

Praktik-praktik seksisme yang dialami gamers perempuan dalam lanskap video game online mobile "arena of valor" Indonesia = Sexism practices that occur to female gamers in the "Arena of Valor" mobile online video game landscape at Indonesia.

Devi Istiani, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20499712&lokasi=lokal>

Abstrak

Kepopuleran video game online mobile berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) di Indonesia telah menyebar ke seluruh kalangan tanpa melihat batasan umur, jenis kelamin dan pendapatan. Salah satu video game online mobile yang terkenal di Indonesia adalah "Arena of Valor" (AOV). Awalnya permainan bergenre ini sangat laris dimainkan di kalangan laki-laki, tetapi seiring dengan kepopulerannya yang meningkat kini para perempuan turut ikut serta dalam memainkan permainan bergenre MOBA. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana praktik-praktik seksisme yang terjadi pada gamers perempuan yang bermain video game online mobile "Arena of Valor" di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Etnografi yang dilakukan pada lingkup gamers perempuan di Indonesia (Jakarta, Tasikmalaya dan Yogyakarta). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik-praktik seksisme masih dapat kita temui di dalam lanskap video game online mobile "Arena of Valor". Hal tersebut terjadi karena peran konstruksi sosial dan budaya yang berkembang di masyarakat tentang peran gender. Akhirnya untuk dapat tetap bertahan di dalam industri dan lanskap ini, perempuan melakukan strategi koping sebagai bentuk resistensi terhadap praktik-praktik seksisme yang dialami.

.....The popularity of the online mobile video game genre MOBA (Multiple Online Battle Arena) in Indonesia has reached every circle without any limitation of age, sex and income. One of the most popular is called "Arena of Valor" (AOV). In the beginning, this type of genre is adored by males player only but as times goes on, females player also begins to spread their wings and play this type of game. The purpose of this research is to describe how sexism practice applied on female gamers who played online mobile video game "Arena of Valor" in Indonesia. The method used in this research is Ethnography applied within the scope of female gamers in Jakarta, Tasikmalaya, and Yogyakarta. The outcome of this research shown that sexism practice can be found in the industry and in the circle of online mobile video game AOV. These situations occurred in response to the construction of the social and cultural roles that develop in the society about gender roles. In order to be able to survive inside this industry, female gamers use a coping strategy as a form of resistance to the sexism practice that occurred.