

ABSTRAKSI

Citra ideal perempuan tidak bisa dilepaskan dari peran media dalam membangun konstruksi ideal perempuan dimasyarakat. Video game sebagai salah satu bentuk media baru, memiliki cara tersendiri dalam mengkonstruksikan citra ideal perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pandangan pemain video game yang ada di Yogyakarta terhadap citra ideal perempuan.

Jumlah video game saat ini cukup banyak, sehingga Defense Of The Ancient 2 dipilih untuk mewakili objek penelitian. Dota 2 memiliki karakter-karakter perempuan dengan bentuk ‘tubuh ideal’: dada besar, pinggang ramping, pinggul lebar, kulit putih, rambut lurus dan panjang, dsb – yang tidak lazim kita temui di Indonesia. Video game ini mencitrakan perempuan sebagai kelas pendukung dan didesain dengan tampilan sensual. Meskipun demikian, video game ini masih menjadi salah satu video game paling populer di Indonesia. Sementara mahasiswa UGM dipilih menjadi subjek penelitian karena faktor lokasi, akses, serta asumsi bahwa mereka adalah pemain potensial video game Dota 2. Penelitian ini menggunakan Teori Konstruksi Sosial Berger sebagai pisau bedah analisis sosiologisnya. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Laporan penelitian disajikan secara deskriptif, yaitu memaparkan persepsi mahasiswa pemain Dota 2 atas citra perempuan secara objektif, sistematis, dan kualitatif.

Melalui observasi dan wawancara, peneliti menemukan hubungan antara bermain video game Dota 2 dengan perbedaan pandangan informan mengenai citra perempuan. Aktivitas bermain video game ditemukan memberi warna pada pandangan informan mengenai citra perempuan – dalam pandangan mereka mengenai kecantikan dan tubuh ideal perempuan, serta kriteria perempuan ideal mereka.

Kata kunci : video game, Dota 2, citra perempuan..

Abstract

Women ideal image can't be separated from how media construct women ideal construction in society. Video game as one part of new media, has its on way on construct women ideal image. Thus, this research intend to see video game player perspective in Yogyakarta on women ideal image.

Nowadays, total of video game considerable a lot, so that Defense Of The Ancients 2 selected to represent as the object of this research. Dota 2 have women characters with “ideal bodyshape” : big chest, slim waist, wide hips, white skin, straight long hair, etc - whis is not usually can't be found in Indonesia. This video games construct women as a second class or support class and designed with sensual appearances. None the less, this video game still one of the favourite video game in Indonesia. UGM student selected as an object in this research beacuse of location, access, and asumption that they are potential player of Dota 2. This research use Berger's Social Construction Theory as a tool in sosiological analysis. Data research obtained from observasion, interview, and literature review. Research report presented



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Representasi Perempuan di Dalam Video Game (Pandangan Mahasiswa Pemain Video Game Defense Of The Ancients 2 Mengenai Citra Perempuan)

MICHAEL RICHSON PURBA, Dana Zakaria Hasibuan, S.Sos, M.A.

Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

descriptively, specifically explain college student as dota 2 player perception on women image objectively, systematic, and kualitatif.

Through observation and interview, researcher find the relation between playing dota 2 with informant view distinction on women image. Playing video game as an activity had an impact on informant view about women image - on their view about beauty and women ideal bodyshape, with their ideal women criteria.

Key word : Video game, Dota 2, women image