

# **Kekerasan Berbasis Gender Pada Mahasiswi Dalam Game Mobile Legends Di FKIP Universitas Mataram**

Sulhi Akbar<sup>1</sup>, Hamidsyukrie ZM<sup>2</sup>, Masyhuri<sup>3</sup>

Pendidikan Sosiologi, Universitas Mataram, Indonesia

[uhikun23@gmail.com](mailto:uhikun23@gmail.com), [hamidsyukriezm@unram.ac.id](mailto:hamidsyukriezm@unram.ac.id),

[masyhuripesosunram@gmail.com](mailto:masyhuripesosunram@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) bentuk kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* dan (2) dampak kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB*. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman dengan tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) bentuk kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* adalah kekerasan psikis, kekerasan seksual, non-fisik, dan kekerasan sosial. (2) dampak kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* adalah dampak terhadap psikologis dan dampak terhadap kehidupan sosial.

**Kata Kunci : Kekerasan, Gender, Game Online, Mobile Legend**

## **Gender Based Violence Against College Students in the Mobile Legends Game at FKIP University of Mataram**

Sulhi Akbar<sup>1</sup>, Hamidsyukrie ZM<sup>2</sup>, Masyhuri<sup>3</sup>

Sociology Education, University of Mataram, Indonesia

[uhikun23@gmail.com](mailto:uhikun23@gmail.com), [hamidsyukriez@unram.ac.id](mailto:hamidsyukriez@unram.ac.id),  
[masyhuripesosunram@gmail.com](mailto:masyhuripesosunram@gmail.com)

### ***Abstract***

*This study aims to determine: (1) forms of gender based violence experienced by MLBB female gamer at FKIP Unram (2) the impact of gender based violence experienced by MLBB female gamer at FKIP Unram. This study applies a qualitative approach to the case study method. Data collection techniques in this study used interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques in this study used the Miles and Huberman models with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that: (1) the form of gender based violence experienced by MLBB female gamer at FKIP Unram is psychological violence, sexual violence, and social violence. (2) the impact of gender based violence experienced by MLBB female gamer at FKIP Unram is the impact on psychology and the impact on social life.*

**Keywords: Gender, Violence, Online Game, Mobile Legends**

## A. PENDAHULUAN

*Mobile Legends : Bang Bang (MLBB)* merupakan game online yang populer di dunia terlebih di Indonesia, namun kepopulerannya dinodai oleh adanya tindakan tidak pantas (*toxic*) para pemainnya. Komunitas *MLBB* bahkan menjadi salah satu komunitas game paling *toxic* karena banyaknya tindakan pemainnya yang merugikan dan menyakiti pemain lain, seperti berkata kasar dan menjahili (*troll*) saat permainan sedang berlangsung (Ferdano, 2022). Tidak jarang juga ditemukan tindakan *toxic* ini dialami oleh pemain perempuan.

Di kawasan FKIP Unram, mahasiswi sering mengalami kekerasan saat bermain game *MLBB*. Berdasarkan data awal yang didapatkan oleh peneliti di kawasan FKIP Unram, 8 responden awal yang merupakan mahasiswi FKIP Unram menyatakan bahwa mereka pernah mengalami tindakan *toxic* yang berujung pada tindakan kekerasan saat bermain game *MLBB*.

Pemain perempuan sering menjadi pelampiasan pemain lain, khususnya pemain laki-laki ketika timnya kalah. Hal ini dikarenakan pemain perempuan biasanya memiliki *skill* (kemampuan) yang dibawah pemain laki-laki. Adapun pemain perempuan juga kerap mendapatkan umpatan kasar dan seksual seperti lawan bermain mengatakan anjing, bodoh, tolol, pelacur, dan lainnya. Banyaknya tindakan *toxic* sudah menjadi sebuah kebiasaan buruk pemain game *MLBB*, tidak jarang juga tindakan *toxic* dilakukan kepada pemain perempuan. Hal ini merupakan suatu bentuk kekerasan berbasis gender.

Hikmawati (2021) kekerasan berbasis gender merupakan kekerasan yang mayoritas korbannya adalah perempuan yang lahir dari adanya perbedaan dalam hal kekuasaan dan kekuatan diantara laki-laki dengan perempuan. Berdasarkan penuturan di atas penting untuk melakukan sebuah penelitian di kawasan FKIP Unram dengan rumusan masalah : (1) apa bentuk kekerasan berbasis gender yang

dialami mahasiswi dalam game *MLBB* di FKIP Unram, (2) bagaimana dampak kekerasan berbasis gender pada mahasiswi dalam game *MLBB* di FKIP Unram.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk memperoleh gambaran terkait dengan bentuk dan dampak kekerasan berbasis gender pada mahasiswi FKIP Unram dalam game *MLBB*. Subjek dan Informan dalam penelitian ini ditentukan menggunakan metode *purposive sampling*, sementara untuk teknik pengambilan sample menggunakan *snowball sampling*. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah wawancara semi terstruktur, observasi moderat, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu model Milles dan Hubberman (dalam Idrus, 2009) dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang bentuk dan dampak kekerasan berbasis gender yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram pemain game *Mobile Legends*, yang diuraikan sebagai berikut :

### **1. Bentuk Kekerasan Berbasis Gender Yang Dialami Mahasiswi FKIP Unram Pemain Game *MLBB***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk kekerasan berbasis gender yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram dalam game *MLBB* ada tiga yaitu kekerasan psikis, kekerasan seksual non-fisik, dan kekerasan sosial yang dijelaskan sebagai berikut :

#### **a. Kekerasan Psikis**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan psikis ditandai dengan; 1) tindakan menghina pemain perempuan dengan umpatan kasar oleh lawan bermain seperti mengatakan bodoh, tolol, goblok, anjing, babi, monyet, miskin, dan jelek; 2) perilaku meremehkan pemain perempuan oleh pemain lain seperti tidak mendengarkan saran pemain perempuan serta tidak

mengajak pemain perempuan bermain game *MLBB* karena kemampuan bermainnya rendah.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Marlangan, dkk (2020) yang menjelaskan bahwa bentuk kekerasan verbal meliputi tindakan menghina, melakukan gestur merendahkan seseorang, dan memanggil dengan nama binatang. Senada dengan pendapat tersebut, Hamidsyukrie, dkk (2020) menjelaskan bahwa *bullying verbal* atau kekerasan verbal dimaksudkan untuk menyakiti seseorang atau yang melibatkan tindakan agresi yang dilakukan oleh pelaku terhadap korbannya dengan menjuluki, memaki, menghina, dan mengolok-olok korban dengan kata-kata kasar.

#### **b. Kekerasan Seksual Non-Fisik**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan seksual non-fisik ditandai dengan; 1) perilaku menghina pemain perempuan dengan umpatan bernuansa seksual oleh lawan bermain dengan mengatakan lonte, pelacur, cewek murahan, kontol, memek, dan ngentod; 2) tindakan menggoda oleh pemain lain kepada pemain perempuan dengan cara menyuruhnya mendesah ketika bermain; 3) perilaku pelecehan seksual berat seperti lawan bermain mengajak berhubungan intim pemain perempuan dalam game *MLBB*.

Tidak jauh berbeda dengan kekerasan psikis, mahasiswi FKIP Unram seringkali mendapatkan perlakuan tidak menyenangkan yang mengarah kepada pelecehan seksual secara verbal seperti umpatan bernuansa seksual, perilaku menggoda, dan ajakan berhubungan intim. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Komnas Perempuan (dalam Hardi, 2021) pelecehan seksual merupakan segala tindakan bernuansa seksual yang bisa dilakukan secara fisik maupun non-fisik (verbal).

### **c. Kekerasan Sosial**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan sosial ditandai dengan; 1) tindakan teman bermain (pacar) melarang pemain perempuan untuk bermain dengan orang lain terutama laki-laki; 2) tindakan teman bermain yang tidak mengizinkan dan melarang pemain perempuan bergabung dengan kelompok bermain lain; 3) teman satu tim membatasi pemilihan *hero* (karakter) yang digunakan pemain perempuan saat bermain game *MLBB*; 4) teman satu tim melarang pemain perempuan berperan sebagai *core* atau peran penting penentu kemenangan dalam game *MLBB*.

Hasil penelitian ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Hamidsyukrie, dkk (2020) korban *bullying* (perempuan) sering mendapatkan intimidasi sosial yang bertujuan untuk menolak dan memutuskan hubungan sosial korban dengan orang lain, termasuk melemahkan harga diri korban melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran. Senada dengan pendapat tersebut UNHCR (dalam Nadia, 2016) menjelaskan bahwa salah satu bentuk perilaku kekerasan berbasis gender adalah membatasi hak dan kebebasan seseorang berdasarkan gendernya.

## **2. Dampak Kekerasan Berbasis Gender Yang Dialami Mahasiswi FKIP Unram Pemain Game *MLBB***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kekerasan berbasis gender yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram dalam game *MLBB* ada dua yaitu dampak psikologis dan dampak terhadap kehidupan sosial yang dijelaskan sebagai berikut :

### **a. Dampak Psikologis**

Hasil penelitian menemukan bahwa dampak psikologis yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* adalah gangguan suasana hati dan trauma yang diuraikan sebagai berikut :

## 1) Gangguan Suasana Hati

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gangguan suasana hati yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram dalam game *MLBB* ditandai dengan; 1) pemain perempuan menjadi sering marah-marah serta sering kali menghina lawan bermainnya dengan mengatakan bodoh, tolol ketika dirinya dihujat dan kalah saat bermain; 2) pemain perempuan merasa malu dan bersalah kepada teman bermainnya karena menjadi penyebab kekalahan tim saat bermain game *MLBB* yang membuatnya menjadi canggung berbicara dengan temannya; 3) pemain perempuan mengalami gangguan perilaku seperti membanting barang (*earphone*) karena emosinya tidak terkontrol ketika kalah bermain game *MLBB*.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Amran, dkk (2020) yang menjelaskan bahwa seseorang pemain game online sering marah-marah, sakit hati, bahkan sampai berkata-kata kotor akibat kalah atau gagal dalam memenangkan tantangan yang ada *game online* tersebut.

## 2) Trauma

Hasil penelitian menunjukkan bahwa trauma yang dialami oleh mahasiswi FKIP Unram dalam game *MLBB* ditandai dengan; 1) pemain perempuan menghindari untuk bermain bersama orang yang sudah menghina dan meremehkannya; 2) pemain perempuan menghindari dan takut untuk memposting foto di akun gamenya karena sering dikomen aneh-aneh oleh orang lain terutama pemain laki-laki sering menggoda menyuruh mendesah dan mengajak berhubungan intim.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Utari (2022) kekerasan berbasis gender membuat korban terserang secara emosional dan membuatnya lebih mudah stress dan melahirkan dampak seperti depresi, marah, gangguan perilaku, timbulnya rasa berbasalah, dan bahkan trauma. Senada dengan pendapat tersebut, Hamidsyukrie, dkk (2022) menjelaskan

bahwa efek *bullying* (kekerasan) pada korban berhubungan langsung dengan kesehatan psikologis yang buruk dan stress. Selain itu, korban *bullying* merasa tidak nyaman, kemudian merasa rendah diri dan tidak dihargai oleh lingkungan sosial mereka

#### **b. Dampak Kehidupan Sosial**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kekerasan berbasis gender terhadap kehidupan sosial mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* ditandai dengan; 1) pemain perempuan kehilangan hak dan kebebasannya dalam bermain game *MLBB* seperti teman bermain melarangnya berteman dengan orang lain, melarang bergabung dengan kelompok bermain lain, membatasi pemilihan *hero*, dan tidak diberikan kesempatan untuk berperan penting *core* (penentu kemenangan); 2) pemain perempuan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bermain game *MLBB*; 3) pemain perempuan mendapatkan *stereotype* buruk didalam komunitas game *MLBB* seperti pemain perempuan dilabeli cuma bisa satu *hero*, memiliki kemampuan bermain rendah, dan tidak bisa diharapkan untuk membantu meraih kemenangan; 4) pemain perempuan menjadi tidak diterima oleh komunitas dan kelompok bermain seperti pemain perempuan sering dikeluarkan dan tidak diajak bermain oleh kelompok bermain.

Temuan ini didukung oleh pendapat Wiguna (2019) bahwasanya *female gamer* sering mengalami diskriminasi gender seperti dipinggirkan dan dinomorduakan saat bermain game online, serta pemain game perempuan dilabeli buruk dalam masyarakat dan komunitas game itu sendiri. Senada dengan pendapat tersebut Hamidsyukrie, dkk (2020) menjelaskan bahwa perempuan korban kekerasan sering mendapatkan intimidasi sosial yang bertujuan untuk menolak dan memutuskan hubungan sosial korban dengan orang lain, termasuk melemahkan harga diri korban melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran.



## **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Bentuk kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* yaitu : a) kekerasan psikis, ditandai dengan tindakan menghina dan merendahkan pemain perempuan; b) kekerasan seksual non-fisik, ditandai dengan hinaan bernuasa seksual, menggoda, dan mengajak berhubungan intim pemain perempuan; c) kekerasan sosial, ditandai dengan melarang pemain perempuan bergabung dan bermain dengan orang serta kelompok bermain lain, membatasi pemilihan *hero*, dan tidak mengizinkan pemain perempuan berperan sebagai *core* atau peran penting penentu kemenangan.
2. Dampak kekerasan berbasis gender yang dialami mahasiswi FKIP Unram pemain game *MLBB* ada dua yang pertama dampak psikologis, dalam hal ini terdapat dua dampak yaitu : a) gangguan suasana hati, ditandai dengan pemain perempuan menjadi sering marah, merasa malu dan bersalah, serta gangguan perilaku; b) trauma, ditandai dengan menghindari bermain dengan orang lain, dan takut memposting foto di akun game. Kedua, dampak terhadap kehidupan sosial yang ditandai dengan pemain perempuan kehilangan hak dan kebebasan dalam bermain game *MLBB*, kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan, *stereotype* buruk didalam komunitas game, dan pemain perempuan tidak diterima oleh komunitas dan kelompok bermain game *MLBB*.

## **E. UCAPAN TERIMA KASIH**

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak mendapatkan dukungan serta arahan yang membangun oleh beberapa pihak terkait. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Hairil Wadi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram.

2. Dr. Hamidsyukrie. ZM., M., Hum selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan tugas akhir (skripsi) dengan baik.
3. Drs. H. Masyhuri, M.Si selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan tugas akhir (skripsi) dengan baik.
4. Dr. Drs. Syafruddin, M.S., selaku dosen penguji yang turut andil dalam proses penyusunan serta menyelesaikan tugas akhir (skripsi) dengan baik.
5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti sejak semester satu sampai dengan saat ini, sehingga mampu menyelesaikan studi dengan hasil yang baik.
6. Orang tua tercinta Bapak Azmi dan Ibu Rujiah yang telah banyak berkorban dan selalu memberikan dukungan.
7. Teman-teman seperjuangan di kelas B pendidikan sosiologi angkatan 2017

## **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar*. Jurnal Patriot, 2(4), 1118-1130.
- Ferdano, Javier. (2022). *7 Game dengan Komunitas Paling Toxic*. <https://gamebrott.com/7-game-dengan-komunitas-paling-toxic-nomor-5-bikin-mengenang>. Diakses pada hari Sabtu, 10 September 2022, pukul 15.51
- Hamidsyukrie, Z. M., Ilyas, M., Suryanti, N. M. N., & Handayani, N. (2020). *Bullying Practice and the Understanding of Gender Equality in Senior High School Students in Mataram City*. In 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019) (pp. 227-229). Atlantis Press.

- Hamidsyukrie, Z. M., Ilyas, M., & Handayani, N. (2022). *Verbal Bullying and Its Effects on Social Relations of High School Students in Mataram Municipality. In 3rd Annual Conference of Education and Social Sciences (ACCESS 2021) (pp. 118-130). Atlantis Press.*
- Hikmawati, P. (2021). *Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online: Perspektif Ius Constitutum dan Ius Constituendum (The Legal Policy of Online Gender Based Violence Regulation: Ius Constitutum and Ius Constituendum Perspective)*. *Negara Hukum: Membangun Hukum untuk Keadilan dan Kesejahteraan*, 12(1), 59-79.
- Hardi, M. (2021). *Pelecehan Seksual : Definisi, Jenis, Ciri, serta Hal yang Perlu Dilakukan*. [https://www.gramedia.com/literasi/pelecehan-seksual/#Jenis\\_Pelecehan\\_Seksual\\_Berdasarkan\\_Perilakunya](https://www.gramedia.com/literasi/pelecehan-seksual/#Jenis_Pelecehan_Seksual_Berdasarkan_Perilakunya). Diakses pada hari Minggu, 11 september 2022, pukul 19.23
- Idrus, M. (2009). *Metode penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT. Gelora Akasara Pratama.
- Marlangan, F., Suryanti, N. M. N., & Syafruddin, S. (2020). *Kekerasan di sekolah studi pada siswa SMA/SMK di Kota Mataram*. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 7(1).
- Utari, Reni. (2022). *Mengenal Kekerasan Berbasis Gender dan Jenis-jenisnya*. <https://www.sehatq.com/artikel/kekerasan-berbasis-gender>. Diakses pada hari Sabtu, 10 September 2022, pukul 15.23
- Wiguna, R. F. (2019). *Diskriminasi Terhadap Female Gamers (Studi Deskriptif Pada Gamer Perempuan Dalam Game Online)*. (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).