

INTISARI

World of Warcraft atau WoW merupakan salah satu *game online* paling populer dengan jumlah pemain yang masif. Sebagai *game online* fantasi yang fokus utamanya adalah peperangan dan kekuasaan, WoW menjadi kasus yang penting untuk meneliti bagaimana norma-norma maskulinitas beroperasi dan direproduksi di dalam *game online*. Adapun keberadaan norma-norma maskulinitas yang dominan dalam WoW merupakan objek material yang akan dikaji menggunakan teori maskulinitas R.W. Connell dan teori permainan Johan Huizinga sebagai objek formal.

Penelitian ini menggunakan metode sistematis-reflektif untuk mengkaji bagaimana norma-norma maskulinitas beroperasi dalam lingkup dunia virtual *game online* serta bagaimana norma-norma tersebut direproduksi. Terdapat beberapa kesimpulan yang meneguhkan bagaimana nilai dan norma maskulinitas beroperasi dan direproduksi pada *World of Warcraft* serta pengaruhnya pada dunia nyata dalam penelitian ini.

Pertama, keberadaan nilai-nilai dan norma gender dan maskulinitas yang beroperasi di dalam dunia virtual WoW. Kedua, konstruksi maskulinitas yang terdapat dalam WoW tersebut hadir karena rancangan para pengembang permainan dan juga para pemain yang membawa nilai dan norma maskulinitas dari masyarakat yang dihegemoni oleh maskulinitas. Ketiga, norma-norma maskulinitas dominan yang ada dalam dunia permainan WoW senantiasa diperkuat oleh norma maskulinitas dominan di dunia nyata karena adanya hubungan timbal balik antara operasi maskulinitas dalam dunia virtual WoW dan operasi maskulinitas di dunia nyata.

Kata kunci: maskulinitas, *game online*, permainan, *World of Warcraft*.

ABSTRACT

World of Warcraft or WoW is one of the most popular online games with a massive number of players. As a fantasy online game whose main focus is war and power, WoW becomes an important case for examining how norms of masculinity operate and are reproduced in online games. The existence of dominant masculinity norms in WoW is a material object that will be studied using R.W Connell 's theory of masculinity and Johan Huizinga's theory as of play as formal objects.

This study uses a systematic-reflective method to examine how masculinity norms operate in the virtual world of online games and how these norms are reproduced. There are several conclusions that confirm how masculinity values and norms operate and are reproduced in World of Warcraft and their impact on the real world in this study.

First, the existence of gender and masculinity values and norms operating in the WoW virtual world. Second, the masculinity construction contained in WoW is present because of the design of the game developers and also the players who carry masculinity values and norms from a society that is hegemoned by masculinity. Third, the dominant masculinity norms that exist in the WoW game world are always reinforced by the dominant masculinity norms in the real world because of the reciprocal relationship between masculinity operations in the virtual world of WoW and masculinity operations in the real world.

Keywords: masculinity, online games, games, World of Warcraft.