

DISKRIMINASI DAN UJARAN KEBENCIAN PADA PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG-BANG

Ferry Dwi Kurniawan¹⁾, Gede Kamajaya²⁾, Wahyu Budi Nugroho³⁾

^{1,2,3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: ferrydwikurniawan94@gmail.com¹⁾, kamajaya_1965@yahoo.com²⁾,
wahyubudinug@yahoo.com³⁾

ABSTRACT

The study, entitled "Discrimination and Hate Speech Against Women in the Online Game Mobile Legends Bang-Bang," aims to analyze and describe the forms and impacts of discrimination and hate speech targeting female players in the online game Mobile Legends Bang-Bang. The analysis uses Pierre Bourdieu's theory of symbolic violence, where this qualitative research involves interviews and observations with selected informants. The research findings reveal that female players face masculine stigma, stereotypes, power limitations, and social exclusion in the gaming community. Hate speech manifests itself through abusive language and insults related to animals through in-game communication. This behavior negatively impacts the psychological, social, and overall participation of women in the world of e-sports. The study concludes that such discrimination and hate speech are not isolated acts, but rather part of a subtle and systemic mechanism of social domination, where language and symbols in the gaming community reinforce male dominance and normalize negative views of women, even by the victims themselves.

Keywords: Discrimination, Hate Speech, Women, Symbolic Violence

1. PENDAHULUAN

Perkembangan di era globalisasi saat ini tidak lepas dari keberadaan kemajuan teknologi. Dalam perkembangannya, kemajuan teknologi ini juga dimanfaatkan sebagai sarana hiburan bagi masyarakat. Salah satu sarana hiburan yang banyak dinikmati adalah *game* atau permainan. *Game* atau permainan di era digital yang dapat diakses menggunakan telepon selular atau smartphone lebih dikenal dengan istilah permainan seluler atau *mobile games* (Pratama & Sodik, 2023). Kemudian, diikuti dengan keberadaan internet menjadikan *game* atau permainan ini dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan dimana saja. Jenis *game* seperti ini disebut sebagai *multiplayer online game* atau lebih dikenal dengan sebutan *game online*, dimana permainan ini melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan (Harsan, 2011).

Salah satu *game online* yang banyak dimainkan dan paling populer adalah *game online Mobile Legends bang-bang*. *Game*

online ini memiliki daya tarik yang begitu besar di kalangan masyarakat tanpa melihat batasan usia maupun gender (laki-laki dan perempuan). Dikutip dari suara.com (2021), masyarakat Indonesia menjadi pengguna aktif *game Mobile Legend* terbesar di Asia Tenggara dengan 34 juta user aktif, dimana berdasarkan jumlah tersebut sebanyak 80% adalah pemain laki-laki dan 20% adalah pemain perempuan. Perbedaan jumlah yang cukup signifikan ini seringkali menimbulkan resistensi antara pemain laki-laki dan perempuan. Kemudian mayoritas pemain yang memainkan *game* ini adalah remaja rentan usia 18-22 tahun (Pratnyawan & Rachmanta, 2021), dimana pada rentan usia tersebut pemain yang memainkan *game* ini adalah berstatus sebagai seorang pelajar atau mahasiswa. Lingkungan kampus menjadi salah satu tempat di mana banyak remaja yang memainkan *Mobile Legends*, hal ini terlihat dari seringnya diadakan *event* perlombaan *game* ini di berbagai tingkatan, mulai dari program studi hingga universitas.

Mobile Legends bang-bang termasuk jenis *game* interaktif yang menggabungkan unsur

hiburan, ketangkasan, dan edukasi, sesuai dengan definisi permainan interaktif oleh Latief (2017 dalam Pramesty, 2021). *Game* ini dirancang dengan suasana yang realistis, sehingga pemain harus bekerja sama dalam tim untuk memenangkan pertandingan. Interaksi antar pemain dilakukan melalui fitur *voice chat* dan *chat*, yang memungkinkan mereka menyusun strategi, memberikan saran, atau sekadar berkomunikasi secara verbal maupun tertulis. Meskipun fitur ini seharusnya memudahkan komunikasi dan kolaborasi, kenyataannya sering disalahgunakan untuk melakukan penghinaan, ejekan, bahkan intimidasi terhadap pemain lain dalam komunitas *game*. Pada dasarnya *game Mobile Legends bang-bang* ini dibuat agar bisa dimainkan oleh seluruh masyarakat tanpa adanya batasan-batasan tertentu khususnya dalam hal gender. Meskipun *game Mobile Legends bang-bang* adalah *game* yang berbau pertarungan fisik, kekerasan, dan kompetitif yang seringkali identik dengan maskulin atau laki-laki, bukan berarti *game* tersebut tidak bisa dimainkan oleh perempuan.

Kehadiran perempuan dalam dunia *game online* sering menimbulkan resistensi yang berkaitan dengan stereotip gender dari pemain laki-laki. Salah satu stereotip yang umum adalah pada istilah "*gamers*" yang identik dengan laki-laki, dan banyak pandangan masyarakat yang menganggap laki-laki lebih kompeten dalam bermain *game* dibandingkan perempuan (Subakat, 2022). Kontruksi sosial ini menjadi salah satu penyebab sulitnya perempuan memasuki dunia *game* yang didominasi oleh laki-laki. Menurut survei yang dilakukan oleh Reach3 Insight terhadap 900 *gamers* perempuan secara global, sebanyak 77% responden mengaku pernah mengalami stereotip dari pemain laki-laki (gridtechno.com, 2021). Stereotip tersebut sangat membatasi kebebasan perempuan dalam bermain *game*, sehingga banyak di antaranya takut jika identitas gender mereka terbongkar. Identitas yang terbongkar, seperti gender, nama daerah, atau informasi pribadi lain, dapat memicu tindakan diskriminasi berupa hinaan dan ejekan dari pemain lain melalui fitur *chat*. Fitur komunikasi canggih dalam *game*, seperti *voice chat* dan *chat message*, yang seharusnya memudahkan interaksi, justru seringkali

menjadi alat untuk melakukan tindakan tersebut.

Game seharusnya menjadi sarana hiburan untuk menyegarkan pikiran dan bersenang-senang, namun kenyataannya bisa menjadi pengalaman yang menakutkan jika tidak dimainkan sesuai tujuan awalnya. Dalam ruang virtual *game online* yang tidak nyata, pengguna merasa bebas melakukan tindakan yang biasanya dilarang dalam kehidupan nyata, seperti menghina dan menjelek (Kusumawardani, 2015). Perilaku hinaan dan ejekan ini dapat memicu diskriminasi antar pemain. Diskriminasi sendiri merupakan prasangka atau perlakuan berbeda terhadap seseorang berdasarkan identitas sosial tertentu, seperti agama, etnis, ras, gender, atau orientasi seksual (Denny, 2014).

Diskriminasi dapat terjadi pada siapa saja, namun dalam konteks *game Mobile Legends*, pemain perempuan cenderung lebih sering mengalami diskriminasi. Hal ini terjadi karena ketika identitas mereka sebagai perempuan diketahui, mereka sering dianggap lemah atau kurang mahir bermain oleh pemain lain (Pramesty, 2021). Diskriminasi yang dialami juga sering disertai dengan ujaran kebencian dan pelecehan seksual, seperti sebutan "lonte", "beban", "noob", "open bo,", "poke", dan "nyusahin." Menurut Surat Edaran Kapolri Nomor SE/06/X/2015 tentang Penanganan Ujaran Kebencian (Retno, 2020), ujaran kebencian mencakup ungkapan dalam bentuk pidato, tulisan, gambar, atau media sosial yang mengandung unsur pencemaran nama baik, penistaan, provokasi, penghasutan, atau penyebaran berita bohong. Perbuatan ini dapat memicu diskriminasi dengan tujuan menyulut kebencian terhadap individu atau kelompok dalam komunitas. Oleh karena itu, banyak pemain perempuan memilih menyembunyikan identitas asli mereka untuk menghindari diskriminasi dan ujaran kebencian.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game online* seperti *Mobile Legends* mengalami pergeseran fungsi dari sarana hiburan yang inklusif menjadi sumber pro-kontra terkait isu gender. Meskipun seharusnya dapat dinikmati oleh semua kalangan tanpa memandang jenis kelamin, kehadiran perempuan dalam *game* ini sering

menimbulkan masalah diskriminasi dan ujaran kebencian. Jika persoalan ini dibiarkan tanpa penanganan, hak kebebasan perempuan untuk menikmati hiburan, khususnya bermain *gameonline*, akan semakin terbatas. Fokus penelitian ini pada perempuan karena mereka merupakan kelompok yang paling sering mengalami perlakuan diskriminatif tersebut. *Mobile Legends bang-bang* dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu *gameonline* paling populer dengan ratusan juta pemain dari berbagai latar belakang. Penelitian ini diberi judul “Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam *Game online Mobile Legends bang-bang*”.

2. KAJIAN PUSTAKA

Penelitian mengenai “Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam *Game online: Mobile Legends Bang Bang* (MLBB)” yang dilakukan peneliti menggunakan tiga penelitian terdahulu yang relevan untuk melakukan peninjauan.

Penelitian pertama oleh Vivin Widya Wahyu Pratama dan Muhammad Ali Sodik (2023) berjudul “Intoleransi Terhadap Diskriminasi” Penelitian ini menggunakan metodologi fenomenologi dan teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead, penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain perempuan mengalami diskriminasi dari pemain laki-laki. Terdapat persamaan antara kedua penelitian ini, yaitu sama-sama membahas fenomena diskriminasi yang dilakukan oleh pemain laki-laki terhadap pemain perempuan dalam *game online*. Secara spesifik, penelitian Pratama dan Sodik (2023) berfokus pada diskriminasi verbal, yakni melalui kata-kata dan kalimat diskriminatif, serta bentuk dan tanggapan pemain perempuan terhadap diskriminasi tersebut. Perbedaan utama dengan penelitian saat ini adalah bahwa penelitian yang sedang dilakukan juga akan memasukkan sudut pandang dan tanggapan dari pemain laki-laki sebagai fokus analisis.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Renik Anjali Retno (2020) berjudul “Kekerasan Simbolik Dalam Bermain *Game online* (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam *Mobile Legend on Streaming*)”

menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian ini mengidentifikasi bentuk kekerasan simbolik dalam *game Mobile Legends* yang mengandung konten agama, yang terbagi menjadi empat kategori utama, yaitu makian, sindiran, pelecehan seksual, dan kategori lainnya. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian, yaitu *game Mobile Legends*, serta fokus pada jenis-jenis ujaran kebencian yang muncul selama permainan. Namun, perbedaan utama adalah pada fokus penelitian; Retno menitikberatkan pada ujaran kebencian dengan konten agama yang terjadi melalui siaran langsung (*streaming*), sedangkan penelitian ini lebih luas, membahas ujaran kebencian secara menyeluruh yang terjadi dalam permainan langsung berdasarkan pengalaman para pemain.

Penelitian ketiga berjudul “Tidak Kompeten! Bagaimana Laki-Laki Memandang Perempuan dalam *Game online Valorant*?” dilakukan oleh Nyoman Agil Putra Sudiana dan Ratna Permata Sari (2023) dengan metode etnografi virtual, yang melibatkan observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Penelitian ini berfokus untuk menginvestigasi stereotip yang dialami perempuan dalam *game Valorant* dari aspek kognitif, afektif, dan konatif. Nyoman Agil dan Ratna mengungkapkan bahwa stereotip laki-laki terhadap perempuan mencakup anggapan perempuan tidak kompeten, sensitif, kurang percaya diri, serta cenderung pasif dan lebih memilih peran pendukung dalam permainan. Perbedaan utama dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah pada jenis *game* yang diteliti; Nyoman Agil dan Ratna meneliti *game Valorant*, sedangkan penelitian ini berfokus pada *game Mobile Legends bang-bang*.

Keberadaan fitur canggih dalam *game Mobile Legends* memberikan kesenangan tersendiri bagi para pemainnya. Selain dibuat dengan grafik dan animasi yang memanjakan mata, *game* ini juga dilengkapi dengan adanya fitur *chat* dan *voice chat* yang membantu jalannya interaksi dan komunikasi antar pemainnya. Namun, pada kenyataannya fitur tersebut juga digunakan sebagai alat untuk saling menjatuhkan, mendiskriminasi, menghina, merendahkan, bahkan membatasi

kebebasan pemain lain. Pemain yang paling sering menerima tindakan tersebut adalah pemain perempuan. Hal ini terjadi karena mayoritas pemain dari *game* ini adalah pemain laki-laki, dominasi tersebut cenderung membuat mereka merasa lebih memiliki kekuasaan dalam mengatur segala bentuk tindakan yang sebenarnya merugikan perempuan sebagai pihak yang didominasi.

Penelitian ini menggunakan teori kekerasan simbolik dari Pierre Bourdieu. Hal tersebut karena penelitian ini berfokus pada tindakan kekerasan yang dilakukan oleh pihak dominan terhadap pihak yang didominasi bukan melalui kekerasan fisik secara langsung, melainkan melalui hasil mekanisme bahasa yang dilegitimasi secara kolektif dan diterima begitu saja sebagai suatu hal yang wajar, normal, dan alamiah. Peneliti menggunakan teori kekerasan simbolik karena *game Mobile Legend* merupakan bukti dimana sebuah simbol kekuasaan terjadi melalui komunikasi yang membuat pihak yang mendominasi menciptakan bahasa yang negatif dan secara tidak langsung merubah pola pikir pemainnya menjadi lebih emosional dan tidak toleran. Kemudian pihak yang didominasi menerima secara halus bentuk dari tindakan yang dilakukan oleh pihak yang mendominasi tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya terhadap objek penelitian dan mampu mendeskripsikan serta menginterpretasikan sebuah keadaan dengan apa adanya (Zellatifanny dan Mudjiyanto, 2018). Secara khusus, metode kualitatif digunakan oleh peneliti dikarenakan penelitian mencoba mengidentifikasi pengalaman dan pendapat mahasiswa dengan menggambarkan, persepsi, motivasi, dan perilaku khususnya kepada perempuan mengenai tindakan diskriminasi dan ujaran kebencian dalam bermain *game online*.

Ranah dalam penelitian ini adalah *game online Mobile Legends bang-bang*, serta lokasi penelitian berada pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana. Alasan

pemilihan lokasi dipilih karena fakultas ini menyediakan fasilitas dan sarana perlombaan *E-sports*, termasuk *Mobile Legends* sebagai salah satu cabang olahraga dalam *event Fisiphoria Olympic*. Peneliti telah melakukan observasi di lingkungan ini dan menemukan bahwa dalam perlombaan *Mobile Legends*, kehadiran pemain perempuan sangat minim. Bahkan, dalam sebagian besar perlombaan, tidak ada kontingen dari program studi yang melibatkan anggota perempuan, kecuali pada *event Fisiphoria Olympic* tahun 2024, di mana hanya terdapat dua program studi yang memasukkan satu pemain perempuan dalam cabang olahraga *Mobile Legends*. Namun, kedua pemain perempuan tersebut tidak mendapatkan kesempatan bermain dalam pertandingan. Pemilihan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik sebagai lokasi penelitian dianggap strategis karena lingkungan ini mendukung berbagai analisis terkait isu diskriminasi dan peran gender dalam komunitas *game online*, khususnya *Mobile Legends*. Dengan demikian, lokasi ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara mendalam pengalaman dan dinamika yang dialami oleh pemain perempuan dalam konteks kompetisi *E-sports* di lingkungan akademik.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa data kualitatif yang digunakan sebagai data utama. Data kualitatif yang digunakan adalah bersifat deskriptif dan naratif, artinya data tersebut didapat dari hasil observasi dan wawancara bersama informan selama penelitian berlangsung (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini menggunakan dua sumber data, yakni data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari lapangan dengan observasi dan wawancara bersama informan yang telah ditentukan. Selain itu, sumber data sekunder merupakan sumber data yang bersumber dari data-data seperti buku, laporan hasil penelitian, jurnal, dan lain-lain yang berkaitan dengan diskriminasi dan ujaran kebencian pada perempuan dalam *game online Mobile Legends bang-bang*. Informan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua. Pertama, informan kunci yakni pemain laki-laki. Kedua, informan utama yakni pemain perempuan yang memainkan

game Mobile Legends ini baik secara kasual maupun kompetitif.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode kualitatif, maka dalam penelitian dengan metode kualitatif dimana instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri. (Sugiyono, 2013) menyatakan bahwa peneliti kualitatif berfungsi sebagai human interest, yang mana peneliti menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, melakukan penilaian atas kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya. Kemudian teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif diperoleh baik selama proses pengumpulan data berlangsung maupun setelahnya, hingga data yang didapatkan peneliti dianggap valid dan terpercaya. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) memaparkan bahwa teknik analisis data dalam penelitian kualitatif dilaksanakan secara interaktif dan prosesnya berlangsung terus menerus hingga proses pengumpulan data tuntas dan lengkap. Teknik analisis data dalam penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan, yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran *Game online Mobile Legends bang-bang*

Secara umum, *game* diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang bertujuan memberikan hiburan bagi para pemainnya. Permainan yang memanfaatkan jaringan internet untuk dapat dimainkan disebut sebagai *game online*. Menurut Young (dalam Retno, 2020), *game online* merupakan jenis permainan berbasis jaringan yang memungkinkan para pemain untuk berinteraksi secara langsung dan bersamaan dalam dunia virtual. Interaksi ini bertujuan untuk menjalankan misi, memenangkan permainan, serta meraih nilai tertinggi di lingkungan digital tersebut.

Salah satu *game online* yang sangat populer saat ini adalah *Mobile Legends bang-bang*. *Game* ini pertama kali dirilis pada 14 Juli

2016 dan mulai mencapai puncak popularitasnya pada tahun 2017. Berdasarkan data dari Google Play Store, *Mobile Legends bang-bang* kini memiliki sekitar 500 juta pemain aktif yang tersebar di seluruh dunia, menjadikannya salah satu *game online* dengan jumlah pemain terbesar secara global. *Mobile Legends bang-bang* termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), yaitu jenis *game online* yang mengusung genre *Real Time Strategy* (RTS). Dalam *game* MOBA, setiap pemain mengendalikan satu karakter dan tergabung dalam salah satu dari dua tim yang saling berlawanan. Tujuan utama permainan adalah bekerja sama dalam tim untuk mencapai target tertentu, seperti menghancurkan markas lawan, serta meraih kemenangan dalam setiap pertandingan.

Game online Mobile Legends bang-bang dikembangkan melalui kerja sama antara dua perusahaan besar asal China, yaitu Shanghai Moonton Technology Co., Ltd. dan Shanghai Mulong Network and Technology Co., Ltd. Moonton, yang didirikan pada tahun 2014 di Shanghai, dikenal sebagai pengembang utama *game* ini, sementara Mulong berperan dalam pengembangan grafis dan aspek teknis lainnya untuk menghasilkan tampilan visual yang halus dan menarik. *Mobile Legends* termasuk dalam genre *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) yang memungkinkan banyak pemain bermain secara bersamaan dalam satu pertandingan. *Game* ini dirancang untuk dimainkan secara bersamaan, sehingga menuntut pengaturan strategi dan komunikasi antar pemain, yang membuatnya lebih menantang dan menarik dibandingkan dengan *game single player* yang cenderung kurang menantang dan mudah membosankan.

Mobile Legends pertama kali dirilis secara beta pada 14 Juli 2016 dan kemudian diluncurkan secara global pada November 2016. Sejak itu, *game* ini berkembang pesat dan menjadi salah satu *game* MOBA terbesar di Asia Tenggara, terutama populer di Indonesia, Malaysia, dan Filipina. Saat ini, *Mobile Legends* memiliki jumlah pemain aktif yang mencapai ratusan juta di seluruh dunia, *Mobile Legends* tidak hanya menawarkan

hiburan, tetapi juga pengalaman kompetitif yang kompleks, di mana kerja sama tim dan strategi menjadi kunci utama kemenangan.

Sistem permainan *Mobile Legends bang-bang* melibatkan 10 pemain yang terbagi menjadi dua tim, masing-masing beranggotakan lima orang yang berada dalam satu arena pertandingan. Permainan dimulai ketika pemain menekan tombol mulai dan secara acak dipasangkan dengan rekan satu tim. Setiap pemain dapat memilih satu *hero* atau karakter yang akan digunakan, baik yang diperoleh secara gratis maupun yang sudah dibeli sebelumnya. Durasi pertandingan berkisar antara 15 hingga 25 menit, tergantung strategi kedua tim. Pertandingan berakhir ketika salah satu tim berhasil menghancurkan markas lawan dan mempertahankan markasnya sendiri, yang terdiri dari 10 turret (menara) yang tersebar di tiga jalur utama: *EXP Lane*, *Middle Lane*, dan *Gold Lane*.

Sejak awal dirilis pada tahun 2016, *Mobile Legends* terus melakukan berbagai inovasi yang membuat para pemainnya tidak bosan untuk terus memainkan *game* ini. Moonton terus mengadakan berbagai *event* dengan beragam hadiah menarik, misalnya *emote*, *skin*, *border avatar*, dll. Selain *event* yang menarik, Moonton kerap menghadirkan *hero* atau *skin* baru yang menambah variasi permainan, hal ini dapat dilihat dari diciptakannya *hero* melalui inovasi fitur dan pendekatan modern yang menggabungkan budaya lokal dan urban legend dari berbagai wilayah. Terdapat 128 *hero* yang memiliki kemampuan unik masing-masing, dimana *hero* tersebut terbagi menjadi 6 *role* atau peran. *Role* tersebut yaitu *Tank*, *Fighter*, *Marksman*, *Mage*, *Support*, dan *Assasin*.

4.2 Bentuk Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam Game online Mobile Legends bang-bang

4.2.1 Diskriminasi

Game online Mobile Legends bang-bang dirancang untuk memberikan kebebasan penuh kepada semua pemain dalam mengakses berbagai fitur, seperti pemilihan karakter, penyusunan strategi, dan interaksi

dengan pemain lain. Secara teknis, tidak ada pembatasan berdasarkan gender, sehingga laki-laki maupun perempuan memiliki peluang yang sama untuk berpartisipasi aktif dalam permainan. *Game* ini pada dasarnya ditujukan sebagai sarana hiburan yang inklusif bagi semua kalangan tanpa memandang jenis kelamin. Namun, dalam kenyataannya, perempuan masih menghadapi tantangan berupa diskriminasi yang mengandung unsur gender. Hal ini disebabkan oleh anggapan pada genre *game* seperti peperangan, strategi, dan kekerasan yang cenderung menganggap laki-laki lebih pantas sebagai pemain utama dibandingkan perempuan. Menurut Fulthoni dkk (dalam Fauzi, 2024), diskriminasi sering kali dilakukan oleh kelompok mayoritas terhadap kelompok minoritas, sehingga perlakuan tersebut tidak hanya tidak bermoral, tetapi juga bertentangan dengan prinsip demokrasi dan toleransi terhadap perbedaan.

Tindakan diskriminasi yang diterima oleh perempuan lebih cenderung berbentuk ucapan kata atau kalimat diskriminatif yang dilontarkan melalui fitur *chat* dan *voice chat*. Beberapa tindakan diskriminasi yang paling sering diterima oleh pemain perempuan antara lain:

1. Stigma dan Stereotip

Diskriminasi yang berbentuk sebuah stigma dan juga stereotip pada perempuan dalam *game online Mobile Legends*, dimana stigma dan stereotip tersebut biasanya berupa kalimat yang ditujukan untuk membatasi, meremehkan dan merendahkan kemampuan dari pemain lain, terutama pemain perempuan.

Stigma dan stereotip gender merupakan bentuk diskriminasi yang paling mendasar dan sering dialami oleh perempuan dalam komunitas *game Mobile Legends bang-bang*. Sejak awal keterlibatan mereka dalam permainan, perempuan kerap dihadapkan pada anggapan bahwa mereka tidak memiliki kemampuan yang setara dengan pemain laki-laki. Stereotip seperti “cewek pasti beban tim” atau “*underestimate* perempuan tidak kometen dibanding laki-laki” menjadi narasi yang terus-menerus diulang, baik secara eksplisit melalui komentar langsung maupun secara implisit melalui perilaku anggota tim lainnya. Banyak pemain laki-laki yang secara otomatis

meragukan kemampuan perempuan, bahkan sebelum pertandingan dimulai, hanya berdasarkan identitas gender yang terlihat dari nama akun, suara di voice chat, atau foto profil.

Presentase perempuan yang lebih sedikit dibandingkan laki-laki juga menjadi pemicu dari munculnya tindakan berupa stigma dan stereotip ini. Selain itu, faktor lingkungan yang mendukung seperti budaya patriarki, dimana munculnya anggapan domestik seperti “cewe harusnya dirumah aja, bukan main *game* kaya laki-laki”. Pada akhirnya, semua tindakan tersebut semakin memperkuat dominasi laki-laki dalam permainan, sehingga membentuk sebuah lingkaran diskriminasi yang sulit diputus. Semakin sedikit perempuan yang tampil di peran utama, semakin kuat pula keyakinan bahwa peran tersebut memang tidak pantas atau bukan untuk mereka.

2. Perbedaan Peran Atas Dasar Maskulin dan Feminin

Game online Mobile Legends bang-bang merupakan jenis permainan yang sangat kompetitif, di mana kemampuan setiap pemain sangat memengaruhi posisi dan tingkatan sosial dalam komunitas *game* tersebut. Misalnya, dalam segi pemilihan karakter *hero* dalam *Mobile Legends* sering kali mencerminkan konstruksi gender yang ada dalam masyarakat. Pemain laki-laki umumnya diasosiasikan dengan sifat maskulin seperti keberanian, ketangguhan, dan semangat menghadapi tantangan, sehingga mereka cenderung memilih *hero* dengan tipe *assassin*, *tank*, *fighter*, atau *marksman* (Sihombing, 2020). Sebaliknya, perempuan sering dipandang sebagai sosok yang lemah dan perlu dilindungi, sehingga pilihan *hero* yang tersedia bagi mereka sering kali dibatasi pada tipe *support* dan *mage*. Dengan demikian, pemain perempuan kerap mendapatkan perlakuan yang tidak seimbang, termasuk kurangnya kepercayaan untuk memegang peran strategis atau penting dalam tim.

Pembatasan tersebut tidak hanya berdampak pada terbatasnya ruang gerak perempuan dalam memilih peran dalam tim, tetapi juga memengaruhi kepercayaan diri mereka. Beberapa informan perempuan mengaku sering merasa ragu untuk mengambil

peran utama seperti *jungler* atau *marksman*. karena khawatir akan menjadi sasaran kritik jika tim mengalami kekalahan. Tekanan sosial dari komunitas *game* membuat perempuan cenderung menghindari konflik dengan mengikuti ekspektasi yang sudah terbentuk, sehingga mereka lebih sering memilih peran pendukung meskipun sebenarnya memiliki kemampuan untuk memegang peran strategis. Pembagian peran yang tidak setara ini sering kali tidak didasarkan pada kemampuan atau pengalaman bermain, melainkan semata-mata pada asumsi gender.

3. Pengucilan Sosial Dalam *Game*

Pengucilan sosial merupakan bentuk diskriminasi yang seringkali tidak disadari, namun sangat berdampak pada pengalaman perempuan dalam komunitas *game*. Perempuan kerap kali tidak dilibatkan dalam diskusi strategi, pengambilan keputusan tim, atau bahkan dalam interaksi sosial di luar pertandingan. Mereka sering merasa terasingkan di antara anggota tim sendiri, baik karena kurangnya komunikasi maupun sikap acuh tak acuh dari rekan setim. Pengucilan ini juga tercermin dalam minimnya dukungan moral yang diterima perempuan ketika menghadapi tekanan atau kritik dari lawan main. Alih-alih mendapatkan pembelaan, mereka justru dibiarkan menghadapi serangan verbal sendirian.

Situasi ini semakin diperparah dalam konteks turnamen atau kompetisi. Observasi di lingkungan kampus menunjukkan bahwa kehadiran perempuan dalam tim *Mobile Legends* seringkali hanya sebagai formalitas untuk memenuhi kuota keberagaman, namun mereka jarang mendapatkan menit bermain yang setara. Bahkan, ada kasus di mana pemain perempuan yang sudah terdaftar dalam tim tidak pernah dimainkan selama turnamen berlangsung, sementara seluruh posisi inti selalu diisi oleh laki-laki. Hal ini menegaskan bahwa diskriminasi tidak hanya terjadi dalam interaksi sehari-hari, tetapi juga dilembagakan dalam sistem kompetisi. Akibatnya, kesempatan perempuan untuk mengembangkan kemampuan, membangun kepercayaan diri, dan membuktikan potensi diri menjadi sangat terbatas. Akibatnya, banyak perempuan memilih untuk tidak terlalu

menonjol, membatasi interaksi, atau bahkan menggunakan identitas anonim untuk menghindari diskriminasi lebih lanjut. Isolasi sosial ini berdampak pada menurunnya motivasi perempuan untuk berpartisipasi aktif, baik dalam pertandingan biasa maupun dalam ajang kompetitif, sehingga secara tidak langsung memperkuat dominasi laki-laki dalam komunitas *game Mobile Legends bang-bang*.

4.2.2 Ujaran Kebencian

Permainan kompetitif seperti *game Mobile Legends* adalah permainan yang menuntut tidak hanya kemampuan individu, tetapi juga kerja sama dan strategi antar pemain. Interaksi antar pemain tidak sekadar untuk hiburan, melainkan mencerminkan dinamika sosial yang kompleks, termasuk munculnya ujaran kebencian berbasis gender. Ujaran kebencian sendiri didefinisikan sebagai bentuk komunikasi yang bertujuan merendahkan, menghina, mengintimidasi, atau memprovokasi kebencian terhadap individu atau kelompok berdasarkan faktor seperti ras, etnis, agama, jenis kelamin, maupun orientasi sosial (Retno, 2020).

Dalam mendukung komunikasi antar pemain, *Mobile Legends* menyediakan berbagai fitur canggih seperti *chat* dan *voice chat*. Fitur-fitur ini memudahkan pemain menyampaikan strategi dan informasi penting selama pertandingan secara *real time*. Namun, di sisi lain, fitur komunikasi ini juga dapat menjadi sarana penyebaran kata-kata kasar, hinaan, dan pelecehan verbal yang merugikan pemain lain. Dengan demikian, meskipun fitur komunikasi meningkatkan koordinasi tim, keberadaannya juga berpotensi memperkuat perilaku negatif seperti ujaran kebencian dalam komunitas *game*. Beberapa jenis ujaran kebencian yang paling sering diterima oleh perempuan dalam *game Mobile Legends* antara lain:

1. Ujaran Kebencian Kata-Kata Kasar dan Bernuansa Hewan

Kata-kata kasar yang tidak pantas atau yang biasa disebut sebagai *bacotan* saat ini sangat lumrah untuk dilakukan, perasaan tidak puas saat bermain serta harapan yang tinggi untuk meraih kemenangan sering kali menjadi faktor pemicu timbulnya rasa kecewa dan marah pada para pemain *Mobile Legends*

ketika mengalami kekalahan telak atau konyol, terutama saat sedang berusaha naik rank untuk mencapai level yang lebih tinggi.

Ujaran kebencian tersebut ditujukan kepada pemain tertentu dengan tujuan untuk merendahkan atau menghina. Misalnya dengan ungkapan kalimat ujaran kebencian kata-kata kasar seperti “tol*l”, “ban*gsat”, “cupu” atau kalimat ujaran kebencian bernuansa hewan seperti “anj*ng”, “b*bi”, “ay*m”. Kalimat tersebut biasanya dilontarkan oleh pemain laki-laki dengan alasan karena mereka merasa dirinya sudah bermain dengan bagus sedangkan pemain lain seperti perempuan bermain dengan sesuka hatinya sehingga seringkali tim mereka menjadi kalah dan *rank* nya juga ikut turun. Lebih lanjut lagi, para pemain laki-laki biasanya merasa lebih mengerti strategi jalannya permainan dibandingkan dengan pemain perempuan. Oleh karena itu, tindakan tersebut dilakukan sebagai bentuk ungkapan kekecewaan ketika timnya gagal untuk mendapatkan kemenangan.

2. Ujaran Kebencian Seksual

Selain ujaran kebencian berupa kata-kata kasar, kalimat ujaran kebencian yang mengandung unsur pelecehan seksual dan biasanya kita temui secara langsung dalam kehidupan nyata seperti *catcalling*, ternyata juga terjadi dalam *game Mobile Legends*, dengan sasaran para pemain perempuan. Perilaku semacam ini cenderung muncul karena mereka merasa lebih berani, mengingat dunia *game online* yang anonim dan di mana informasi pribadi mereka tidak mudah diakses publik, sehingga mendorong mereka untuk bertindak di luar batas.

Ujaran kebencian berupa kalimat seksual adalah bentuk ujaran kebencian yang paling serius dan berdampak pada pengalaman bermain perempuan. Perempuan sering kali mendapatkan komentar tidak pantas yang berisi ajakan, permintaan, atau candaan berbau seksual, seperti permintaan untuk mengirim suara “desahan” saat menggunakan hero tertentu, atau julukan-julukan yang merendahkan martabat perempuan. Pelecehan ini tidak hanya terjadi secara langsung dalam pertandingan, tetapi juga dapat berlanjut di luar permainan melalui pesan pribadi atau media sosial. Pelecehan ini juga bisa disebabkan karena adanya perbedaan *hero* yang dimainkan oleh pemain perempuan dan pemain

laki-laki. Misalnya pemakaian atas *skill* dari salah satu *hero* seperti Angela misalnya, *hero* Angela ini memiliki *skill* yaitu memberi tambahan darah bagi *hero* lain yang sedang sekarat dengan cara masuk kedalam tubuh *hero* tersebut. Kata “masuk” disini yang kemudian diadopsi oleh pemain lain khususnya laki-laki dengan makna yang berbeda, dimana pemain perempuan yang biasa memainkan *hero* tersebut disuruh untuk melakukan ‘desah’ ketika masuk ke dalam tubuh dari *hero* lain, sehingga kini *hero* tersebut memiliki julukan tersendiri yaitu ‘Angela desah’.

4.2 Dampak Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam Game online Mobile Legends bang-bang

Diskriminasi dan ujaran kebencian yang diberikan pada Perempuan dalam *game Mobile Legends* memberikan dampak tersendiri, bukan hanya berdampak pada pengalaman bermain secara langsung melainkan memberikan dampak yang lebih kompleks. Dampak tersebut semakin parah ketika tindakan semacam diskriminasi dan ujaran kebencian pada perempuan dalam *game online Mobile Legends* ini sudah dianggap sebagai suatu hal yang biasa dalam *game online*. Hal ini juga dikarenakan dunia *game online* ini bersifat anonim atau informasi pribadi kita aman dan tidak diketahui oleh publik sehingga mendorong pemain lain untuk bisa bertindak seenaknya di luar kendali.

Beberapa dampak yang ditimbulkan dapat ditinjau secara psikologis, sosial, dan juga menghambat kebebasan dan partisipasi mereka dalam dunia *game*. Hal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Aspek Psikologis

Dampak psikologis menjadi salah satu konsekuensi paling nyata dan langsung yang dialami oleh perempuan sebagai korban diskriminasi dan ujaran kebencian. Banyak pemain perempuan melaporkan mengalami tekanan mental yang berat akibat hinaan, makian, dan pelecehan verbal yang mereka terima selama bermain. Rasa malu, cemas, dan takut menjadi perasaan yang kerap menghantui, terutama ketika mereka harus berhadapan dengan komentar yang merendahkan kemampuan atau bahkan

menyerang identitas gender mereka secara langsung.

Tekanan psikologis ini juga berkontribusi pada penurunan kepercayaan diri pemain perempuan. Mereka sering merasa tidak dihargai dan diragukan kemampuannya, sehingga enggan untuk menunjukkan potensi terbaiknya dalam permainan. Sebagai bentuk perlindungan diri, banyak perempuan memilih untuk menyembunyikan identitas gender mereka, misalnya dengan menggunakan nama anonim, menghindari *chat* dan *voice chat*, atau tidak memasang foto profil yang mengindikasikan bahwa mereka perempuan. Strategi ini memang membantu mengurangi risiko pelecehan, tetapi sekaligus menimbulkan rasa keterasingan dan kehilangan ruang ekspresi diri yang autentik.

Selain itu, beberapa perempuan mencoba mengatasi tekanan ini dengan menganggap perlakuan negatif sebagai tantangan atau motivasi untuk meningkatkan kemampuan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa beban psikologis yang terus-menerus dapat menyebabkan stres berkepanjangan, yang pada akhirnya berpotensi menurunkan kualitas pengalaman bermain dan kesejahteraan mental mereka secara keseluruhan.

2. Aspek Sosial

Dampak sosial dari diskriminasi dan ujaran kebencian juga sangat signifikan. Perempuan yang menjadi korban sering kali mengalami pengucilan dan isolasi dalam komunitas *game*. Mereka merasa tidak diterima dan kurang mendapatkan dukungan dari sesama pemain, terutama dalam konteks tim dan komunitas yang didominasi oleh laki-laki. Pengucilan ini dapat berupa tidak dilibatkannya perempuan dalam diskusi strategi, pengambilan keputusan tim, atau bahkan dalam interaksi sosial di luar permainan.

Pengalaman sosial yang negatif ini membuat perempuan enggan untuk berpartisipasi secara aktif dalam komunitas *game*. Mereka merasa terasing dan kurang memiliki ruang untuk membangun relasi sosial yang sehat dan setara. Hal ini tidak hanya mengurangi rasa kebersamaan dan solidaritas di dalam komunitas, tetapi juga memperkuat stereotip bahwa dunia *game* adalah ranah laki-laki, sehingga perempuan semakin terpinggirkan. Kemudian adanya isolasi sosial yang dialami perempuan juga berdampak pada

motivasi mereka untuk terus bermain dan berkompetisi. Banyak yang merasa kurang percaya diri untuk bergabung dalam tim atau mengikuti turnamen karena takut menghadapi diskriminasi lebih lanjut. Kondisi ini menghambat pembentukan komunitas *game* yang inklusif dan beragam, serta mengurangi potensi perempuan untuk berkembang secara sosial dalam ranah *E-sports*.

3. Aspek Partisipasi dan Kinerja Dalam Komunitas *Game online*

Diskriminasi dan ujaran kebencian juga berdampak pada aspek partisipasi dan kinerja pemain perempuan, khususnya di dunia *game* dan *E-sports*. Kesempatan yang terbatas untuk bermain secara aktif dan mendapatkan peran strategis dalam tim membuat perempuan sulit menunjukkan kemampuan dan mengasah *skill* mereka secara optimal. Dalam banyak kasus, perempuan hanya dijadikan pengisi kuota dalam tim, tanpa diberikan kesempatan yang setara untuk berkontribusi secara nyata dalam pertandingan. Minimnya dukungan dan kesempatan ini secara langsung menghambat proses regenerasi pemain perempuan di ranah kompetitif. Akibatnya, jumlah perempuan yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional sangat terbatas. Hal ini juga memperkuat stigma dan stereotip negatif yang beredar di komunitas *game*, bahwa perempuan kurang mampu atau tidak layak berada di posisi penting dalam permainan.

Lebih jauh, hambatan-hambatan ini membuat perempuan enggan untuk berinvestasi waktu dan tenaga dalam mengembangkan karier di dunia *E-sports*. Padahal, dengan dukungan yang memadai, banyak pemain perempuan yang berpotensi menjadi *pro-player* dan berprestasi di tingkat tinggi. Hal yang menyebabkan pemain perempuan sulit berkembang adalah adanya stigma yang masih melekat di kalangan masyarakat dan mengedepankan budaya patriarki sehingga menganggap bahwa derajat dan kemampuan perempuan lebih rendah dibanding pria. Kemudian tindakan diskriminasi dan ujaran kebencian, dimana perempuan seringkali mendapat perlakuan tidak adil, dianggap cupu, dan menerima kata-kata kasar serta seksual hanya karena gender mereka adalah perempuan. Artinya tindakan

diskriminasi dan ujaran kebencian pada perempuan tentunya menjadi faktor yang menghambat masalah regenerasi perempuan dan juga memperkecil kesempatan mereka untuk bisa berkembang. Oleh karena itu, diskriminasi dan ujaran kebencian tidak hanya merugikan individu, tetapi juga menghambat kemajuan dan keberagaman dalam industri *game* secara keseluruhan.

4.2 Diskriminasi dan Ujaran Kebencian Pada Perempuan Dalam *Game online Mobile Legends bang-bang* Dalam Perspektif Kekerasan Simbolik

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadikan *game online* sebagai fenomena global, melampaui sekadar hiburan melainkan juga menjadi ruang sosial dan komunitas digital yang dinamis. Kemudahan akses internet dan penggunaan perangkat mobile mendorong popularitas *game* seperti *Mobile Legends*, berdasarkan data dari (Pratnyawan & Rachmanta, 2021), kini *Mobile Legends* memiliki 90 juta pemain di seluruh dunia, sehingga mampu menciptakan ekosistem ekonomi baru seperti profesi pemain profesional dan *content creator*. Namun, di balik kemajuan ini, dunia *game online* menghadapi masalah serius, yaitu diskriminasi dan ujaran kebencian, khususnya yang menargetkan perempuan. Tindakan ini tidak hanya mengganggu kenyamanan bermain, tetapi juga menciptakan lingkungan eksklusif dan tidak ramah bagi pemain perempuan.

Fenomena diskriminasi dan ujaran kebencian terhadap perempuan dalam *game online* dapat dipahami melalui konsep kekerasan simbolik Pierre Bourdieu. Dalam bukunya *Dominasi Simbolik*, Bourdieu menjelaskan bahwa kekuasaan dan dominasi tidak selalu berupa kekerasan fisik atau paksaan langsung, melainkan dapat terjadi secara halus dan tersembunyi melalui mekanisme simbolik. Kekuatan simbolik ini bekerja tanpa kekangan fisik, namun hanya efektif jika ada disposisi sosial yang sudah melekat pada individu atau kelompok (Bourdieu, 2010, hlm. 54).

Kekerasan simbolik berlangsung melalui bahasa, norma, nilai, dan simbol yang secara sosial diterima sebagai hal yang wajar dan sah oleh semua pihak, termasuk pihak yang didominasi. Proses ini disebut *misrecognition*,

yaitu suatu kondisi di mana individu atau kelompok tidak menyadari bahwa mereka sedang mengalami penindasan karena kekerasan tersebut bersifat halus dan tampak normal. Bourdieu menekankan bahwa kekerasan simbolik terjadi dalam “arena” sosial di mana aktor bersaing untuk pengakuan dan legitimasi, dan pihak dominan berhasil membuat pandangan serta nilai mereka diterima luas sebagai sesuatu yang wajar, meskipun sebenarnya merupakan bentuk kekerasan simbolik (Bourdieu, 2010, hlm. 48).

Dalam konteks gender, kekerasan simbolik ini termanifestasi melalui stereotip dan aturan sosial yang mengutamakan maskulinitas, serta tindakan merendahkan yang terselubung, yang semuanya mengukuhkan posisi perempuan sebagai pihak yang lebih rendah. Diskriminasi dan ujaran kebencian terhadap perempuan dalam *game online*, seperti *Mobile Legends*, merupakan bentuk kekerasan simbolik nyata. Hal ini terjadi karena perempuan, sebagai kelompok minoritas dalam komunitas *game* yang didominasi laki-laki, mengalami internalisasi norma maskulin serta penghinaan dan pelecehan verbal melalui bahasa dan simbol kekuasaan yang melekat pada identitas gender mereka.

Secara garis besar, analisis teori kekerasan simbolik Pierre Bourdieu terkait fenomena diskriminasi dan ujaran kebencian pada perempuan dalam *game online Mobile Legends*, terbagi menjadi dua yaitu:

1. Internalisasi Norma dan Stereotip Maskulin

Keberadaan perempuan dalam dunia *game online* seperti *Mobile Legends* Bang Bang menghadapi tantangan yang sangat nyata meskipun tidak selalu tampak secara kasat mata. *Game* kompetitif yang selalu didominasi oleh pemain laki-laki, seringkali membuat norma dan stereotip maskulin yang kuat telah mengakar dalam budaya *gaming*. Kondisi ini membentuk persepsi sosial bahwa dunia *game* adalah ranah laki-laki, sehingga kehadiran perempuan sering dianggap sebagai penyimpangan dari norma yang telah mapan dan diterima secara luas. Persepsi ini tidak hanya membatasi ruang gerak perempuan dalam komunitas *game*, tetapi juga

menimbulkan berbagai bentuk diskriminasi yang terinternalisasi secara sosial.

Salah satu manifestasi nyata dari dominasi ini terlihat dalam penggolongan genre *game*. *Game* yang mengandung unsur peperangan, pertarungan fisik, dan strategi biasanya dikategorikan sebagai “*game* laki-laki,” sementara perempuan dianggap kurang kompeten untuk memainkan *game* yang bersifat kompetitif. Akibatnya, kemampuan perempuan dalam bermain sering kali diragukan dan diremehkan sejak awal, tanpa melihat kemampuan dan pengalaman individu. Hal ini memperkuat stereotip negatif yang membatasi perempuan untuk berperan aktif dalam berbagai aspek permainan, terutama pada peran-peran strategis yang dianggap lebih penting.

Norma dan stereotip maskulin ini juga termanifestasi dalam bentuk kekerasan simbolik yang tersembunyi dan halus, yang diekspresikan melalui bahasa sehari-hari para pemain. Ungkapan-ungkapan seperti “cewe gak usah main role lain nanti nyusahin”, “cewe gak bisa main”, “ini midlaner cewe ya? pantes cupu banget”, atau “cewe kalau gak bisa main, gak usah rank” sering dianggap wajar, lucu, atau bahkan bagian dari budaya bermain yang normal. Bahasa semacam ini tidak hanya diterima oleh pemain laki-laki, tetapi juga sering kali tidak dipersoalkan bahkan oleh perempuan itu sendiri. Banyak perempuan yang akhirnya memilih untuk mengurangi interaksi sosial dalam *game* dan menyembunyikan identitas gender mereka dalam profil agar terhindar dari perlakuan diskriminatif dan pelecehan verbal.

Dominasi ini akhirnya menciptakan konstruksi sosial yang diterima sebagai kenyataan umum, sehingga diskriminasi terhadap perempuan dalam *game online* tidak lagi dipandang sebagai bentuk ketidakadilan, melainkan sebagai sesuatu yang normal dan tidak perlu dipertanyakan. Inilah bentuk kekerasan simbolik yang paling efektif, di mana kekuasaan yang tidak terlihat justru memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membentuk pengalaman, identitas, dan posisi sosial antara laki-laki dan perempuan dalam komunitas *game*.

2. Bahasa dan Simbol Sebagai Instrumen Kekuasaan

Dalam mempertahankan dan melanggengkan kekuasaan simbolik, pihak dominan sering kali berusaha untuk menguasai jenis bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi. Sebab, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat yang bersifat netral untuk menyampaikan pesan atau informasi antarindividu, melainkan merupakan instrumen sosial yang sangat erat kaitannya dengan kekuasaan. Melalui bahasa, individu atau kelompok dapat memperkuat identitas diri, membentuk cara pandang orang lain, serta mengatur dinamika sosial dan struktur kekuasaan dalam suatu komunitas. Oleh karena itu, bahasa menjadi arena penting dalam perjuangan simbolik untuk mendominasi atau mempertahankan posisi sosial tertentu.

Di era digital dan komunitas daring seperti *game online*, bahasa memiliki peranan yang semakin penting. Dalam *game Mobile Legends bang-bang*, fitur chat teks dan voice chat menjadi media utama komunikasi antar pemain. Namun, di balik fungsi komunikatif tersebut, bahasa juga berperan sebagai instrumen kekuasaan simbolik yang efektif. Ujaran kebencian, hinaan, dan pelecehan verbal yang sering muncul dalam fitur komunikasi ini bukan sekadar ekspresi emosional biasa, melainkan sarana dominasi simbolik yang menegaskan posisi laki-laki sebagai kelompok dominan dan perempuan sebagai pihak yang didominasi dalam komunitas *game*.

Ujaran kebencian menjadi contoh nyata dimana bahasa didominasi oleh pihak yang dominan. Kata-kata tersebut bukan sekadar makian biasa, melainkan simbol yang memiliki makna dan tujuan tertentu bagi pihak dominan, yakni untuk menyerang, merendahkan, dan menempatkan perempuan pada posisi subordinat. Dengan demikian, ujaran-ujaran ini merupakan bentuk kekerasan simbolik yang memperkuat stereotip gender dan marginalisasi perempuan dalam ranah dunia *game*.

Lebih jauh lagi, pihak dominan tidak hanya mendominasi jenis bahasa yang digunakan, tetapi juga menciptakan simbol dan makna yang melekat pada bahasa tersebut. Simbol-simbol ini kemudian diadopsi dan dipakai untuk melegitimasi kekuasaan mereka atas bahasa dan komunikasi dalam komunitas. Dengan kata lain, bahasa beserta simbol-simbol yang terkandung di dalamnya tidak semata-mata berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai perangkat kekuasaan simbolik yang turut berperan dalam menciptakan dan melestarikan ketimpangan sosial. Kekerasan simbolik yang bersifat halus ini sangat sulit dikenali dan dilawan karena ia bekerja secara tersembunyi dan diterima sebagai hal yang wajar oleh banyak pihak, termasuk korban sendiri.

5. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah interaksi sosial dalam masyarakat, termasuk melalui *game online* seperti *Mobile Legends bang-bang* yang menjadi ruang sosial dan kompetisi bagi berbagai identitas sosial, termasuk gender. Meskipun pada dasarnya *game* ini dibuat sebagai sebuah bentuk kebebasan, pada kenyataannya perempuan yang masuk dalam ranah *game* yang mayoritas pemainnya adalah laki-laki, mereka masih sering menghadapi tantangan berupa diskriminasi dan ujaran kebencian. Diskriminasi yang muncul dalam bentuk stereotip negatif, pembatasan kebebasan, dan pengucilan sosial dalam tim, seringkali disertai dengan adanya kalimat ujaran kebencian yang dilegitimasi melalui bahasa dan simbol dalam komunitas *game*, ditambah dengan adanya anonimitas digital yang memudahkan pelaku bebas mengekspresikan kebencian tanpa konsekuensi.

Dampak diskriminasi ini sangat luas, meliputi tekanan psikologis seperti kecemasan dan penurunan kepercayaan diri, serta dampak sosial berupa isolasi dan pembatasan partisipasi yang menghambat perkembangan perempuan dalam ekosistem *game*. Analisis dengan teori kekerasan simbolik Pierre Bourdieu menunjukkan bahwa diskriminasi dan ujaran kebencian bukan tindakan individual semata, melainkan mekanisme dominasi sosial halus dan sistemik. Bahasa dan simbol dalam

komunitas *game* menjadi instrumen dominasi laki-laki, sehingga norma dan pandangan merugikan perempuan dianggap wajar dan diterima, termasuk oleh korban sendiri (proses *misrecognition*).

Penelitian ini menegaskan bahwa *Mobile Legends bang-bang* belum sepenuhnya menjadi ruang inklusif dan aman bagi perempuan. Diskriminasi dan ujaran kebencian berbasis gender merupakan manifestasi kekerasan simbolik yang mengakar dan memerlukan perhatian serius untuk menciptakan lingkungan bermain yang adil dan setara bagi semua pemain.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bourdieu, P. (2010). *Dominasi maskulin* (S. Adiyanto, Trans.). Yogyakarta: Jalasutra. (Karya asli diterbitkan 1998).
- Denny J.A. (2014). *Menjadi Indonesia Tanpa Diskriminasi: Data, Teori, dan Solusi*. Jakarta: Inspirasi.co.
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Mediakita.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Jurnal Online

- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. IV, 157.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada pemain *game* online perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02), 234-248.
- Pratama, V. W., & Sodik, M. A. (2023). Intoleransi Terhadap Diskriminasi Pada Pemain *Game* Online Perempuan.
- Sihombing, N. M. (2020). *Representasi Gender dalam Game Online Mobile Legends*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Zellatifanny, Cut M, dan Bambang Mudjiyanto. 2018. Tipe Penelitian Deskripsi dalam

Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*, Vol. 1(2): 83-90.

Skripsi

- Retno, R. A. (2020). *Kekerasan Simbolik Dalam Game Online (Analisis Terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legend On Streaming)*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Subakat, S. Z. (2022). *Diskriminasi Pada Gamers Perempuan (Studi Fenomenologi Pada Perempuan di Komunitas Mlbbfess Pada Game Mobile Legends: Bang Bang)*. Universitas Komputer Indonesia.

Website

- Aditama, M. (2021). (28 Mei 2021). 77% Gamers Wanita Alami Tindakan Stereotip Saat Bermain *Game!* Gamesgrid. Retrieved from <https://games.grid.id/read/152714692/77-gamers-wanita-alami-tindakan-stereotip-saat-bermain-game?page=all> diakses pada 17 Maret 2024.
- Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (12 Agustus 2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Retrieved from <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini> diakses pada 18 Maret 2024.