

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran *gamer* perempuan di Yogyakarta dalam memaknai dunia *gaming*. Objek penelitian ini adalah *gamer* perempuan yang berdomisili di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode wawancara etnografi, yang akan diambil dari 7 orang informan dengan latar belakang yang tidak sama satu dengan lainnya.

Hasil apa yang sudah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa : (1) Para *gamer* perempuan secara tidak langsung sedang berjuang mendapatkan pengakuan dalam dunia *game*. (2) Mereka mampu menunjukkan potensi-potensi lebih, dan mampu mengalahkan *gamer* laki-laki pada umumnya. (3) Perubahan ruang publik ke *cyberspace* memberikan efek positif-negatif terhadap *gamer* perempuan. (4) *Gamer* perempuan dirugikan dengan adanya sistem patriarki di dalam dunia *game*. (5) Beberapa *gamer* perempuan memang memanjakan kepuasan *male gaze* para *gamer* laki-laki, hal ini memberikan imbas kurang menyenangkan terhadap *gamer* perempuan lain. (6) Ketidakadilan karena sistem patriarki yang mereka rasakan dalam dunia *gaming* profesional. (7) Kurangnya dukungan dari para perempuan yang tidak bermain *game* menciptakan *gap* tertentu dari segi *sisterhood*.

Studi ini mempunyai beberapa keterbatasan antara lain pandemi covid-19 sehingga peneliti tidak dapat menjangkau lebih lanjut atau secara kontinyu untuk melakukan penelitian lebih dalam dan berbaur dengan informan. Keterbatasan tersebut diharapkan tidak dirasakan oleh penelitian yang akan datang.

Kata kunci : *gamer* perempuan, *gaming*, *male gaze*, *gender performance*

This study aims to find out how the role of female gamers in Yogyakarta in interpreting the world of gaming. The object of this research is female gamers who live in Yogyakarta. This study uses an ethnographic interview method, which will be taken from 7 informants with different backgrounds.

The results of what has been done in this study can be concluded that: (1) Female gamers are indirectly struggling to gain recognition in the game world. (2) They are able to show more potential, and are able to beat male gamers in general. (3) The change of public space to cyberspace has positive and negative effects on female gamers. (4) Female gamers are disadvantaged by the patriarchal system in the game world. (5) Some female gamers do indulge the male gaze satisfaction of male gamers, this has an unpleasant effect on other female gamers. (6) Injustice due to the patriarchal system they feel in the world of professional gaming. (7) Lack of support from women who do not play games creates a certain gap in terms of sisterhood.

This study has several limitations, including the COVID-19 pandemic so that researchers cannot reach further or continuously to conduct deeper research and mingle with informants. It is hoped that this limitation will not be felt by future research.

Keywords: female gamer, gaming, male gaze, gender performance