



**DEKONSTRUKSI PERAN KEIBUAN  
PADA HERO PEREMPUAN  
(STUDI FENOMENOLOGI PADA DOTA 2 *FEMALE  
GAMERS*)**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh

Abinzar Airlandha

1102411103

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abinzar Airlandha  
NIM : 1102411103  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Judul skripsi : Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan (Studi Fenomenologi pada DOTA 2 Female Gamers)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri, bukan jiplakan karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau tulisan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 04 Februari 2017



Abinzar Airlandha

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan (Studi Fenomenologi pada DOTA 2 Female Gamers)", ditulis oleh Abinzar Airlandha, NIM 1102411103, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Selasa

tanggal : 21 Februari 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



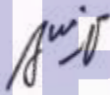
Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si  
NIP. 196301211987031001

Sekretaris,



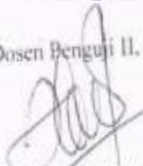
Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si  
NIP. 19790727 200604 1 002

Penguji I,



Drs. Budiyo, M.S  
NIP. 196312091987031002

Dosen Penguji II,



Heri Trilunang Bs. S.Pd. M.Kom.  
NIP. 198201142005011001

Dosen Penguji III/Pembimbing,



Dr. Yuli Utanto, S. Pd. M. Si.  
NIP. 19790727 200604 1 002

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO

- Mimpikan hal – hal yang besar, bersyukur dengan apa yang kita miliki, dan berusahalah dengan sekuat tenaga karena hasil tidak akan mengkhianati proses.
- “Last words are for fools who haven’t said enough!” ~ Karl Marx yang berarti Kata terakhir hanya untuk orang bodoh yang tidak cukup bicara.

### PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah (*Drs. Dwi Harsono*) dan Ibu (*Titik Sujarmi*) yang telah mengasuh, membesarkanku dan memberikan do’a yang tak pernah henti;
2. Adikku satu-satunya (*Nabylla Berlianita*) yang membantu dan memberi dorongan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Teman-teman Kos Doktor yang selalu memberi dorongan semangat dalam membuat skripsi;
4. Teman-teman TP 2011;

## PRAKATA

Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan (Studi Fenomenologi pada DOTA 2 Female Gamers)” dapat Peneliti selesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk dapat menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun dengan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti, tentunya masih ada beberapa kekurangan oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan agar skripsi ini dapat menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak berupa saran, bimbingan, maupun petunjuk, untuk itu ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi akademik;
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi perkuliahan;
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu dalam proses perkuliahan;
4. Dr. Yuli Utanto, S. Pd. M. Si., Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini;

5. Nadya Chan, Manager Team Phoenix Esports yang telah memberikan izin penelitian;
6. Pelatih Team Phoenix Esports yang telah bekerja sama dengan baik;
7. Seluruh anggota beserta keluarga Team Phoenix Esports yang telah membantu peneliti melaksanakan penelitian;
8. Pacar saya Oktaviani Rizqi Khusnul Khotimah yang selalu memberikan dukungan, mendoakan dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi;
9. Teman-teman satu dosen pembimbing yang selalu saling memberi dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi;
10. Sahabat TP 2011 yang telah mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi;
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhirnya Peneliti berdoa semoga bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dan skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 04 Februari 2017

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Abinzar Airlandha

## ABSTRAK

**Airlandha, Abinzar.** 2017. *Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan (Studi Fenomenologi pada DOTA 2 Female Gamers)*. Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : **Dr. Yuli Utanto, S.Pd. M.Si.**

**Kata Kunci** : Dekonstruksi Peran, Peran Keibuan, *Game Online*, DOTA 2

Pengambilan masalah ini setelah melihat pandangan masyarakat akan profesi *gamers* yang selalu dipandang negatif baik dari sisi keluarga atau masyarakat, dan juga masih pasifnya gender perempuan dalam dunia *E-Sports* di Indonesia. Dengan penelitian ini diharapkan peneliti mampu membuka pandangan masyarakat bahwa tidak selamanya *game* itu memberikan pengaruh negatif, bahkan saat ini *gamers* sudah merupakan profesi utama bagi sebagian orang di dunia. Tidak hanya pembuat atau developer saja, pemain pun sekarang sudah menjadi profesi yang tidak bisa dianggap remeh. Hal itu didukung dengan sponsor - sponsor yang berkaitan dengan dunia komputer dan itu termasuk materi dan juga relasi beserta pengalaman yang tak berujung. Observasi lapangan terhadap Dekonstruksi Peran Keibuan pada anggota Team Phoenix Esports Cukup diterima dengan baik di lingkungan sekitarnya, ini ditunjukkan dari respon positif baik dari pelatih, manajer, maupun keluarga anggota tim. Pertanyaan penelitian dalam penelitian ini yaitu peran keibuan yang seperti apa yang dapat terdekonstruksi pada para wanita yang suka bermain DOTA 2 ? bagaimana game DOTA 2 yang fokus pada hero perempuan dapat mendekonstruksi peran keibuan pada wanita yang suka memainkannya ? mengapa DOTA 2 yang memiliki hero perempuan dengan berbagai jenis dan kekuatan berbeda mampu mendekonstruksi peran keibuan pemainnya ? Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif karena berdasarkan pada kondisi alamiah. Subjek penelitian adalah anggota Team Phoenix Esports pada tahun 2016 dengan sampel 2 anggota. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data Display*), data penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Dekonstruksi Peran Keibuan yang terjadi pada diri anggota Tim Phoenix Esports berlangsung secara positif. Dikarenakan menurut orang – orang disekitarnya perubahan tersebut sangat membantu dan tepat guna dalam kehidupan baik dalam dunia *game (E-sports)* maupun dalam dunia nyata (*Real – life*) Hasil tersebut menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan yaitu Dekonstruksi Peran Keibuan efektif ketika dilakukan oleh para *female gamers* di dunia E-sports khususnya di Indonesia. Saran dari peneliti tentang dekonstruksi peran keibuan yaitu tetap menjadi diri sendiri, karena bagaimanapun wanita tetaplah wanita tidak bisa menggantikan peran laki – laki dengan berbagai cara.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	iii
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian .....	7
1.6 Cakupan Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Game .....	9
2.1.1 Pengertian <i>Game</i> dan <i>Game Online</i> .....	9



2.1.2 Sejarah dan Perkembangan <i>Game Online</i> .....	10
2.1.3 Jenis - Jenis <i>Game Online</i> .....	11
2.1.4 Tipe – Tipe <i>Game Online</i> .....	13
2.1.5 Dampak – Dampak <i>Game Online</i> .....	14
2.2 Gender .....	19
2.2.1 Pengertian Gender .....	19
2.2.2 Konsep Gender .....	23
2.2.3 Feminisme .....	25
2.2.3.1 Sejarah Pergerakan Feminisme .....	25
2.2.3.2 Teori Gender atau Aliran Feminisme .....	27
2.2.4 Marginalisasi Perempuan .....	32
2.2.5 Penyebab Terjadinya Marginalisasi terhadap Perempuan .....	35
2.2.6 Perjuangan Perempuan dalam Menghadapi Marginalisasi .....	41
2.2.7 Gerakan Feminis .....	44
2.3 Dekonstruksi .....	46

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Pendekatan Penelitian .....	49
3.2 Desain Penelitian .....	51
3.2.1 Panduan Wawancara .....	52
3.3 Data, Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.3.1 Penelitian .....	53
3.3.2 Sumber Data .....	55
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	56

3.4 Pengujian Keabsahan Data .....	59
3.4.1 Teknik Analisis Data .....	60
3.4.2 Pengumpulan Data .....	61
3.4.3 Reduksi Data .....	61
3.4.4 Penyajian Data .....	62
3.4.5 Penarikan Kesimpulan .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	64
4.1.1 Gambaran Umum Phoenix Esports.....	64
4.1.1.1 Kondisi Team Phoenix Esports .....	64
4.1.1.2 Kondisi Anggota Team Phoenix Esports .....	64
4.1.1.3 Kondisi Sarana dan Prasarana Team Phoenix Esports.....	65
4.1.2 Peran Keibuan dalam Dekonstruksi Perempuan .....	66
4.1.2.1 Pengaruh Game Online dalam dekonstruksi peran keibuan .....	71
4.1.2.2 Kelebihan dan Kekurangan dalam dekonstruksi peran keibuan .	75
4.1.3 Perubahan Dekonstruksi Peran Keibuan .....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	84
<b>LAMPIRAN</b> .....	87

## DAFTAR TABEL

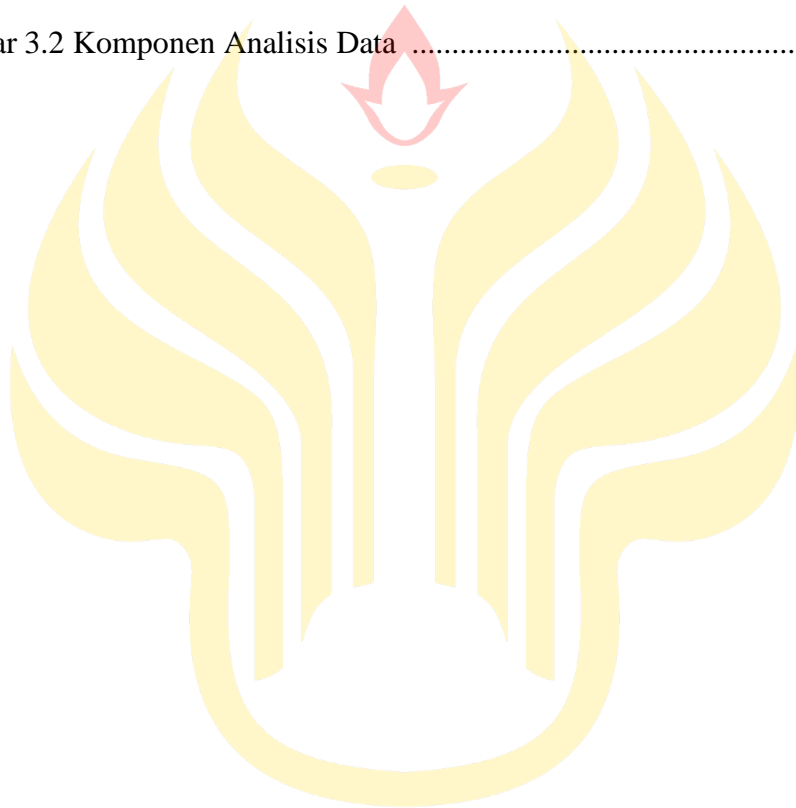
	Halaman
Tabel 3.1. Instrumen Penelitian .....	58
Tabel 4.1. Tabel Dekonstruksi Peran Keibuan .....	77



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Aliran – Aliran Feminisme .....	27
Gambar 3.1 Triangulasi Data .....	59
Gambar 3.2 Komponen Analisis Data .....	60



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## DAFTARLAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pedoman Wawancara dan Observasi .....	87
Lampiran 2. Catatan Wawancara .....	90
Lampiran 3. Frekuensi Observasi .....	97
Lampiran 4. Catatan Lapangan .....	98
Lampiran 5. Pedoman Wawancara Untuk Informan Utama .....	104
Pedoman Wawancara Untuk Informan Pendukung .....	106
Lampiran 6. Frekuensi Wawancara .....	109
Lampiran 7. Matriks Reduksi Data .....	110
Lampiran 8. Foto – Foto Pendukung .....	112

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dekonstruksi adalah cara membaca teks yang berbeda bahwa teks tidak memiliki makna tunggal. Dekonstruksi adalah kalimat negasi, dekonstruksi juga merupakan pernyataan sebelumnya dan mempunyai nilai kebenaran yang berlawanan dengan pernyataan sebelumnya. Dekonstruksi bukan suatu analisis, bukan kritik, bukan suatu metode, bukan aksi maupun operasi. Dekonstruksi juga bisa berarti pengurangan bentuk atau intensitas yang sudah tersusun, sebagai bentuk yang sudah baku. Singkatnya, dekonstruksi bukanlah suatu alat penyelesaian dari suatu subjek individual atau kolektif yang berinisiatif dan menerapkannya pada suatu objek, teks, atau tema tertentu. Dekonstruksi adalah suatu peristiwa yang tidak menunggu pertimbangan, kesadaran, atau organisasi dari suatu subjek, atau bahkan modernitas. Kata dekonstruksi bukan secara langsung terkait dengan kata destruksi, melainkan terkait kata analisis yang secara etimologis mempunyai arti "untuk menunda", bersinonim dengan kata mendekonstruksi. Jacques Derrida seorang filsuf perancis yang dikenal sebagai pengusung tema dekonstruksi dalam filsafat postmodern menyatakan 3 (Tiga) poin penting dalam dekonstruksi Derrida yaitu: Pertama, dekonstruksi, seperti halnya perubahan terjadi terus-menerus, dan ini terjadi dengan cara yang berbeda untuk mempertahankan kehidupan; Kedua, dekonstruksi terjadi dari dalam sistem-sistem yang hidup, termasuk bahasa dan teks; Ketiga, dekonstruksi bukan suatu

kata, alat, atau teknik yang digunakan dalam suatu kerja setelah fakta dan tanpa suatu subyek interpretasi.

Pada masa sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat pesat, sama halnya dengan perangkat – perangkat yang ada didalamnya seperti komputer, laptop, dan juga mobile phone. Dengan adanya jaringan internet, semakin memudahkan manusia untuk lebih berkomunikasi dan mengenal perkembangan dunia. Salah satunya adalah perkembangan di dunia hiburan yaitu dunia *game*. John C Beck dan Mitchell Wade (dalam *Got Game* 2004; 160) menyatakan *game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut memecahkan masalah secara kolaborasi. *Game* bukan hanya sekedar permainan untuk mengisi waktu kosong atau sekedar hoby. Melainkan sebuah cara untuk meningkatkan kreatifitas dan intelektual para penggunanya. Bahkan sebagai sebuah lapangan kerja. Jadi, bermain *game* adalah suatu proses "fine tuning" (penyamaan frekuensi) dari logika berfikir anak-anak kita dengan logika berfikir aplikasi komputer yang canggih. Pada saat bersamaan, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengelola informasi dan mengambil keputusan dengan jitu dan tepat.

Dahulu, *game* sering dianggap sebagai sesuatu yang berkaitan dengan hal yang negatif, karena lebih banyak membawa dampak dari sisi negatif saja daripada segi positifnya. Contohnya saja para orang tua kita sering tidak setuju jika anaknya lebih banyak bermain dibanding belajar dengan berbagai alasan seperti masa depan pendidikannya nanti, masalah kesehatan mata, dan juga

masalah lainnya. Kenyataannya, tidak semua akibat dari bermain adalah hal yang negatif. Masih ada nilai – nilai positif yang dihasilkan. Melalui *game*, saat ini bisa menjadi profesi yang mendapatkan penghasilan dari hadiah utama pada turnamen yang diadakan serta dari sponsor – sponsor. Tidak semua *gamer* saat ini bergender pria, mulai banyak bermunculan *gamer* dari gender wanita. Menurut Meneg UPW (1992: 3) menyatakan bahwa gender digunakan untuk menunjukkan pembagian kerja yang dianggap tepat bagi laki-laki dan perempuan. Newton dan Resenfort (dalam Yulianeta, 2002: 54) memperlihatkan bahwa wacana cerpen Eropa Barat dan Amerika telah arena penciptaan mitos dan ideologi gender dengan konteks sosial tertentu.

Marginalisasi terhadap perempuan bisa dilihat sejak dari lingkungan keluarga dalam bentuk diskriminasi pada anggota keluarga yang laki-laki dan perempuan, misalnya dengan memprioritaskan anggota keluarga laki-laki harus lebih didahulukan dalam menuntut pendidikan. Sedangkan subordinasi terhadap perempuan, misalnya terlihat dari sikap menempatkan perempuan pada posisi yang tidak penting. Latar belakang perbedaan gender antara laki-laki dan perempuan dibentuk oleh beberapa teori dasar, yaitu (1) *nature* atau *kodrat*, (2) teori *nurture* atau *budaya*, (3) teori *psikoanalisis* atau *identifikasi*, (4) teori *konflik* atau teori *kelas*, dan (5) teori *fungsionalis structural* dan teori *saling mempengaruhi*. Perempuan kerap kali direpresentasikan sebagai makhluk lemah lembut dan tidak berdaya bahkan dalam mitos sekalipun. Mitos-mitos tentang perempuan yang dikembangkan dan disosialisasikan dari masa ke masa, bermula dari dongeng hingga fakta yang berkembang dari opini masyarakat kemudian



menjadi pembenaran ciri kepribadian perempuan misalnya, dongeng Cinderella, Bawang Merah dan Bawang putih akhirnya menghasilkan kesimpulan bahwa wanita adalah makhluk yang sifatnya selalu memiliki ketergantungan, kepasrahan, kepatuhan terhadap lelaki selain sifat-sifat lainnya yang mengikut. Perempuan pun lalu dilihat tidak seperti apa yang seharusnya dilihat dari sosok anak manusia tetapi dilihat seperti apa yang dipersepsikan orang tentang perempuan.

Siklus kehidupan seperti ini menjadikan dan menempatkan perempuan sebagai pelaksana peran partikularistik yang mengacu pada pekerjaan dan pemenuhan tugas dan tanggungjawab yang relatif bercorak permanen (Hubeis, 2010 : 103). Artinya, pekerjaan yang dilakukan perempuan tidak pernah selesai (endless) dan berulang (repetition); misalnya mengasuh anak, mengolah makanan, mencuci pakaian, membersihkan rumah, dan berbelanja ke pasar yang hampir identik setiap hari. Perempuan mempunyai kewajiban untuk berbuat sesuatu demi kesejahteraan kehidupan kaumnya. Karena itu profil perempuan harus bisa menumbuhkan transformasi sosial secara berbudaya dan manusiawi, apalagi profil perempuan dituntut untuk bisa mengkaji permasalahan yang sangat mendasar, berat, dan mengangkat kaum perempuan itu sendiri.

Wanita saat ini tidak malu bahkan bangga ketika mereka bisa melakukan kegiatan dan pekerjaan yang biasanya hanya dilakukan oleh laki-laki. Karena karakter dan kepribadian setiap individu sangat berbeda, sehingga melahirkan bermacam-macam tindakan serta moral yang berbeda-beda juga. Karakter atau moral setiap individu juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi setiap individunya. Dalam masyarakat patriarki, sejak awal, peran gender anak laki-laki

lebih dominan dibandingkan anak perempuan, sehingga terdapat perbandingan peran gender dan pada gilirannya laki-laki lebih dianggap lebih superior dalam kehidupan daripada perempuan. Dalam masyarakat tersebut, perempuan mendapat posisi yang tidak diuntungkan secara kultural, struktural, dan ekologis, perempuan dipojokkan ke dalam urusan-urusan reproduksi, menjaga rumah, dan mengasuh anak (Umar, 1999: 8485).

Ideologi ibuisme adalah ideologi yang merupakan kombinasi nilai borjuis Belanda dan nilai priyayi di Indonesia yang menyetujui tindakan apapun yang diambil seorang perempuan dalam keluarga, kelompok, kelas sosial atau pemisahan tanpa mengharapkan imbalan. Onghokham (1991) mengemukakan bahwa nilai kecil borjuis Belanda ini merupakan adopsi dari moral Victorian yang diciptakan untuk mengontrol kualitas bangsawan Inggris pada masa pemerintahan Ratu Victoria. Nilai ini berkembang sampai ke seluruh Eropa abad ke-19 yang kemudian dibawa ke Negara-negara jajahan di antaranya sampai ke Indonesia. Di Indonesia moral ini bertemu dengan moral priyayi yang dipertahankan untuk mengatur kehidupan perempuan. Selanjutnya selama Orde Baru ideologi ibuisme dominan sekali di Indonesia.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Pasal 1 Tahun 2003 (UU RI No 20 Tahun 2003) tentang sistem pendidikan Nasional berbunyi, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

Negara. Dari pengertian tersebut bisa ditarik kata kunci guna mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan yakni mengembangkan potensi diri untuk memiliki keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Melihat fenomena gender perempuan yang sudah sering “direndahkan” jika dibandingkan dengan laki-laki seperti ini maka peneliti ingin memberikan gambaran dan hasil penelitian bahwa gender perempuan mampu melakukan hal yang mayoritasnya dikerjakan oleh laki-laki. Untuk itulah penulis bermaksud mengadakan penelitian dalam skripsi yang berjudul “Dekonstruksi Peran Keibuan pada Hero Perempuan (Studi Fenomenologi Pada DOTA 2 *female gamers*)

”

## 1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti fokuskan penelitian ini kepada bentuk aktivitas para anggota Phoenix Athena yang merupakan salah satu ladies E-Sports team yang cukup terkenal di Indonesia.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus masalah yang telah dikemukakan di atas, maka pertanyaan peneliti adalah :

1. Peran keibuan seperti apa sajakah yang dapat terdekonstruksi pada para wanita yang suka bermain DOTA 2 terutama yang menggunakan peran *hero* perempuan?
2. Bagaimana *game* DOTA 2 yang fokus pada hero perempuan dapat mendekonstruksi peran keibuan pada wanita yang suka memainkannya ?

3. Mengapa DOTA 2 yang memiliki hero perempuan dengan berbagai jenis dan kekuatan berbeda mampu mendekonstruksi peran keibuan para wanita yang memainkannya ?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan karakter Team Phoenix Athena setelah bermain DOTA 2. Dan mendeskripsikan bagaimana peran keibuan yang terdekonstruksi dari DOTA 2.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan bermanfaat baik dalam segi teoritis maupun manfaat praktisnya. Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat memberi tambahan wawasan dan referensi mengenai dunia *game* yang belum diketahui oleh masyarakat luas.

Sedangkan manfaat yang juga diharapkan dalam penelitian ini adalah manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

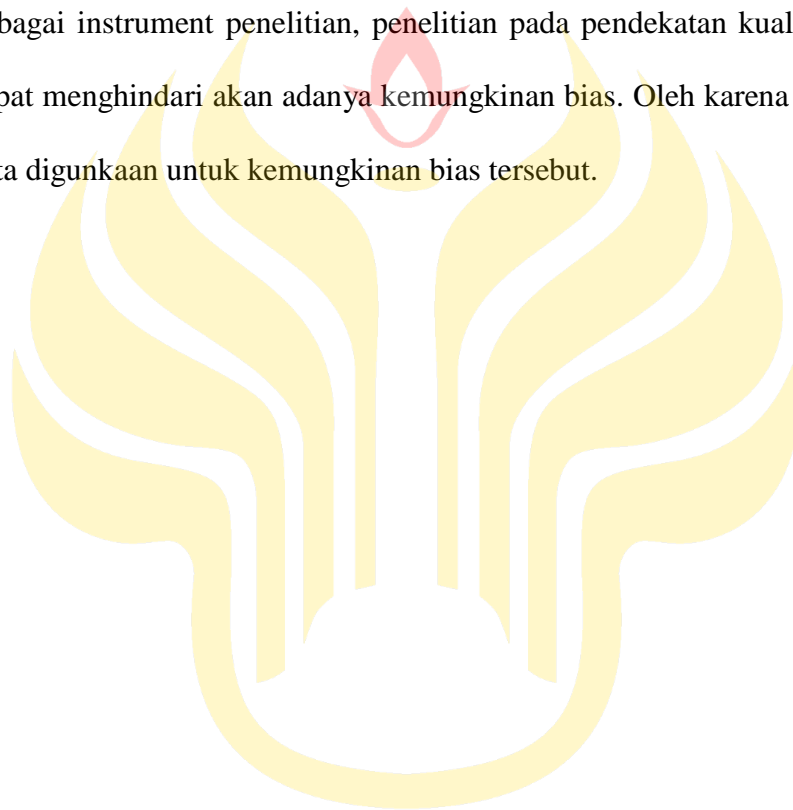
1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang perubahan karakter yang tidak hanya diakibatkan oleh lingkungan dan diri sendiri saja.
2. Diharapkan hasil dari penelitian ini, dapat menjadi salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, atau bahkan menjadi standar pembelajaran.

#### **1.6 Cakupan Penelitian**

Cakupan penelitian ini adalah :

1. Subtansi penelitian ini adalah mengenai peran keibuan para anggota team Phoenix Athema yang terdekonstruksi ketika sebelum atau sesudah bermain DOTA 2.

2. Penelitian ini hanya dilakukan satu unit tertentu yaitu pada team Phoenix Athena. Maka, temuan hasil penelitian ini terbatas pada unit tersebut. Kemungkinan ada hasil yang berbeda ketika melakukan penelitian di unit yang berbeda.
3. Sebagai instrument penelitian, penelitian pada pendekatan kualitatif ini tidak dapat menghindari akan adanya kemungkinan bias. Oleh karena itu triangulasi data digunakan untuk kemungkinan bias tersebut.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 *Game*

##### 2.1.1 Pengertian *Game* dan *Game Online*

Pergertian *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011). Menurut Clark C. Abt, *Game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan). Menurut Roger Caillois, seorang sosiolog Perancis, dalam bukunya yang berjudul *Les jeux et les hommes* menyatakan *game* adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain*, *non-productive*, *governed by rules* (ada aturan), *fictitious* (pura-pura). Selain itu, *game* membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, sebuah pencinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol *game* biasa seperti Play Station, X-Box, Nintendo Wii dan sejenisnya.

Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan

dalam jaringan internet. Biasanya internet *games* dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. *Game online* adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan *computer*.

*Game* juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk membuat diri kita senang dan bahagia, pembelajaran akan lebih diterima dengan maksimal. Sebagaimana dinyatakan oleh John C Beck dan Mitchell Wade (dalam *Got Game* 2004; 160) menyatakan *game* adalah penarik perhatian yang telah terbukti. *Game* adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut memecahkan masalah secara kolaborasi. Jadi, bermain *game* adalah suatu proses "*fine tuning*" (penyamaan frekuensi) dari logika berfikir anak-anak kita dengan logika berfikir aplikasi komputer yang canggih. Maka dari itu, *game* juga secara nyata mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengelola informasi dan mengambil keputusan dengan jitu dan tepat. Berdasarkan pengertian diatas, maka *game* merupakan salah satu faktor non pendidikan yang mempunyai pengaruh cukup besar terhadap perubahan karakter pada diri seseorang.

### **2.1.2 Sejarah dan Perkembangan *Game Online***

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang

sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*) (Jessica Mulligan, 1999).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*Local Area Network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*Wide Area Network*) dan menjadi internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Aradhana Gupta, dalam artikelnya telah menyebutkan bahwa pada tahun 1995, NSFNET (*National Science Foundation Network*) telah membatalkan peraturan-peraturan yang telah diperkenalkan sebelumnya dalam industri *game*. Setelah pembatalan ini, ketercapaian para pemain dalam *online gaming* dan perkembangan *online gaming* berkembang dengan begitu pesat.

### **2.1.3 Jenis-Jenis Game Online**

*Game online* terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based games* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk



mengakses *games* tersebut. Jadi tidak perlu *install* atau *patch* untuk memainkan *gamenya*. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan sebagian *game*, seperti *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut. Selain itu, *game* seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak *lag* dan membutuhkan *bandwith* yang besar. Selain itu, sebagian besar *web based game* adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan *account* pada *game* tersebut.

Sedangkan *text based game* bisa dibilang sebagai awal dari *web based games*. *Text based games* sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspekifikasi rendah dan sulit untuk memainkan *game-game* dengan grafis wah, sehingga dibuatlah *game-game* dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar (Bartle, 1990; Bruckman, 1992; Curtis, 1996).

Memang setelah masa tersebut, *text based games* hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para *gamers*, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak *text based games* yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai *web based game*. Tentu saja dengan format yang lebih *modern*, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan *developer game* yang makin kreatif.

## 2.1.4 Tipe-tipe Game Online

### 1. *First Person Shooter*

Sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia, *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan). Contoh *game* genre ini antara lain Half-Life, Counter-Strike Global Offensive, Point Blank Garena, Call of Duty, dan Resident Evil.

### 2. *Real Time Strategy*

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contoh Age of Empires, Stronghold, Warcraft.

### 3. *Cross-Platform Online*

Game yang dapat dimainkan secara *online* dengan *hardware* yang berbeda misalnya saja *Need For Speed Undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).

### 4. *Browser Games*

Merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *Poker*, *Farm Frenzy*, dan *Dragon City*. Syarat dimana sebuah *browser* dapat memainkan *game* ini adalah *browser* sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

### 5. *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game*

Adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini The Lord of the Rings Online:Shadows of Angmar, Rising Force Online, Ragnarok (Lindsay Grace, 2005).

## **6. Multiplayer Online Battle Arena**

Adalah *game* turunan dari RTS (*Real Time Strategy*) dan *Action* dimana pemain bertarung di dalam suatu battle arena dengan mengatur strategy beserta skill-skill yang penuh action untuk mengalahkan lawannya . Contoh : HoN , DOTA 2 , LoL, dan yang sedang marak saat ini yaitu Vainglory, yg mana ditujukan untuk platform mobile.

### **2.1.5 Dampak-Dampak Game Online**

*Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir, dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dampak positif atau negatif bermain *game online* ada pada *gamer* itu sendiri.

#### **1. Dampak Positif**

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti :

- Pemecahan masalah dan logika (Perrone, 1996)..
- Perhatian dan motivasi yang lebih (Blumberg, 1998; Rosas, 2003).
- Koordinasi tangan - mata, motoric dan kemampuan spasial (Greenfield,1994; Beck, 2003).

Contohnya, dalam sebuah permainan DOTA, karakter dituntut untuk saling bekerja sama dengan 4 *Player* lain agar bisa memenangkan permainan tersebut. Dalam permainan pemain bisa mengkombinasi *item* yang tersedia agar dapat membunuh *hero* musuh. Kecepatan reflek dan juga *Self Decision Making* harus juga tepat. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.

- Mengajar anak-anak sumber daya dan manajemen keterampilan.

Contohnya, pemain belajar untuk mengelola sumber daya yang terbatas, dan memutuskan penggunaan terbaik sumber daya, dalam cara yang sama seperti dalam kehidupan nyata. Skill ini diasah dalam permainan strategi seperti

SimCity, Age of Empires, dan Railroad Tycoon.

- *Multitasking*, pelacakan pergeseran banyak variabel secara simultan dan mengelola beberapa tujuan.

Contohnya, Dalam sebuah permainan strategi, misalnya, sementara mengembangkan sebuah kota, suatu kejutan tak terduga sebagai musuh akan muncul. Ini memerlukan kekuatan untuk menjadi fleksibel dan cepat untuk mengubah taktik.

- Membuat analisa dan keputusan yang cepat.
- Berfikir secara mendalam (Hong dan Liu, 2003)
- Penalaran induktif dan pengujian hipotesis.

Contoh seorang pemain dalam beberapa permainan untuk terus mencoba kombinasi senjata dan daya yang digunakan untuk mengalahkan musuh. Jika salah satu tidak bekerja, mereka mengubah hipotesis dan mencoba salah satu berikutnya.

- Kerja tim dan kerja sama ketika bermain dengan orang lain.

Banyak permainan yang dimainkan *online* dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.

- Simulasi, dunia nyata keterampilan.

Simulasi yang paling terkenal adalah simulator penerbangan, yang mencoba untuk meniru realitas pesawat. Semua variabel, termasuk kecepatan udara, sudut sayap, altimeter, dll, akan ditampilkan kepada pemain, juga

sebagai representasi visual dari dunia, dan diperbarui secara *real time*.  
(Gabriel Lozen, 2009).

## 2. Dampak Negatif

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian (Children Now, 2001; Dietz, 1998; Dill, Gentile, Richter, & Dill, 2001). Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif. Antaranya:

- *Game* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah

(Anderson & Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan *reward* menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku

agresif (Anderson & Dill, 2000; Gentile, Lynch & Walsh, 2004).

- Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.
- Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.
- *Game* dapat membingungkan antara realitas dan fantasi.
- Prestasi akademik yang menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk. (Anderson & Dill, 2000; Creasey & Myers, 1986; Harris & Williams, 1985; Lieberman, Chaffee, & Roberts, 1988; Roberts, Foehr, Rideout, & Brodie, 1999; Van Schie & Wiegman, 1997; Walsh, 2000).
- *Game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome (Berkey et al, 2000; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000).

Jadi, menurut penjelasan diatas terdapat dampak positif dan negatif dari game online. Baik atau buruknya pengaruh yang diterima bergantung kembali pada

diri masing-masing.

## **2.2 Gender**

### **2.2.1 Pengertian Gender**

Istilah gender diperkenalkan oleh para ilmuwan sosial untuk menjelaskan perbedaan perempuan dan laki-laki yang bersifat bawaan sebagai ciptaan Tuhan dan yang bersifat bentukan budaya yang dipelajari dan disosialisasikan sejak kecil. Perbedaan ini sangat penting, karena selama ini sering sekali mencampur adukan ciri-ciri manusia yang bersifat kodrati dan yang bersifat bukan kodrati (gender). Perbedaan peran gender ini sangat membantu kita untuk memikirkan kembali tentang pembagian peran yang selama ini dianggap telah melekat pada manusia perempuan dan laki-laki untuk membangun gambaran relasi gender yang dinamis dan tepat serta cocok dengan kenyataan yang ada dalam masyarakat. Perbedaan konsep gender secara sosial telah melahirkan perbedaan peran perempuan dan laki-laki dalam masyarakatnya. Secara umum adanya gender telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, fungsi dan bahkan ruang tempat dimana manusia beraktivitas. Sedemikian rupanya perbedaan gender ini melekat pada cara pandang kita, sehingga kita sering lupa seakan-akan hal itu merupakan sesuatu yang permanen dan abadi sebagaimana permanen dan abadinya ciri biologis yang dimiliki oleh perempuan dan laki-laki.

Kata “Gender” dapat diartikan sebagai perbedaan peran, fungsi, status dan tanggungjawab pada laki-laki dan perempuan sebagai hasil dari bentukan (konstruksi)



sosial budaya yang tertanam lewat proses sosialisasi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dengan demikian gender adalah hasil kesepakatan antar manusia yang tidak bersifat kodrati. Oleh karenanya gender bervariasi dari satu tempat ke tempat lain dan dari satu waktu ke waktu berikutnya. Gender tidak bersifat kodrati, dapat berubah dan dapat dipertukarkan pada manusia satu ke manusia lainnya tergantung waktu dan budaya setempat.

Definisi gender menurut berbagai pustaka adalah sebagai berikut :

1. Gender adalah perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam peran, fungsi, hak, tanggung jawab, dan perilaku yang dibentuk oleh tata nilai sosial, budaya dan adat istiadat dari kelompok masyarakat yang dapat berubah menurut waktu serta kondisi setempat. Tanggung jawab dan perilaku yang dibentuk oleh tata nilai sosial, budaya dan adat istiadat dari kelompok masyarakat yang dapat berubah menurut waktu serta kondisi setempat.
2. *“Gender refers to the economic, social, political, and cultural attributes and opportunities associated with being female and male. The social definitions of what it means to be female or male vary among cultures and changes over time.”* (Gender merujuk pada atribut ekonomi, sosial, politik dan budaya serta kesempatan yang dikaitkan dengan menjadi seorang perempuan dan laki-laki. Definisi social tentang bagaimana artinya menjadi perempuan dan laki-laki beragam menurut budaya dan berubah sepanjang jaman).

3. *“Gender should be conceptualized as a set of relations, existing in social institutions and reproduced in interpersonal interaction”* (Smith 1987; West & Zimmerman 1987 dalam Lloyd et al. 2009: p.8) (gender diartikan sebagai suatu set hubungan yang nyata di institusi sosial dan dihasilkan kembali dari interaksi antar personal).
4. *“Gender is not a property of individuals but an ongoing interaction between actors and structures with tremendous variation across men’s and women’s lives “individually over the life course and structurally in the historical context of race and class”* (Ferree 1990 dalam Lloyd et al. 2009: p.8) (Gender bukan merupakan properti individual, namun merupakan interaksi yang sedang berlangsung antar aktor dan struktur dengan variasi yang sangat besar antara kehidupan laki-laki dan perempuan secara individual sepanjang siklus hidupnya dan secara struktural dalam sejarah ras dan kelas).
5. *“At the ideological level, gender is performatively produced”* (Butler 1990 dalam Lloyd et al.2009: p.8) (Pada tingkat ideology, gender dihasilkan).
6. *“Gender is not a noun a being but a doing. Gender is created and reinforced discursively, through talk and behavior, where individuals claim a gender identity and reveal it to others”* (West & Zimmerman 1987 dalam Lloyd et al. 2009: p.8) (Gender bukan sebagai kata benda menjadi seseorang, namun suatu perlakuan. Gender diciptakan dan diperkuat melalui diskusi dan perilaku, dimana

individu menyatakan suatu identitas gender dan mengumumkan pada yang lainnya).

7. *“Gender theory is a social constructionist perspective that simultaneously examines the ideological and the material levels of analysis”* (Smith 1987 dalam Lloyd et al.2009: p.8) (Teori gender merupakan suatu pandangan tentang konstruksi sosial yang sekaligus mengetahui ideologi dan tingkatan analisis material).

Dengan demikian gender menyangkut aturan sosial yang berkaitan dengan jenis kelamin manusia laki-laki dan perempuan. Perbedaan biologis dalam hal alat reproduksi antara laki-laki dan perempuan memang membawa konsekuensi fungsi reproduksi yang berbeda (perempuan mengalami menstruasi, hamil, melahirkan dan menyusui; laki-laki membuahi dengan spermatozoa). Jenis kelamin biologis inilah merupakan ciptaan Tuhan, bersifat kodrat, tidak dapat berubah, tidak dapat dipertukarkan dan berlaku sepanjang zaman. Namun demikian, kebudayaan yang dimotori oleh budaya patriarki menafsirkan perbedaan biologis ini menjadi indikator kepantasan dalam berperilaku yang akhirnya berujung pada pembatasan hak, akses, partisipasi, kontrol dan menikmati manfaat dari sumberdaya dan informasi. Akhirnya tuntutan peran, tugas, kedudukan dan kewajiban yang pantas dilakukan oleh laki-laki atau perempuan dan yang tidak pantas dilakukan oleh laki-laki atau perempuan sangat bervariasi dari masyarakat satu ke masyarakat lainnya.

Ada sebagian masyarakat yang sangat kaku membatasi peran yang pantas dilakukan baik oleh laki-laki maupun perempuan, misalnya tabu bagi seorang laki-laki masuk ke dapur atau menggendong anaknya di depan umum dan tabu bagi seorang perempuan untuk sering keluar rumah untuk bekerja. Namun demikian, ada juga sebagian masyarakat yang fleksibel dalam memperbolehkan laki-laki dan perempuan melakukan aktivitas sehari-hari, dalam konteks ini misalnya perempuan diperbolehkan bermain game online, sedangkan mayoritas laki-laki yang mengerjakan hal tersebut.

Jadi, ideologi gender dapat diartikan sebagai laki-laki dan perempuan didefinisikan, dinilai, dipersepsikan, dan diharapkan untuk bertingkah laku. Secara lebih konkrit ideologi gender adalah segala aturan, nilai-nilai, mitos, dan stereotype yang mengatur hubungan antara perempuan dan laki-laki yang didahului adanya pembentukan identitas feminin dan maskulin. Ideologi ini dapat terbentuk pada berbagai tingkatan negara, komunitas, keluarga dan disosialisasikan melalui pranata pendidikan, media massa, dan lain-lain.

### **2.2.2 Konsep Gender**

Konsep gender menjadi persoalan yang menimbulkan pro dan kontra baik di kalangan masyarakat, akademisi, maupun pemerintahan sejak dahulu dan bahkan sampai sekarang. Pada umumnya sebagian masyarakat merasa terancam dan terusik pada saat mendengar kata "gender". Keengganan masyarakat untuk menerima konsep gender disebabkan oleh hal-hal sebagai berikut:

1. Konsep gender berasal dari negara-negara Barat, sehingga sebagian masyarakat menganggap bahwa gender merupakan propaganda nilai-nilai Barat yang sengaja disebarkan untuk merubah tatanan masyarakat khususnya di Timur.
2. Konsep gender merupakan gerakan yang membahayakan karena dapat memutarbalikkan ajaran agama dan budaya, karena konsep gender berlawanan dengan kodrati manusia.
3. Konsep gender berasal dari adanya kemarahan dan kefrustrasian kaum perempuan untuk menuntut haknya sehingga menyamai kedudukan laki-laki. Hal ini dikarenakan kaum perempuan merasa dirampas haknya oleh kaum laki-laki. Di Indonesia tidak ada masalah gender karena negara sudah menjamin seluruh warga negara untuk mempunyai hak yang sama sesuai dengan yang tercantum pada UUD 1945.
4. Adanya *mind-set* yang sangat kaku dan konservatif di sebagian masyarakat, yaitu *mind set* tentang pembagian peran antara laki-laki dan perempuan adalah sudah ditakdirkan dan tidak perlu untuk dirubah (misalnya kodrati perempuan adalah mengasuh anak, laki-laki mencari nafkah). Namun *mind-set* ini sepertinya masih terus berlaku meskipun mengabaikan fakta bahwa semakin banyak perempuan Indonesia menjadi Tenaga Kerja Wanita (TKW) ke luar negeri dan mengambil alih tugas suami sebagai pencari nafkah utama.

### **2.2.3 Feminisme**

#### **2.2.3.1 Sejarah Pergerakan Feminisme**

Gerakan feminisme merupakan gerakan konflik sosial yang dimotori oleh para pelopor feminisme dengan tujuan mendobrak nilai-nilai lama (patriarki) yang selalu dilindungi oleh kokohnya tradisi struktural fungsional. Gerakan feminisme modern di Barat dimulai pada Tahun 1960-an yaitu pada saat timbulnya kesadaran perempuan secara kolektif sebagai golongan tertindas (Skolnick 1987; Porter 1987). Menurut Skolnick: *Some feminists denounced the family as a trap that turned women into slaves* (beberapa feminis menuduh keluarga sebagai perangkap yang membuat para perempuan menjadi budak-budak). Gerakan feminisme yang berdasarkan model konflik berkembang menjadi gerakan-gerakan feminisme liberal, radikal, dan sosialis atau Marxisme (Anderson 1983).

Berdasarkan berbagai literatur, dapat disimpulkan bahwa filsafat feminisme sangat tidak setuju dengan budaya patriarki. Budaya patriarki yang berawal dari keluargalah yang menjadi penyebab adanya ketimpangan gender di tingkat keluarga yang kemudian mengakibatkan ketimpangan gender di tingkat masyarakat. Laki-laki yang sangat diberi hak istimewa oleh budaya patriarki menjadi sentral dari kekuasaan di tingkat keluarga. Hal inilah yang menjadikan ketidaksetaraan dan ketidakadilan bagi kaum perempuan dalam kepemilikan properti, akses dan kontrol terhadap sumberdaya dan akhirnya kurang memberikan manfaat secara utuh bagi eksistensi perempuan.

Penghapusan sistem patriarki atau struktur vertikal adalah tujuan utama dari semua gerakan feminisme, karena sistem ini yang dilegitimasi oleh model struktural-

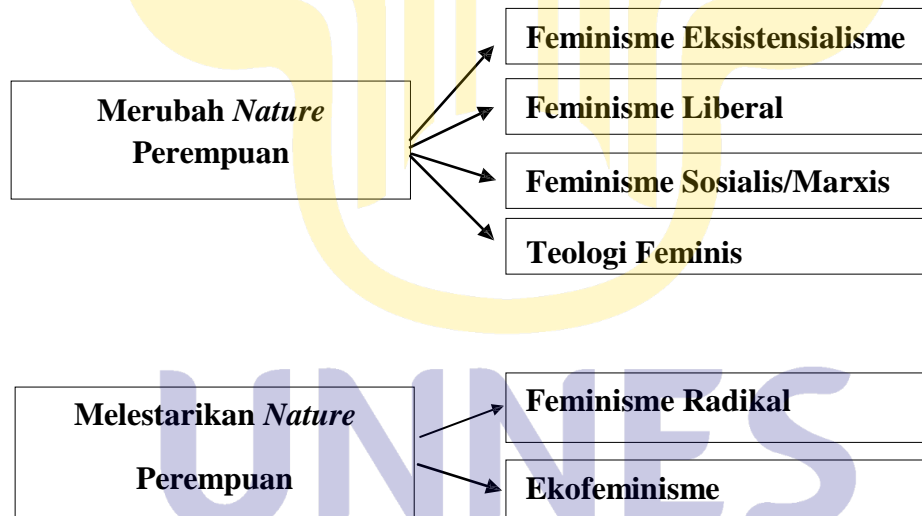
fungsionalis, memberikan keuntungan laki-laki daripada perempuan. Kesetaraan gender tidak akan pernah dicapai kalau sistem patriarkat ini masih terus berlaku. Oleh karena itu, ciri khas dari gerakan feminisme adalah ingin menghilangkan institusi keluarga, atau paling tidak mengadakan defungsionalisasi keluarga, atau mengurangi peran institusi keluarga dalam kehidupan masyarakat (Megawangi 1999). Untuk memahami konsep feminisme berikut diuraikan berdasarkan sejarah berkembangnya gerakan feminisme yang mencakup dua gelombang:

1. Gerakan Gelombang Pertama lebih pada gerakan filsafat di Eropa yang dipelopori oleh Lady Mary Wortley Montagu dan Marquis de Condorcet yang pada tahun 1785 mendirikan suatu perkumpulan masyarakat ilmiah untuk perempuan pertama kali di Middelburg (Selatan Belanda). Kemudian seorang aktivis sosialis utopis bernama Charles Fourier pada Tahun 1837 memunculkan istilah feminisme yang kemudian tersebar ke seluruh Eropa dan Benua Amerika. Dengan publikasi John Stuart Mill dari Amerika dengan judul *The Subjection of Women* pada Tahun 1869 yang melahirkan feminisme Gelombang Pertama.
2. Gerakan Gelombang Kedua dimulai pada Tahun 1960, dengan terjadinya liberalisme gaya baru dengan diikutsertakannya perempuan dalam hak suara di parlemen. Era Tahun 1960 merupakan era dengan mulai ditandainya generasi “*baby boom*” (yaitu generasi yang lahir setelah perang dunia ke-2) menginjak masa remaja akhir dan mulai masuk masa dewasa awal. Pada masa inilah, masa

bagi perempuan mendapatkan hak pilih dan selanjutnya ikut dalam kancah politik kenegaraan.

### 2.2.3.2 Teori Gender atau Aliran Feminisme

Secara garis besar aliran aliran feminisme terbagi dalam 2 (dua) kluster yaitu kluster yang merubah *nature* (kodrati) perempuan, dan yang melestarikan *nature* perempuan. Kluster merubah *nature* perempuan terdiri atas aliran-aliran Feminisme Eksistensialisme, Feminisme Liberal, Feminisme Sosialis/ Marxis dan Teologi Feminis. Adapun kluster melestarikan *nature* perempuan terdiri atas aliran-aliran Feminisme Radikal dan Ekofeminisme (Megawangi 1999).



Gambar 2.1 Aliran - Aliran Feminisme.



## 1. Perubahan *Nature* Perempuan

Tujuannya adalah untuk transformasi sosial dengan mengajak perempuan masuk ke dunia maskulin. Dunia maskulin dapat direbut apabila para perempuan melepaskan kualitas femininnya dan mengadopsi kualitas maskulin.

### a. Feminisme Eksistensialisme:

- Bergerak pada tataran individu tentang pentingnya sosialisasi androgini (persamaan pengasuhan dan perlakuan antara laki-laki dan perempuan).
- Eksistensi diri bukan merupakan kodrati bawaan, namun dibentuk oleh lingkungan sosial (Simone De Beauvoir: *The Second Sex* 1949).

### b. Feminisme Liberal:

- Tujuannya adalah transformasi sosial melalui perubahan undang-undang dan hukum agar perempuan dapat mengubah *nature*nya sehingga dapat mencapai kesetaraan dengan laki-laki.
- Doktrin John Locke (hak asasi manusia untuk hidup, mendapatkan kebebasan dan mencari kebahagiaan).

### c. Feminisme Sosialis/Marxist:

- Tujuannya adalah mencapai masyarakat sosialis yang dilakukan mulai dari tingkat keluarga. Apabila sistem egaliter dapat tercipta dalam keluarga, maka hal ini akan tercermin pula dalam kehidupan sosial keluarga. Keluarga tradisional dikenal sebagai institusi pertama yang melahirkan kapitalisme dengan sistem patriarkinya. Oleh karena itu,

intituti keluarga inti harus digantikan dengan keluarga kolektif, termasuk dalam menjalankan fungsi-fungsi keluarga yang didominasi oleh kaum perempuan. Sebagai praksis adalah adanya proses penyadaran kepada para perempuan bahwa mereka adalah kelas yang tidak diabaikan. Disamping itu mulai ada propaganda negatif tentang eksistensi keluarga dan tentang status dan peran ibu sebagai “budak” dan “mengalami alienasi”. Tujuan propaganda ini adalah untuk menggalang emotional yang tinggi pada perempuan agar mendorongnya untuk mengubah keadaan. Jadi pemberdayaan perempuan dalam hal ini adalah untuk memperkuat basis material perempuan yang mengadopsi kualitas maskulin.

- Karl Marx dan Friedrich Engels, memformulasikan kaum perempuan yang kedudukannya sebagai kaum proletar pada masyarakat kapitalis Barat.
  - Tujuannya adalah untuk menghilangkan kelas termasuk institusi keluarga.
- d. Teologi Feminis:
- Teologi Feminis adalah pendekatan Marxis yang telah dimodifikasi melalui pendekatan agama dengan memakai agama untuk membebaskan perempuan dari belenggu keluarga dan laki-laki. Ide ini berasal dari pendekatan laki-laki dalam memakai agama untuk meligitimasi kekuasaannya. Oleh karena itu, kaum perempuan mengadopsi pendekatan

agama agar dapat diubah bukan untuk melegitimasi pihak penguasa tetapi untuk melegitimasi pembebasan golongan tertindas, termasuk kaum perempuan.

- Merupakan sebuah praksis yaitu bergerak dalam tataran konseptual dengan mengubah penafsiran dan perubahan hukum-hukum agama.

## 2. Pelestarian Nature Perempuan

Tujuannya adalah untuk meruntuhkan system patriarki, tetapi bukan dengan menghilangkan nature, melainkan dengan menonjolkan kekuatan kualitas feminin. Apabila perempuan masuk ke dunia maskulin dengan cara mempertahankan kualitas femininnya, maka dunia dapat diubah dari struktur hirarkis (patriarkis) menjadi egaliter (matriarkis).

### a. Feminisme Radikal:

- Berkembang di USA pada kurun 1960-1970an.
- Ketidakadilan gender bersumber pada perbedaan biologis antara laki- laki dan perempuan yang hanya dapat termanifestasi dalam institusi keluarga; Adanya peraturan 1(satu) tahun cuti di Swedia untuk pekerja perempuan dan 3-6 bulan untuk pekerja laki-laki.
- Lembaga perkawinan adalah lembaga formalisasi untuk menindas perempuan sehingga tujuannya adalah untuk mengakhiri “*the tyranny of the biological family*”.

- Cenderung membenci makhluk laki-laki sebagai individu atau kolektif. Lesbian adalah salah satu pembebasan dari dominasi laki-laki.

b. Ekofinisme:

- Ekofeminisme: Gerakan yang ingin mengembalikan kesadaran manusia akan pentingnya dihidupkan kembali kualitas feminin dalam masyarakat.
- Tidak anti keluarga, melainkan mendukung peran keibuan, tetapi masih menganggap bahwa system patriarkis adalah sistem yang merusak.
- Mengkritik para feminis yang menyuruh perempuan membuang nature, karena dengan semakin banyaknya para perempuan yang mengadopsi kualitas maskulin, maka dunia tetap berstruktur maskulin, yaitu identik dengan penindasan.
- Sangat peduli dengan kerusakan lingkungan hidup karena hilangnya kualitas pengasuhan dan pemeliharaan (kualitas feminin).
- Ekofeminisme mempunyai manifesto yang disebut “A Declaration of Interdependence”.
- Mengajak para perempuan untuk bangkit melestarikan kualitas feminin agar dominasi sistem maskulin dapat diimbangi sehingga kerusakan alam, degradasi moral yang semakin mengkhawatirkan dapat dikurangi.

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebenarnya aliran-aliran feminisme muncul karena adanya ketimpangan gender yang berkaitan dengan peran kedudukan laki-laki dan perempuan dalam keluarga dan masyarakat. Untuk mencapai

pembangunan yang berkeadilan dan berkesetaraan gender (*gender equality*) dan keadilan gender (*gender equity*), maka harus ada relasi gender yang harmonis antara laki-laki dan perempuan.

#### **2.2.4 Marginalisasi Perempuan**

Murniati (2004) menjelaskan bahwa marginalisasi berarti menempatkan atau menggeser ke pinggiran. Marginalisasi merupakan proses pengabaian hak-hak yang seharusnya didapat oleh pihak yang termarginalkan. Namun, hak tersebut diabaikan dengan berbagai alasan demi suatu tujuan. Sebagai contoh, wanita tidak diperbolehkan melakukan kebiasaan atau kegiatan laki-laki. Misalnya bermain *game online*. Dengan alasan perempuan harus melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan merawat rumah, namun larangan tersebut tidak memperhatikan bagaimana si perempuan tersebut bisa menyeimbangkan bahkan melampaui para laki-laki dan juga lebih berkompeten. Hal tersebut tentu akan merugikan si perempuan tersebut karena hak mereka untuk menyalurkan hobi dan keinginan mereka terhambat oleh larangan tersebut.

Fakih (2008:14), proses marginalisasi sama saja dengan proses pemiskinan. Hal ini dikarenakan tidak diberinya kesempatan kepada pihak yang termarginalkan untuk mengembangkan dirinya. Demikian juga yang dialami oleh perempuan saat proses marginalisasi ini terjadi pada jenis kelamin. Perempuan merupakan pihak yang dirugikan daripada laki-laki dalam hal ketidakadilan

gender ini. Sebagai contoh dalam hal pekerjaan. Perempuan yang bekerja dianggap hanya untuk memberikan nafkah tambahan bagi keluarga, maka perbedaan gaji pun diterapkan antara perempuan dan laki-laki.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Yuarsi (2006:240) yang menyatakan bahwa posisi dan upah terendah akan dialami oleh perempuan walaupun bila dilihat dari pendidikan dan kemampuan mereka tidak kalah dengan laki-laki. Hal ini dikarenakan pemilik modal usaha telah memiliki pandangan bahwa laki-laki lebih bisa fleksibel dalam berbagai hal dan perempuan dianggap tidak produktif. Jika perempuan memerlukan cuti hamil, melahirkan, dan jarang yang bisa lembur karena beban ganda mengurus keluarganya di rumah maka tidak demikian dengan laki-laki.

Perempuan mendapat perlakuan tidak adil, tidak hanya di tempat kerja, namun juga di dalam keluarganya sendiri, yakni dalam bentuk diskriminasi atas anggota keluarga laki-laki terhadap perempuan (Fakih, 2008:15). Anggota keluarga berjenis kelamin perempuan tidak memiliki hak yang sama dengan laki-laki dalam mengambil keputusan dalam keluarganya. Ayah akan memiliki kekuasaan mutlak terhadap kehidupan istri maupun anak-anaknya, begitu pula dengan kedudukan anak laki-laki dan perempuan. Anak laki-laki akan langsung menggantikan ayah jika yang bersangkutan pergi atau meninggal, walaupun posisi anak perempuan lebih tua dari anak laki-laki.

Kedudukan laki-laki yang dianggap lebih tinggi juga akan berimbas pada pendidikan yang rendah untuk perempuan. Hal tersebut dicontohkan ketika keadaan

keluarga yang sedang mengalami krisis keuangan, maka anak laki-laki akan mendapat prioritas utama untuk mendapatkan pendidikan yang lebih tinggi daripada anak perempuan. Anak perempuan akan lebih banyak digunakan tenaganya untuk membantu urusan rumah. Hal ini karena anggapan masyarakat patriarki bahwa anak laki-laki sebagai pengganti kepala keluarga (pengganti pencari nafkah) sedangkan perempuan akan menjadi ibu rumah tangga kelak kalau sudah menikah.

Stereotip masyarakat bahwa perempuan lebih cocok bekerja mengurus rumah daripada bekerja di luar, mengakibatkan kesempatannya untuk mengembangkan diri di luar terhambat. Perempuan yang sudah tidak bisa hidup mandiri karena keadaan, menjadikannya budak laki-laki. Perempuan akan melakukan semua yang diinginkan laki-laki agar tetap bisa bertahan hidup. Hal tersebut dapat dicontohkan dalam kehidupan rumah tangga, jika yang bekerja adalah suami dan istri mengurus anak serta segala urusan rumah, istri akan menuruti semua keinginan suami agar tetap diberi nafkah (secara materi) untuk terus hidup. Hal tersebut dikarenakan bila istri ditinggalkan suami, dia tidak akan memiliki uang untuk melanjutkan hidupnya termasuk untuk membiayai anak-anaknya.

Perempuan yang telah berhasil mendapat pekerjaan di luar pun masih harus dihadapkan dengan beberapa masalah baru, misalnya saja masalah pelecehan seksual di tempat kerja, perlakuan tidak adil sesama pekerja, dan beban kerja ganda. Perempuan menjadi pekerja kelas dua karena anggapan-anggapan yang diberikan pada pekerja perempuan membuat posisi perempuan menjadi terbelakang dan akan

terus menjadi pihak yang tergantung pada laki-laki (Yuarsi dalam Abdullah, 2006:244).

### **2.2.5 Penyebab Terjadinya Marginalisasi terhadap Perempuan**

Marginalisasi terhadap perempuan terjadi karena adanya perbedaan gender (Fakih, 2008:14). Penyifatan untuk laki-laki dan perempuan yang diciptakan oleh masyarakat tersebut mengakibatkan adanya satu pihak yang terpinggirkan (termiskinkan). Marginalisasi yang terjadi akibat perbedaan gender ini diciptakan oleh masyarakat patriarki. Sistem patriarki yang masih membudaya di masyarakat menyebabkan perempuan terus dijadikan manusia kedua setelah laki-laki. Hak-haknya secara umum dikebiri dan keberadaannya terpinggirkan. Bahkan, tidak sedikit dari perempuan yang mendapat perlakuan hukum secara tidak adil. Sebagai contoh adalah hukum adat yang tidak memberikan warisan kepada anak perempuan.

Budaya menjadi salah satu penyebab perempuan dipinggirkan. Hal lain yang menyebabkan ketidakadilan gender adalah tafsir agama (kitab, wahyu, dalil), usia, ras, dan biologi. Budaya sendiri mencakup masalah patriarki, ideologi familialisme, dan stereotip terhadap perempuan Ratna (2007:225) mengemukakan bahwa patriarki dimulai sejak manusia mengenal berburu dan terjadinya peperangan antarkelompok. Pada masa itu perempuan tinggal di rumah untuk menjaga bayi dan laki-laki berburu atau ikut berperang. Pembagian domestik dan publik terjadi pada manusia jenis ini yang kemudian terus berkembang dan dilanggengkan sebagai suatu keharusan (kodrat).



Menurut Letourneau (via Saadawi, 2001:187-188), perempuan merupakan orang pertama yang menemukan teknologi pertanian baru. Perempuan memiliki pengalaman lebih dahulu dalam hal memetik buah-buahan, biji-bijian, serta akar-akaran dari tanah sehingga menguatkan status ekonomi. Suku-suku pada zaman pertanian primitif ini memakai sistem matriarkat (mengikuti garis ibu). Perempuan dalam masyarakat ini juga sederajat dengan laki-laki bila menyangkut kepemimpinan di dalam struktur politik dan turut mengepalari ritual-ritual keagamaan.

Sejalan dengan waktu, pertanian ini menjadi sumber makanan tetap untuk masyarakat, sehingga cara-cara dan teknologi semakin maju (Saadawi, 2001:188). Pada periode inilah sistem matriarkat mulai hilang dan melahirkan pembagian masyarakat ke dalam kelas-kelas sosial. Selain itu, perempuan juga mulai dijauhkan dari kepemimpinannya dalam ritual-ritual keagamaan, laki-laki mulai mendominasi agama untuk tujuan-tujuan pribadi (Saadawi, 2001:189). Perempuan semakin dimarginalkan dan mulailah pelanggaran sistem patriarki di masyarakat. Pada masyarakat ini pun, jelas ditanamkan cerita tentang laki-laki setelah meninggal akan naik ke tingkat dewa, sementara perempuan sederajat dengan kawan-an binatang ternak.

Walby (Wiyatmi, 2010:100-101) menjelaskan bahwa patriarki merupakan sebuah sistem sosial yang pada praktiknya menempatkan laki-laki pada posisi yang berkuasa dan menindas perempuan. Sistem patriarki ini terjadi tidak hanya di

ruang publik namun juga di privat. Keluarga merupakan awal kekuasaan laki-laki dibentuk dan dilanggengkan.

Hal senada juga diungkapkan oleh Abdullah (2006:6-7) yang menjelaskan bahwa ideologi familialisme merupakan akar dari penegasan perempuan untuk peran domestiknya. Ideologi ini membuat perempuan hanya ingin menjadi istri dan ibu yang baik. Penilaian baik dan buruk ini dilihat dari sudut pandang yang dibuat oleh masyarakat patriarki, yakni menjadi pendorong keberhasilan suami dan dapat memberikan keturunan yang baik. Jika keduanya tidak dilakukan dengan baik, maka perempuan tersebut akan dinilai tidak bisa menjadi istri maupun ibu yang baik. Hal tersebut bisa dicontohkan bila anak nakal dan tidak menuruti perkataan orang tua, maka kesalahan akan dibebankan pada ibu, bukan ayah. Ibu dinilai tidak becus mendidik anak, dia dinilai gagal menjadi seorang ibu yang baik, namun tidak demikian dengan laki-laki.

Hal tersebut juga akan menjadi kesalahan perempuan jika suami gagal dalam pekerjaannya. Kesalahan dari perempuan akan terus dicari untuk dijadikan akar permasalahan keluarga. Perempuan yang sudah terlanjur ditanamkan untuk menjadi pekerja domestik ini hanya akan berada dalam keterpurukan bila hal tersebut terjadi dan sudah tidak memiliki tujuan ke depan lagi (mengingat keberhasilannya hanya diukur dari keberhasilan domestik).

Sistem patriarki ini berkembang begitu subur di masyarakat bukannya tanpa sebab, ada suatu hal yang dipertaruhkan, salah satunya keuntungan yang

didapat oleh laki-laki. Ketika pihak yang berkuasa itu berhasil meminggirkan hak. Pihak yang dinilai lemah, maka kesempatannya untuk berkuasa tetap langgeng. Ada pihak yang berusaha untuk mengontrol kebebasan pihak lain, baik hal tersebut disadari maupun tidak oleh pihak yang dikuasai.

Masyarakat patriarki tidak hanya menindas perempuan dengan berbagai aturannya, namun laki-laki juga memiliki batasan tersendiri. Pemiskinan karena perbedaan gender ini ternyata tidak hanya merugikan perempuan, namun laki-laki pun ikut menjadi korban atas sistem tersebut (Fakih, 2008: 12). Disadari maupun tidak, laki-laki ikut menjadi korban sistem ini karena tuntutan dari masyarakat patriarki yang keras. Hal tersebut karena masyarakat patriarki sudah menentukan sifat untuk bagaimana hidup sebagai laki-laki dan perempuan.

Setiap jenis kelamin dituntut untuk menjadi sesuai ketentuan mereka jika ingin dianggap sebagai manusia normal. Jika hal tersebut dilanggar, maka hukum sosial yang akan dibebankan pada yang melanggarnya. Hal ini dicontohkan oleh Bhasin (1996: 23), jika laki-laki terlihat sopan dan tidak agresif maka dia akan mendapat julukan banci, sedangkan untuk laki-laki yang memperlakukan istrinya sederajat akan dicap sebagai suami takut istri. Keuntungan yang didapat laki-laki dari sistem patriarki ini memang lebih besar daripada kerugiannya (Bhasin, 1996: 22). Hal tersebut karena laki-laki kelas buruh pun yang mendapat tekanan dari atasannya masih bisa berkuasa atas perempuan, begitu pula sebaliknya, perempuan borjuis pun masih tunduk kepada laki-laki (suami atau ayah).

Proses marginalisasi terhadap perempuan akan terus terjadi selama kekuasaanlah yang menjadi pertaruhannya. Beauvoir (*Jurnal Perempuan*, 1997: 42) mengemukakan bahwa perempuan merupakan ancaman untuk laki-laki, karena perlahan-lahan perempuan mulai sadar bahwa keberadaannya tidak diakui. Jadi bila laki-laki ingin terus berkuasa, dia harus terus menindas perempuan.

Marginalisasi juga terjadi karena cerita-cerita hutang awal perempuan kepada laki-laki yang diciptakan oleh laki-laki. Ratna (2007: 224) menceritakan bahwa secara mitologis perempuan diciptakan dari tulang rusuk yang bengkok milik laki-laki (Adam). Maka perempuan harusnya mengabdikan pada laki-laki karena hutangnya tersebut. Selain itu, penggambaran Sang Pencipta dan para utusan yang disimbolkan sebagai laki-laki membuat posisi perempuan semakin lemah. Perempuan tidak memiliki peranannya dalam hal tersebut. Beberapa kitab suci agama juga menjelaskan bagaimana perempuan pertama merupakan penghasut laki-laki pertama untuk berbuat dosa dengan melanggar aturan Tuhan, memakan buah terlarang dan membuat manusia diturunkan ke bumi dalam keadaan telanjang dan harus bersusah payah untuk menjalani kehidupannya. Hal tersebut dijadikan laki-laki sebagai kodrat yang telah ditentukan oleh Tuhan, maka perempuan harus mengingat hal tersebut jika akan memberontak pada laki-laki.

Menurut Beauvoir (via Tong, 2004:267), bersamaan dengan perkembangan kebudayaan, laki-laki menciptakan mitos tentang perempuan karena mereka ingin menguasai perempuan. Mitos-mitos tersebut kemudian memberikan pilihan kepada

perempuan untuk menjadi yang terbaik dalam hal melayani laki-laki. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya ketentuan bahwa perempuan dianggap berhasil jika menjadi ibu dan istri yang baik untuk keluarga dan suaminya. Menjadi istri dan menjadi ibu, dalam pandangan Beauvoir (via Tong, 2004: 270) merupakan dua peranan feminin yang membatasi kebebasan perempuan. Hal tersebut karena dua profesi tersebut akan membuat perempuan sibuk menjalani pekerjaan domestik yang terus berulang dari waktu ke waktu. Tentu hal tersebut membuat perempuan sama sekali tidak berkembang dan tidak bisa mandiri secara ekonomi, walau jika bekerja di luar perempuan akan mendapat beban ganda (masih harus mengurus rumah) namun, dengan bekerja di luar perempuan akan lebih bisa mengembangkan diri di luar.

Mitos-mitos tersebut merupakan hasil dari tafsir agama yang tidak menggunakan pemahaman gender. Murniati (2004:3) menjelaskan bahwa potensi ketidakadilan itu bukan bersumber dari prinsip agama, melainkan karena proses perkembangan agama yang didominasi oleh budaya patriarki. Hal tersebut berarti tafsir agama menjadi salah satu penyebab yang menjadikan perempuan dimarginalkan. Para mufasir (kebanyakan laki-laki) yang terpengaruh dengan kebudayaan patriarki kemudian menafsirkan ayat-ayat, dalil, maupun wahyu dari Tuhan tidak memperdulikan posisi perempuan, hal tersebut dikarenakan keinginan untuk terus mendominasi. Agama kemudian dijadikan sebagai alat untuk berkuasa.

Tidak heran jika kemudian laki-laki mendominasi agama dan menjauhkan perempuan dari keahlian untuk menafsirkannya.

### **2.2.6 Perjuangan Perempuan dalam Menghadapi Marginalisasi**

Berbagai perlawanan baik dari kalangan perempuan maupun laki-laki terus digalangkan untuk menghapuskan ketidakadilan terhadap perbedaan gender. Kelompok-kelompok feminis yang mengusung misi berbeda-beda terus berkembang di seluruh penjuru dunia. Walaupun berbeda-beda dalam hal wacana yang diperjuangkan oleh para feminis, namun inti tujuan kelompok ini adalah meningkatkan kedudukan dan derajat perempuan agar sama atau sejajar dengan kedudukan laki-laki (Djajaneegara, 2000:4). Hal ini menandakan adanya perjuangan nyata untuk kedudukan setara antara perempuan dan laki-laki.

Perempuan pertama yang memperjuangkan persamaan hak antara perempuan dan laki-laki di Indonesia adalah R.A Kartini. Kartini mendirikan sekolah bagi kaum perempuan yang tidak bisa memiliki kesempatan untuk mengenyam pendidikan pada masanya sebagai wujud untuk menjunjung derajat kaumnya (Horton dan Simmons, 2009: 214). Pada masanya, perempuan memang tidak diberi pendidikan yang sama dengan laki-laki karena anggapan bahwa mereka adalah pekerja rumahan, pekerjaan di luar pun ikut tertutup untuk perempuan melihat kondisi tersebut. Kartini mendirikan sekolah itu untuk memberi kesempatan perempuan supaya mendapat pendidikan sama dengan laki-laki, mendapatkan pekerjaan maupun memiliki kedudukan diperpolitikan yang sama dengan laki-laki.

Melalui pendidikan inilah perempuan mulai sadar kedudukannya yang tidak strategis. Wacana untuk menyetarakan kedudukannya dengan laki-laki mulai bermunculan sebagai salah satu jalan awal perjuangan perempuan. Salah satu cara untuk mendapatkan hak sama dengan laki-laki adalah membebaskan perempuan dari ikatan lingkungan domestik atau lingkungan keluarga dan rumah tangga (Djajanegara, 2000: 4). Hal tersebut berarti ada pembagian yang seimbang untuk pekerjaan domestik untuk laki-laki dan perempuan. Jadi perempuan memiliki waktu dan tenaga yang cukup untuk ikut bersaing dalam pekerjaan nondomestik.

Perjalanan dalam pembebasan ini memang membutuhkan gerakan yang revolusioner. Tujuan yang diinginkan para feminis ini tidak mudah untuk dicapai, mengingat sudah berabad-abad lamanya kuasa laki-laki mendominasi kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut terbukti dengan adanya gerakan awal feminis di Amerika. Mereka terbentur dengan nilai-nilai yang ditanamkan oleh Ratu Victoria yang banyak dianut oleh masyarakat di Amerika. Pada waktu itu sebagian warga Amerika merupakan keturunan imigran Inggris yang menganut nilai-nilai yang dicetuskan oleh Ratu Victoria tentang keharusan perempuan menjaga kesalehan, kemurnian, bersikap pasif dan menyerah, rajin mengurus rumah dan rumah tangga (Djajanegara, 2000: 5).

Perjuangan para feminis Amerika untuk memiliki hak dipilih dan memilih baru membuahkan hasil setelah 70 tahun kemudian (Djajanegara, 2000: 8). Hak tersebut pun diperoleh ketika mereka mengembangkan pendidikannya. Namun

kendala lain mulai muncul, setelah kemenangan tersebut banyak perempuan yang kemudian tidak memanfaatkannya untuk berkembang lebih luas lagi. Perempuan-perempuan itu malah lebih suka kembali kepada urusan domestik dan cukup puas dengan adanya hak untuk memilih dan dipilih tersebut.

Menurut pandangan kelompok Marxian (via Fakhri, 2008:151-152), perempuan baru akan meraih kesamaan derajat jika urusan rumah tangga ditransformasikan menjadi industri sosial serta urusan menjaga dan mendidik anak menjadi urusan publik. Hal tersebut berarti diharuskan adanya perjuangan untuk merubah penilaian masyarakat terhadap pekerjaan mengurus rumah tangga dan pengasuhan anak menjadi sesuatu yang memiliki daya jual atau kehormatan yang setara dengan pekerjaan yang menghasilkan materi. Perubahan ini dimaksudkan agar pekerjaan sebagai ibu rumah tangga memiliki posisi tawar yang sama dengan laki-laki yang bekerja di luar rumah.

Fakhri (2008:145) menjelaskan bahwa selain masalah pekerjaan dan perpolitikan ada beberapa hak-hak reproduksi perempuan yang harus diperjuangkan untuk menghilangkan ketidakadilan gender. Hal tersebut meliputi hak jaminan keselamatan dan kesehatan yang berkenaan dengan pilihan-pilihan untuk menjalankan atau menolak penggunaan organ reproduksinya, hak untuk memiliki pasangan, dan hak untuk menikmati dan menolak hubungan seksual (Fakhri, 2008: 145-146). Hal tersebut berarti jika perempuan ingin menghapuskan ketidakadilan gender dalam reproduksi ada tiga permasalahan tersebut yang harus diperjuangkan.



### 2.2.7 Gerakan Feminis

Menurut Ratna (2007: 221), kata feminis berasal dari kata *femme* yang berarti perempuan. Gerakan yang memperjuangkan persamaan hak antara laki-laki dan perempuan disebut feminis. Masalah-masalah yang diusung oleh gerakan ini sangat beragam, mulai dari patriarki sampai wilayah politik. Fakhri (2008: 7) berpendapat dalam mempelajari gender, terlebih dahulu harus memahami perbedaan arti kata seks dan gender. Seks merupakan jenis kelamin yang artinya mengacu pada penampilan fisik. Umumnya jenis kelamin ada dua yakni laki-laki dan perempuan. Perbedaan antara laki-laki dan perempuan dalam jangkauan seks terletak pada bentuk fisiknya. Hal ini bisa dijelaskan bahwa laki-laki memiliki penis, jakala atau kala menjing, dan memproduksi sperma, sedangkan perempuan melahirkan, memiliki alat reproduksi seperti rahim, dan saluran untuk melahirkan.

Gender merupakan sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksikan secara sosial maupun kultural. Misalnya, perempuan itu lembut, cantik, emosional, keibuan dan lain-lain, sedangkan laki-laki itu jantan, perkasa, rasional dan lain-lain. Ciri tersebut dalam kenyataannya bisa dipertukarkan dan tidak harus dimiliki oleh satu jenis kelamin saja.

Harding dan Siva (via Fakhri, 2008: 104) membedakan adanya ideologi femininitas dan maskulinitas. Ideologi yang bercirikan femininitas memiliki kedamaian, keselamatan, kasih, dan kebersamaan. Ideologi maskulinitas memiliki karakter persaingan, dominasi, eksploitasi, dan penindasan. Hal tersebutlah yang

menjadikan laki-laki dan perempuan mulai dikelompokkan dan terjadinya ketidakadilan hak. Ketika laki-laki dituntut untuk menjadi lebih perkasa dibandingkan perempuan yang dituntut lemah lembut membuat perempuan banyak memiliki larangan-larangan yang berakhir pada „pemasungan“ hak, baik secara fisik maupun batin.

Perkembangan berikutnya kemudian banyak perempuan yang merasa dirugikan dengan keadaan ini. Muncullah gerakan-gerakan dari perempuan untuk memperbaiki situasi tersebut. Gerakan ini pertama kali muncul di Amerika pada tahun 1776. Menurut Djajanegara (2000: 1-2), ada 3 faktor munculnya gerakan feminis di Amerika. Hal tersebut meliputi: (1) tercantumnya tulisan “*All men are created equal*” yang artinya „setiap laki-laki diciptakan sama“ pada Deklarasi Kemerdekaan Amerika pada tahun 1776, menyebabkan perempuan Amerika merasa tidak dianggap oleh negaranya; (2) aspek agama; (3) adanya konsep Sosialisme dan konsep Marxis, yakni ketika laki-laki menjadi kelas borjuis dan perempuan menjadi kelas proletar (Djajanegara, 2000: 1-2).

### **2.3 Dekonstruksi**

Pengertian dekonstruksi menurut para ahli yaitu, secara leksikal prefiks ‘de’ berarti penurunan, pengurangan, penokohan, penolakan. Jadi, dekonstruksi dapat diartikan sebagai cara-cara pengurangan terhadap konstruksi.

Kristeva (1980:36-37), menjelaskan bahwa dekonstruksi merupakan gabungan antara hakikat destruktif dan konstruktif. Dekonstruksi adalah cara membaca teks, sebagai strategi. Dekonstruksi tidak semata-mata ditunjukkan terhadap tulisan, tetapi semua pernyataan kultural sebab keseluruhannya pernyataan tersebut adalah teks yang dengan sendirinya sudah mengandung nilai-nilai, prasyarat, ideologi, kebenaran, dan tujuan-tujuan tertentu. Dekonstruksi dengan demikian tidak terbatas hanya melibatkan diri dalam kajian wacana, baik lisan maupun tulisan, melainkan juga kekuatan-kekuatan lain yang secara efektif mentransformasikan hakikat wacana.

Menurut Al-fayyadl (2011: 232) dekonstruksi adalah testimoni terbuka kepada mereka yang kalah, mereka yang terpinggirkan oleh stabilitas rezim bernama pengarang. Maka, sebuah dekonstruksi adalah gerak perjalanan menuju hidup itu sendiri.

Dari sumber lain, dekonstruksi dikatakan sebagai sebuah metode pembacaan teks. Dengan dekonstruksi ditunjukkan bahwa dalam setiap teks selalu hadir anggapan-anggapan yang dianggap absolut. Padahal, setiap anggapan selalu kontekstual: anggapan selalu hadir sebagai konstruksi sosial yang menyejarah. Maksudnya, anggapan-anggapan tersebut tidak mengacu kepada makna final. Anggapan-anggapan tersebut hadir sebagai jejak (*trace*) yang bisa dirunut pembentukannya dalam sejarah.

Umar Junus (1996:109-109) memandang dekonstruksi sebagai persepektif baru dalam penelitian sastra. Dekonstruksi justru memberikan dorongan untuk menemukan segala sesuatu yang selama ini tidak memperoleh perhatian. Memungkinkan untuk melakukan penjelajahan intelektual dengan apa saja, tanpa terikat dengan satu aturan yang dianggap telah berlaku universal. Dekonstruksi, secara garis besar adalah cara untuk membawa kontradiksi-kontradiksi yang bersembunyi di balik konsep-konsep kita selama ini dan keyakinan yang melekat pada diri ini ke hadapan kita.

Inilah beberapa pengertian dari dekonstruksi. Salah satu tokoh dekonstruksi yaitu Jacques Derrida menunjukkan bahwa kita selalu cenderung untuk melepaskan teks dari konteksnya. Satu term tertentu kita lepaskan dari konteks (dari jejaknya) dan hadir sebagai makna final. Inilah yang Derrida sebut sebagai logosentrisme. Yaitu, kecenderungan untuk mengacu kepada suatu metafisika tertentu, suatu kehadiran objek absolut tertentu. Dengan metode dekonstruksi, Derrida ingin membuat kita kritis terhadap teks. Prinsip- prinsip yang terdapat dalam teori dekonstruksi adalah:

1. Melacak unsur-unsur aporia (makna paradox, makna kontradiktif, dan makna ironi).
2. Membalikkan atau merubah makna-makna yang sudah dikonvensionalkan.

Pada dasarnya dekonstruksi yang sudah dilakukan oleh Nietzsche (Culler, 1983:86-87) dalam kaitannya dengan usaha-usaha untuk memberikan makna baru terhadap prinsip sebab-akibat. Prinsip sebab-akibat selalu memberikan perhatian

terhadap sebab, sedangkan akibatnya sebagai gejala minor. Nietzsche menjelaskan bahwa prinsip sebab akibat bukanlah hukum universal melainkan merupakan retorika bahasa, sebagai gejala metonimi, gejala bahasa dengan cara melekatkan nama orang atau benda-benda pada pusat objek yang lain. Saussure menjelaskan bahwa makna yang diperoleh melalui pembagian lambang-lambang menjadi penanda dan petanda. Dekonstruksi menolak keputusan tersebut dengan cara terus menerus berusaha melepaskan diri, sekaligus mencoba menemukan pusat-pusat yang baru. Menurut Saussure (Eagleton, 1983:128), hubungan penanda dengan petanda bersifat pasti.

Jadi, dekonstruksi juga bisa berarti pengurangan bentuk atau intensitas yang sudah tersusun, sebagai bentuk yang sudah baku. Dekonstruksi juga bukanlah suatu alat penyelesaian dari suatu subjek individual atau kolektif yang berinisiatif dan menerapkannya pada suatu objek, teks, atau tema tertentu.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti laksanakan di Team Phoenix Esports

1. Peran keibuan yang terdekonstruksi pada pemain DOTA yaitu seperti pada pola pikir, sikap, dan perilaku keseharian mereka yang berbeda dengan apa yang dipahami mereka sejak kecil.
2. Dari 112 hero pool terdapat 17 hero yang bergender wanita, lalu dari 17 hero perempuan tersebut memiliki banyak jenis kemampuan dan kekuatan beserta pola permainan yang berbeda – beda yang secara tidak langsung merubah sikap dan perilaku para pemainnya.
3. Karena dengan berbagai macam kekuatan dan juga jenis kemampuan tersebut cara bermain setiap hero pun juga berbeda. Dengan cara bermain yang berbeda tersebut maka pola pikir pemainnya pun juga berbeda, dan dari situ jugalah peran keibuan mereka perlahan – lahan terdekonstruksi oleh apa yang didapatkan dari DOTA 2 tersebut.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “**Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan Dalam Game Online DOTA 2**” maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Manajer dan Pelatih

Sebagai orang terdekat dalam dunia Esports, diharapkan dapat mengontrol dan memberikan arahan karena jika tidak diawasi sikap dan perilaku mereka bisa berubah.

2. Bagi Anggota tim Phoenix Esports

Tetap ingat dan sadar diri bahwa walaupun peran keibuan mereka sudah/telah terdekonstruksi mereka tetap individu wanita yang normalnya tidak akan berubah menjadi laki – laki sehingga tetap menjalankan kewajiban sebagai wanita sebagaimana wajarnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan datang disarankan untuk lebih mempersiapkan penelitian dengan baik, terutama ketrampilan dalam memperoleh data yang akurat dan lengkap. Tingkat pengetahuan tentang materi penelitian harus maksimal untuk bisa lebih memahami bagaimana Dekonstruksi Peran Keibuan Pada Hero Perempuan Dalam Game Online DOTA 2.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Al-Fayyadl, Muhammad. 2011. *Derrida*. Yogyakarta: LKiS.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. 2000. Video Game and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 2:No. 4, 772-790.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Tri Marheni P. 2011. *Konstruksi Gender dalam Realitas Sosial*. Semarang: UNNES Press.
- Barker, Chris. 2011. *Cultural Studies teori dan Praktek*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Badudu, J. S, Sutan Mohammad Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Beck, John C. dan Wade, Mitchell. 2004. *Got Game How The Gamer Generation Is Reshaping Business Forever*. Boston, Massachusetts: Harvard Business School Press.
- Berkey, et al. 2000. *Activity, Dietary Intake and Weight Changes in a Longitudinal Study of Preadolescent and Adolescent Boys and Girl*. USA: The American of Pediatric.



- Bhasin, Kamla. 1996. *Menggugat Patriarki, Pengantar tentang Persoalan Dominasi terhadap Kaum Perempuan* (terjemahan). Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Bocock, Robert. 2008. *Pengantar Komprehensif untuk Memahami Hegemoni*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Bruckman, A. 1992. *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-based Virtual Reality*. Unpublished Article Available at <ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/>, Cambridge, MA: MIT Media Laboratory.
- Budiman, Kris. 1999. *Feminografi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, Burhan. 2007. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Burton, Graeme. 2008. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Butler, Judith. 1999. *Gender Trouble: Feminism and The Subversion of Identity*. New York: Routledge Press
- Children Now. 2001. *Fair play? Violence, gender and race in video games*. Los Angeles, CA: Children Now.
- Darma, Yoce Aliah. 2009. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yrama Widya.
- De beauroir, Simone. 1949. *The Second Sex*. Perancis: Material
- Djajanegara, Soenarjati. 2000. *Kritik Sastra Feminis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Esterberg, Kristin G. 2002. *Qualitative Methods In Social Research*. New York: Mc Graw Hill
- Fakih, Mansour. 2010. *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fine, Bebe and Ellen Leopold. 1993. *The World of Consumption*. London: Routledge.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. 2004. The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *Journal of Adolescence*, 27: 5-22.
- Grace, Lindsay. 2005. *Game Type and Game Genre*. Citation Vol.22 Februari
- Hardiman. 2009. Tubuh Perempuan : Representasi Gender Perempuan Perupa Bali. *Imaji*. 5: 14-24.
- Hikmat, Ade dan Darma, Yoco Aliah. 2013. Ideologi Gender Dalam Karya Sastra Indonesia (Penelitian Fundamental). *Jurnal Lemlit Uhamka*. 2: 117-130.
- Holloway I, Wheller S. 1996. *Qualitative Research for Nurses*. Londo: Blaewell Science..
- Horton Rosalind, Sally Simmons. 2009. *Wanita – Wanita yang Mengubah Dunia*. Yogyakarta: Erlangga.
- Hubeis, Aida Vitayala , 2010. *Pemberdayaan Perempuan dari Masa ke Masa*. Bogor: IPB Press.
- Jalauddin Idi, Abdullah. 2012. *Filsafat Pendidikan : Manusia, Filsafat, dan Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Kamus Macmillan, 2009-2011. Diakses pada 7 November 2016 dari situs [Http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/game](http://www.macmillandictionary.com/dictionary/british/game). [Internet].
- Kasiyan. 2001. Perempuan dan Iklan : Sebuah Catatan Tentang Patologi Ideologi Gender Di Era Kapital. *Nirmana*. 3: 123-134.
- Kuswandi, Wawan. 2008. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kristeva, Julia. 1980. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Oxford: Basil Blackwell.
- Liliweri, Alo. 2003. *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Lindsay Grace, 2005. Game Type and Game Genre. Diakses pada 7 November 2016 dari situs [Http://www.lgrace.com/documents/Game\\_type\\_and\\_genres.pdf](http://www.lgrace.com/documents/Game_type_and_genres.pdf). [Internet]
- Margono. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Megawangi, Ratna. 1999. *Membiarkan Berbeda ? : Sudut Pandang Baru Tentang Relasi Gender*. Bandung: Mizan
- Meneg UPW. 1992. *Pengantar Teknik Analisis Gender*. Jakarta: Kantor Meneg UPW.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murniati, Nunuk A. 2004. *Getar Gender*, Magelang: Indonesia Tera.
- Nasution, S. 1988. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito

- Onghokham. 1991. 'Kekuasaan dan Seksualitas, Lintasan Sejarah Pra dan Masa Kolonial' *Prisma* Vol.7 Juli
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M. Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- \_\_\_\_\_. 2009. *Ilmu Pendidikan Teoritis Dan Praktis*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ratna, N. K. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- RC, Achmad Rifa'i dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang : UNNES PRESS.
- Robinson, S.R., & Morrison, E.W. 2000. The Development of Psychological Contract Breach and Violation: A Longitudinal Study. *Journal of Organization Behavior*, 21, 525-546
- Saadawi, El Nawal. 2001 *Perempuan Dalam Budaya Patriarki*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shim, Jae Youn et al. 2014. Decision support of Bad Player Identification in MOBA Games using PageRank based Evidence Accumulation and Normal Distribution based Confidence Interval. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*. 9: 13-26.
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing*. Bandung :PT. Remaja Rosda Karya.

- Steers, R. M., & Porter, L.W. 1987. *Motivation and Work Behavior*. USA: McGraw-Hill inc.
- Steubert, H.J & Carpenter, D.R. 203. *Qualititative Research in nursing: Advancing the humanistic imperative. 3th (eds)*. Philadelphia: Lippincott, PA.
- Strinati, Dominic. 2004. Popular Culture, *Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Diterjemahkan oleh Abdul Mukhid. Yogyakarta: PT. Bentang Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuntitaif, Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, Husein. 2000. *Riset Sumberdaya Manusia dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Ilmu.
- Yulianeta. 2002. *Pengoperasian Ideologi Gender dalam Novel Saman*. Tesis tidak dipublikasikan pada PPs UNM.
- Yuarsi, S. E. 2006. *Wanita dan Akar Ketimpangan Gender*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- West Candace dan Zimmerman, H. Don. 1987. *Doing Gender. Gender and Society*, 1 (2) : 125-151.
- Wiyatmi. 2009. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.