masalah selama bermain *game* multi-pemain. Strategi ini populer karena pemain berasumsi bahwa orang asing lebih mungkin melakukan pelecehan daripada teman yang mereka kenal. Orang asing tampaknya lebih cenderung menyerang karena *gamer* perempuan bermain dengan cara yang tidak mereka sukai. Sedangkan di sisi lain, jika bermain bersama teman yang dikenal, maka mereka cenderung menangani masalah dengan tenang, mengatur ulang strategi, dan mencoba lagi (Cote, 2017).

Menurut Cote (2017), memang benar bahwa semua pemain, bukan hanya perempuan, senang bermain dengan teman. Namun perempuan juga menemukan manfaat tambahan dari bermain bersama teman, yaitu teman tidak akan melakukan hal buruk. Oleh karena itu, mereka tetap bermain dengan orang yang mereka kenal di kehidupan nyata atau beberapa teman *online* yang mereka kenal. Bermain dengan teman sudah cukup untuk mengatasi pelecehan *online*, karena *gamer* perempuan mempunyai seseorang di dunia nyata yang mengatakan untuk tidak mendengarkan perkataan pemain *toxic*.

Selain *coping-coping* tersebut, *gamer* perempuan juga seringkali mengabaikan apa yang dilakukan dan diucapkan oleh pemain *toxic*, menghibur dirinya sendiri dengan melakukan hal-hal yang positif seperti pergi berjalan-jalan, menyalahkan manajemen atau pengurus tim bagi *gamer* perempuan yang mengalami diskriminasi pada tim *ladies*. .

Gamer perempuan seringkali mengabaikan apa yang dilakukan dan diucapkan oleh pemain *toxic*. Individu menghindarkan dirinya dan menjauh dari pusat permasalahan yang sedang dihadapi (Lazarus & Folkman, 1984). *Gamer* perempuan melakukan hal tersebut karena jika ia membalas perlakuan dari pemain *toxic* tersebut, maka pemain tersebut akan semakin menjadi buruk dalam berperilaku dan berkata.

Ketika menghadapi masalah dalam *game Mobile Legends*, *gamer* perempuan seringkali menghibur dirinya sendiri dengan melakukan hal-hal yang positif. Mereka menghindari tekanan stress yang berlebih dengan cara mengekspresikan atau menyalurkan perasaan mereka ke hal-hal positif (Stuart & Sundeen, 1991). Hal-hal positif yang dilakukan oleh *gamer* perempuan berupa pergi berjalan-jalan, nongkong, dan bermain media sosial seperti Twitter dan Tiktok.

Gamer perempuan yang mengalami diskriminasi pada tim *ladies* menyalahkan manajemen atau pengurus tim. Hal tersebut dilakukan karena pihak manajemen atau pengurus tim tidak memberikan pelatihan dan manajemen yang setara dengan tim laki-laki serta tidak memberikan kesempatan untuk bertanding lagi setelah mengalami kekalahan. Individu menyalahkan orang lain atas masalah atau stressor yang ia alami (Stuart & Sundeen, 1991).

Selain *problem focused coping* dan *emotion focused coping*, terdapat *coping* lain yang dilakukan oleh *gamer* perempuan. *Coping* ini tidak termasuk dalam kategori *coping* yang disampaikan oleh Lazarus dan Folkman (1984), serta Stuart dan Sundeen (1991). Terdapat beberapa strategi *coping* lain yang tidak dijelaskan dalam teori kedua tokoh tersebut. Srategi *coping* itu, berupa melaporkan *toxic player* pada fitur report player di akhir permainan, memblokir *toxic player*, mengaktifkan fitur *mute* player, meninggalkan *game* atau AFK, *uninstall game Mobile Legends*, bertahan dalam komunitas, dan yang terakhir merasa termotivasi dan tertantang untuk menunjukkan *skill* yang baik.

Ketika bertemu *toxic player*, *gamer* perempuan seringkali melaporkan pemain tersebut pada fitur report player yang disediakan oleh Moonton. Fitur ini tersedia pada bagian hasil akhir *game* setelah menyelesaikan permainan tersebut. Beberapa kategori yang dapat dilaporkan oleh pemain, yaitu menggunakan cheat, AFK/Offline dalam *game*, player berperilaku buruk, melakukan feed dengan sengaja, performa bermain tidak bagus, dan berkata kasar. *Gamer* perempuan melaporkan pemain *toxic* sesuai dengan kategori perilaku yang dilakukannya.

Gamer perempuan seringkali memblokir atau mem-blacklist pemain *toxic*. Hal ini dilakukan agar *gamer* perempuan tidak bertemu dengan pemain tersebut di lain waktu ketika bermain *game*. Selain itu, memblokir pemain *toxic* juga dilakukan untuk membatasi pemain tersebut agar tidak bisa mengakses akun *game* dari korban. Jika pemain *toxic* tidak diberikan akses ke akun korban, maka pemain tersebut tidak akan meneror korban lebih lanjut lagi. Beberapa masalah dialami oleh *gamer* perempuan yang diteror oleh pemain *toxic* melalui pesan private dan kolom komentar album di profil mereka. Dengan fitur blacklist pemain *toxic* ini, *gamer* perempuan tidak akan mendapatkan pesan yang kasar dan berlanjut oleh pemain *toxic*.

Gamer perempuan seringkali menggunakan fitur *mute* player untuk membisukan pemain yang berkata kasar. Bahkan terkadang, pemain *toxic* tersebut akan di-*mute* secara otomatis oleh *game* karena mengirim pesan yang tidak sesuai dengan pedoman komunitas. Pemain *toxic* akan mendapatkan peringatan sebelum di-*mute* oleh sistem. Jika pemain *toxic* sering mengetikkan kata kasar pada chat in *game*, maka dia akan di-*mute* selama minimal 2 jam. Durasi *mute* ini akan semakin bertambah jika pemain terus menerus mengetikkan kata kasar ketika bermain.

Gamer perempuan terkadang juga meninggalkan permainan atau istilahnya AFK (away from komputer) karena merasa jengkel dan kesal akibat perkataan kasar yang diucapkan pemain *toxic*. Perilaku ini akan mendapatkan hukuman karena termasuk ke dalam pelanggaran, dimana dapat merugikan rekan satu tim lainnya. Kerugian ini berupa ketidak seimbangan jumlah pemain dengan musuh, sehingga menyebabkan kekalahan pada tim. Meskipun hal tersebut merupakan pelanggaran dan akan mendapatkan hukuman, *gamer* perempuan tetap melakukannya karena mereka merasa malas berhadapan dengan pemain *toxic*.

Masalah yang dialami *gamer* perempuan dalam *game*, membuat ia meng-uninstal *game Mobile Legends* karena merasa muak dan malas jika harus berhadapan dengan pemain *toxic*. *Gamer* perempuan melakukan hal ini selama beberapa saat saja, tidak selamanya. Hal tersebut dilakukan karena mereka hanya beristirahat sebentar dari bermain *game Mobile Legends* atau istilahnya vakum, dan akan meng-install ulang jika mereka mempunyai keinginan untuk bermain lagi.

Ketika menghadapi masalah yang disebabkan oleh pemain *toxic*, *gamer* perempuan merasa dirinya semakin tertantang untuk menunjukkan kemampuannya. Hal tersebut bertujun untuk membungkam pemain-pemain *toxic* agar tidak memaki dan menghinanya. *Gamer*

perempuan mengandalkan *skill* dan pengalaman mereka untuk menghentikan perlakuan kasar yang diterima pemain *toxic* (Cote, 2017).

Berdasarkan strategi-strategi *coping* yang digunakan oleh *gamer* perempuan dan bagaimana mereka menggambarkannya, terlihat jelas bahwa *gamer* perempuan mampu mengatasi berbagai masalah. Dilain sisi, mereka harus bekerja keras untuk menghindari masalah dan menemukan kesenangan ketika bermain *game*. *Gamer* perempuan harus selalu berhati-hati pada perilaku, perkataan, suara, dan *skill* mereka untuk mendapatkan pengalaman bermain *game* yang positif dan menyenangkan.

Kesimpulan

Game Mobile Legends merupakan *game* yang paling banyak diminati di Indonesia. Akan tetapi jumlah pemain perempuan lebih sedikit dibandingkan dengan pemain laki-laki, sehingga hal tersebut menunjukkan dominasi laki-laki dalam komunitas *game* ini. Oleh karena itu, beredar anggapan di masyarakat bahwa *game Mobile Legends* merupakan *game* maskulin. Gap jumlah *gamer* perempuan dengan *gamer* laki–laki yang cukup besar menjadikan *gamer* perempuan sebagai kaum minoritas dalam komunitas permainan *online* ini.

Hal tersebut menyebabkan *gamer* perempuan mengalami beberapa masalah ketika berinteraksi dengan pemain lain. Masalah tersebut seperti dimaki dengan bahasa kasar, diremehkan atau disepelekan karena *skill* yang kurang, dianggap beban tim, pelecehan seksual secara verbal, dan dianggap nakal karena bermain dan berinteraksi dengan laki-laki di dalam *game*. Selain masalah dalam interaksi antar player, *gamer* perempuan juga mengalami masalah di dalam komunitas yang diikuti. *Gamer* perempuan tersebut tergabung dalam tim *ladies*, dan mengalami diskriminasi berupa tidak diberikan pelatihan dan manajemen yang sama dengan laki-laki, serta tidak diberi kesempatan untuk berkompetisi lagi setelah mengalami kekalahan.

Gamer perempuan juga menerapkan beberapa jenis strategi *coping* untuk mengatasi masalah yang mereka hadapi. Strategi *coping* tersebut terbagi menjadi 3 jenis, yaitu *problem focused coping*, *emotion focused coping*, dan strategi *coping* lain. *Problem focused coping* terdiri dari beberapa bentuk, yaitu membalas perkataan dan bercerita ke orang lain. Sedangkan *emotion focused coping* terdiri dari beberapa bentuk, yaitu mengambil hal positif, menghindari pemain *random*, mengabaikan, menghibur diri, dan menyalahkan manajemen. Yang terakhir yaitu strategi *coping* lain berupa melaporkan, memblokir, mengatifkan fitur *mute*, AFK, *uninstall game*, dan merasa termotivasi menunjukkan *skill* yang baik.

Berdasarkan strategi-strategi *coping* yang digunakan oleh *gamer* perempuan dan bagaimana mereka menggambarkannya, terlihat jelas bahwa *gamer* perempuan mampu mengatasi berbagai masalah. Dilain sisi, mereka harus bekerja keras untuk menghindari masalah dan menemukan kesenangan ketika bermain *game*. *Gamer* perempuan harus selalu berhati-hati pada perilaku, perkataan, suara, dan *skill* mereka untuk mendapatkan pengalaman bermain *game* yang positif dan menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, para *gamer* perempuan disarankan untuk menerapkan strategi *coping* yang tepat ketika menghadapi masalah yang disebabkan oleh pemain toksik. Penerapan strategi *coping* juga dapat membantu *gamer* perempuan untuk mendapatkan pengalaman bermain yang aman dan menyenangkan.

Bagi komunitas *game*, diharapkan melakukan perubahan budaya *game* di Indonesia. Perubahan ini mengacu pada mengubah keadaan, kondisi, atau norma yang ada dalam masyarakat, yang dapat memicu terjadinya pelecehan atau tindakan tidak menyenangkan dalam komunitas *game*. Cara mudah yang dapat dilakukan untuk mengubah budaya *game*, yaitu merubah perilaku dan perkataan ke arah yang lebih positif ketika bermain *game*, merubah pola berfikir mengenai *game* yang merupakan domain laki-laki sehingga gender lain yang bermain *game* dianggap sebagai anomali, dan mengubah ekspektasi gender terhadap perempuan, dimana perempuan dianggap menyalahi norma gender ketika bermain *game*. Tujuan melakukan perubahan pada budaya *game* ini, adalah untuk mengubah norma dan ekspektasi dalam komunitas *game* agar lebih positif, sehingga semua pihak dapat menemukan kesenangan ketika bermain *game* dan dapat menikmati permainan dengan maksimal.

Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menggunakan subjek perempuan jika ingin meneliti mengenai permainan atau *game*. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar penelitian terdahulu, mengenai *game online* menggunakan laki-laki sebagai subjeknya. Selain itu, diharapkan penelitian selanjutnya dapat membuktikan apakah hasil dari penelitian ini tetap konsisten dialami dan dilakukan oleh *gamer* perempuan.

Daftar Pustaka

Anggarani, F.K. (2015). Internet gaming disorder: Psikopatologi budaya modern. *Buletin Psikologi*, *23*(1), 1-12. http://dx.doi.org/10.22146/bpsi.10572

Ballard, M.E., & Welch, K.M. (2015). Virtual warfare: Cyberbullying and cyber-victimization in MMOG play. *Games and Culture: A Journal of Interactive Media*, *12*(5), 466–491. https://doi.org/10.1177/1555412015592473

Berdahl, J. L. (2007). The sexual harassment of uppity women. *Journal of Applied Psychology, 92*(2), 425–437. https://doi.org/10.1037/0021-9010.92.2.425.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, *3*(2), 77–101. https://psycnet.apa.org/doi/10.1191/1478088706qp063oa

Budi, N. (2021, Agustus 6). *Mobile Legends Jadi Terfavorit di Indonesia, Yuk Berapa Jam Gamer Bermain Setiap Hari.* Bola E-Sports. https://www.bola.com/e-sports/read/4625822/mobile-legends-jadi-terfavorit-di-indonesia-yuk-tengok-berapa-jam-gamer-bermain-setiap-hari

Butler, J.P. (1990). *Gender trouble (Feminism and the subversion identity)*. Routledge.

Carlson, N. R. (2007). *Psychology: The science of behavior* (6th ed.). Pearson Education.

Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation & Gaming, 36*(4), 462-482. https://doi.org/10.1177/1046878105282160

Chisholm, J. F. (2006). Cyberspace violence against girls and adolescent females. *Annals of the New York Academy of Sciences, 1087*(1), 74–89. https://doi.org/10.1196/annals.1385.022

Clement, J. (2022, Oktober 20). *Distribution of video gamers in the United States from 2006 to 2022, by gender*. Statista. https://www.statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/

Consalvo, M. (2012). Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology. 1*. https://doi.org/10.7264/N33X84KH

Cote, A.C. (2017). "I can defend myself": Women's strategies for coping with harassment while gaming online. *Games Cult, 12*(2), 136–55. https://doi.org/10.1177/1555412015587603

Creswell, J. W. (2014). *Penelitian kualitatif & desain riset: Memilih di antara lima pendekatan*. Pustaka Pelajar.

Dewangga, A. (2022, Januari 5). *Arti ngetroll Mobile Legends (ML), kalian suka gini di MLBB?*. https://esportsku.com/arti-ngetroll-mobile-legends-pasti-sering-pemain-ml-dengar/

Entertainment Software Association (ESA). (2018). 2018 essential facts about the computer and video game industry. https://www.theesa.com/resource/2018-essential-facts-about-the-computer-and-video-game-industry/

Fletcher, J. (2012, June 3). *Sexual harassment in the world of video gaming*. BBC News Magazine. http://www.bbc.co.uk/news/magazine-18280000

Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior, 33*, 314–320. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014

Fox, J., & Tang, W.Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, *19*(8), 1290–1307. https://doi.org/10.1177/1461444816635778.

Gilbert, N. (2023, Januari 9). *Number of gamers worldwide 2022/2023: Demographics, Statistics, and Predictions*. Finances Online. https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/

Gray, K. L. (2012). Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live. *Information, Communication & Society, 15*(3), 411–428. https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401

Haber, A., & Runyon, R.P. (1984). *Psychology of adjustment.* The Dorsey Press.

Hartmann, T., & Klimmt, C. (2006). Gender and computer games: Exploring females' dislikes. *Journal of Computer-Mediated Communication, 11(4), 910–931.* https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00301.x

Hilbert, J. (2019, 9 April). *Gaming & gender: How inclusive are eSports?*. The Sports Integrity Initiative. https://www.sportsintegrityinitiative.com/gaming-gender-how-inclusive-are-esports

Howarth, J. (2023, Januari 18). *How many gamers are there? (New 2023 statistics)*. Exploding Topics. https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers#gamers-by-region

Hutabarat, V.W. (2018). *Perempuan dan games online (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas female gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)).* [Skripsi, Universitas Brawijaya]. UB Repository. http://repository.ub.ac.id/id/eprint/164928/

Hutama, N.A., & Irawanto, B. (2022). "Menjadi sesuatu yang berbeda": Studi gamer perempuan di Yogyakarta. *Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia, 3*(1), 66-81. https://doi.org/10.22146/JMKI.66967

Interpret. (2019, 2 Maret). *Female esports watchers gain 6% in gender viewership share in last two years.* Interpret. https://interpret.la/female-esports-watchers-gain-6-in-gender-viewership-share-in-last-two-years/

Ireztyawan, I., & Salam, N.E. (2018). Fenomena game online *Mobile Legends* bagi perempuan anggota Victory Squad. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 5*(1), 1-10. https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/20436

Jenson, J., & De Castell, S. (2010). Gender, simulation, and gaming: Research review and redirections. *Simulation & Gaming, 41*(1), 51–71. http://dx.doi.org/10.1177/1046878109353473

Kemp, S. (2022, Februari 15). *Digital 2022: Indonesia*. Data Reportal. https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia

Khoiri, N.F, (2021.) *Dampak bermain game online Mobile Legends terhadap perilaku toxic disinhibition online. [Skripsi, IAIN Ponorogo]*. Electronci Theses IAIN Ponorogo. http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/14032

Lazarus, R.S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer Publishing Company.

Lopez-Fernandez, O., Williams, A.J., Griffiths, M.D., & Kuss, D.J. (2019). Female gaming, gaming addiction, and the role of women within gaming culture: A narrative literature review. *Frontiers in psychiatry*, *10*(454), 1-14. https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.00454

Lynch, T., Tompkins, J. E., Van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, *66*(4), 564–584. https://doi.org/10.1111/jcom.12237

Moonton. (2023). *Mobile Legends*: Bang Bang (Version 1.7.44.8111) [Mobile App]. Google Play Store. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends

Novianty, D. & Prastya, D. (2022, Juli 10). Kominfo: Orang Indonesia lebih banyak main game di ponsel. *Suara.com*. https://www.suara.com/tekno/2022/07/10/101706/kominfo-orang-indonesia-lebih-banyak-main-game-di-ponsel

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148-158. http://dx.doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Novrialdy, E., Niwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding the risk of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies, 2(*2), 113-119. https://doi.org/10.32698/0772

Ratan, R. A., Taylor, N., Hogan, J., Kennedy, T., & Williams, D. (2015). Stand by your man: An examination of gender disparity in League of Legends. *Games and Culture, 10*(5), 438–462. https://doi.org/10.1177/1555412014567228

Rogstad, E. T. (2021). Gender in eSports research: A literature review. *European Journal for Sport and Society*, *19*(3), 195–213. https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's experiences in eSports: Gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video gameplay. *Journal of Sport and Social Issues,42*(4), 295–311. https://doi.org/10.1177/019372351877328

Ondang, G.L., Mokalu, B.J., & Goni, S.Y.V.I. (2020). Dampak game online terhadaap motivasi belajar mahasiswa jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *Holistik, Journal of Social and Culture*, *13*(2), 1-15. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290

Purnamasari, N.M.D., & Sabrina, A. (2020). Tinjauan kriminologis terhadap anak pecandu game online. *Lex Suprema: Jurnal Hukum Fakultas Hukum Universitas Balikpapan, 2*(2), 153-167.

Pramesty, B.I. (2021). Diskriminasi pada pemain game online perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi, 4*(2), 234-248. https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498

Pratnyawan, A., & Rachmanta, R.D. (2021, Agustus 12). *Sebaran pemain Mobile Legends Indonesia, terbanyak di pulau ini*. Suara.com. https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini

Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 56*(3), 401–416. http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2012.705199

Shaw, A. (2013). Rethinking game studies: A case study approach to video game play and identification. *Critical Studies in Media Communication, 30*(5), 347-361. https://doi.org/10.1080/15295036.2012.701013

Shen, C., Ratan, R., Cai, Y.D., & Leavitt, A. (2016). Do men advance faster than women? Debunking the gender performance gap in two massively multiplayer online games. *Journal of Computer-Mediated Communication, 21*(4), 312–29. https://doi.org/10.1111/jcc4.12159

Stuart, & Sundeen. (1991). *Pocket guide to psychiatric nursing* (3rd ed.). The Mosby Company.

Taylor, S. E., & Stanton, A. L. (2007). Coping resources, coping processes, and mental health. *Annual Review of Clinical Psychology, 3*, 377–401. https://doi.org/10.1146/annurev.clinpsy.3.022806.091520

Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. The MIT Press.

Veltri, N. F., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review. In *Americas Conference on Information Systems*. https://doi.org/10.7892/boris.68896

Witkowski, E. (2013). Eventful masculinities: Negotiations of Hegemonic Sporting Masculinities at LANs. In M. Consalvo, K. Mitgutsch, & A. Stein (Eds.) *Sports video gam*es, 225-243. Routledge.

Yee, N. (2014). *The proteus paradox: How online games and virtual worlds change US and how they don't*. Yale University Press.