BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Peneliti adalah seorang *streamer gaming* perempuan yang memulai *live streaming* pada bulan Juli 2024 melalui akun *TikTok* @Baliykaa. Sebagai *streamer gaming* perempuan, peneliti memilih untuk melakukan siaran langsung sambil bermain *game Point Blank*, yaitu sebuah *game* FPS (*First Point Shooter*) yang pada waktu itu masih baru bagi peneliti dan masih dalam tahap pembelajaran.

Kegiatan *live streaming* ini dilakukan secara konsisten dan teratur, kurang lebih 4-6 kali per minggu, dan setiap sesi berlangsung minimal 2 jam. Dalam setiap sesi *live streaming*, peneliti tidak hanya bermain *game*, tetapi juga secara aktif berinteraksi dengan audiens melalui fitur komentar dan chat langsung yang tersedia di *TikTok Live*.

Ketika pertama kali memulai *live streaming*, peneliti adalah pemain *Point Blank* yang masih pemula dan baru mulai bermain Point Blank pada tahun 2024. Motivasi peneliti adalah untuk belajar cara bermain *Point Blank* bersama-sama dengan komunitas penonton. Namun, setalah beberapa bulan melakukan *live streaming* secara konsisten, peneliti mulai menyadari bahwa tidak semua komunikasi dengan audiens fokus pada *gameplay*. Ada dimensi komunikasi yang sangat berbeda, dimensi yang secara spesisifik berkaitan dengan fakta bahwa peneliti adalah perempuan.

Seiring waktu berjalan, peneliti sering kali mengamati pola yang jelas dan konsisten dalam jenis-jenis komentar yang diterima setiap sesi. Perbedaan sangat terlihat ketika peneliti membandingkan cara audiens merespons peneliti seorang *streamer gaming* perempuan, dengan cara audiens merespons *streamer* laki-laki yang melakukan *live streaming Point Blank*.

Ketika *streamer* laki-laki bermain, hampir semua komentar fokus pada cara bermain, strategi, atau aspek teknis. Mereka tidak menerima komentar tentang penampilan fisik, tidak mendapat saran tentang gaya rambut, dan tidak menerima permintaan untuk menampilkan *face camera mereka* lebih besar. Sebaliknya, ketika peneliti bermain dengan usaha dan performa yang sama atau bahkan lebih baik, respons audiens sangat berbeda dan berkaitan langsung dengan kenyataan bahwa peneliti adalah perempuan.

Perbedaan dalam perlakukan ini dapat dilihat dengan sangat jelas melalui komentar-komentar konkret yang peneliti terima dalam sesi *live streaming*. Dalam hampir setiap sesi, ada saja komentar yang fokus pada penampilan fisik peneliti, bukan pada permainan atau kemampuan bermain. Peneliti sering menerima komentar seperti “cantiknyaaaaa” dan “kamu cantik aku follow, yang menunjukkan bahwa penampilan fisik menjadi salah satu dasar perhatian audiens terhadap peneliti. Komentar seperti “kak kok cantik banget, aku nontonin kakaknya bukan pbnya” secara lebih eksplisit menunjukkan adanya pergeseran fokus dari aktivitas bermain gim kepada peneliti sebagai individu, khususnya pada aspek penampilannya. Selain itu ada juga “kak coba potong buzzcut pasti cantik”, yang merupakan saran yang tidak diminta tentang bagaimana peneliti seharusnya

mengubah penampilan. Yang paling mengkhawatirkan adalah komentar seperti "gua pen banget sniff keringan cewek secantik lu, rasanya kek apa yah", komentar tersebut merepresentasikan bentuk objektifikasi yang lebih ekstrem karena peneliti tidak lagi diposisikan sebagai individu yang memiliki identitas, kemampuan, dan pengalaman subjektif, melainkan direduksi pada aspek tubuh tertentu yang dijadikan fokus perhatian audiens. Dalam konteks ini, tubuh peneliti diperlakukan sebagai objek penilaian dan fantasi seksual, sehingga perhatian audiens bergeser dari aktivitas bermain *game* menuju aspek fisik peneliti. Bentuk interaksi semacam ini menunjukkan tingkat objektifikasi yang tinggi, di mana keberadaan peneliti sebagai *gamer* semakin tersisihkan oleh konstruksi audiens yang lebih menekankan aspek seksual dan penampilan fisik.

Komentar lain yang cukup sering ditemukan adalah "ga seru face cam nya kecil, yang mau dilihat kan *streamer*nya". Komentar tersebut menunjukkan bahwa perhatian audiens tidak hanya diarahkan pada aktivitas bermain *game*, tetapi juga pada kehadiran visual peneliti sebagai *streamer*. Bentuk perhatian lain terlihat dalam komentar "fokus ka fokus gua tau lu cakep, jadi fokus aja keluarkan skill terbaikmu", yang secara bersamaan menunjukkan perhatian terhadap penampilan fisik dan kemampuan bermain peneliti. Kedua komentar tersebut memperlihatkan bahwa dalam aktivitas *live streaming*, peneliti dapat menerima perhatian audiens terhadap penampilan sekaligus tuntutan untuk menunjukkan kemampuan bermain. Kondisi tersebut menunjukkan adanya beragam ekspektasi audiens yang perlu dipahami lebih lanjut dalam kaitannya dengan pengalaman *streamer gaming* perempuan dalam berinteraksi dengan audiens.

Sebagai pembanding, ketika peneliti menunjukkan kemampuan bermain yang baik, audiens kadang memberikan komentar seperti “jago bangettt”. Namun, dalam total volume komentar, jenis komentar ini sangat jarang terjadi dibandingkan dengan komentar tentang penampilan dan permintaan untuk lebih terlihat.

Perbedaan antara volume dan jenis komentar yang diterima peneliti dibandingkan dengan *streamer* laki-laki sangat konsisten. Ketika peneliti mengamati *streamer* laki-laki bermain dengan skill yang sama atau lebih rendah, hampir semua komentar fokus pada *gameplay*. Mereka tidak menerima *fashion advice* atau permintaan untuk menampilkan *face cam* lebih besar.

Sebaliknya, ketika peneliti bermain dengan usaha yang sama atau performa yang lebih baik, respons audiens sangat berbeda. Responsnya bukan tentang apresiasi untuk cara bermain tetapi tentang komentar penampilan dan permintaan eksplisit agar peneliti tampil lebih visual sebagai tubuh, bukan sebagai pemain *game*. Ini menunjukkan ada standar yang tidak sama antara perempuan dan laki-laki yang memainkan *game* dalam komunitas *gaming*.

Paparan berkelanjutan dan intensif terhadap komentar yang menitikberatkan aspek fisik menghasilkan tekanan psikologis yang kompleks dan multidimensional. Peneliti mengalami serangkaian situasi dilematis yang masing-masing menciptakan ketegangan struktural antara pilihan-pilihan yang saling bertentangan.

Peneliti dihadapkan pada ekspektasi dua arah yang saling bertentangan dimana peneliti diharapkan untuk mempertahankan daya tarik visual yang memenuhi preferensi audiens, namun secara bersamaan mengalihkan fokus dari penampilan visual menuju kompetensi *gameplay*. Kontradiksi ini tidak memiliki resolusi yang memuaskan, apabila peneliti memprioritaskan fokus pada *gameplay*, terdapat distigmatisasi sebagai individu yang tidak menghargai dukungan audiens.

Sebagian dari komentar yang diterima peneliti mempresentasikan level ekstrem dari objektifikasi. Namun, eksekusi moderasi yang ketat terhadap jenis komentar semacam itu menciptakan resiko tersendiri, peneliti berhadap dengan kemungkinan dilabeli sebagai individu yang tidak mengapresiasi terhadap audiens atau yang menunjukkan sikap antagonistik. Situasi tersebut menempatkan peneliti pada dilema, karena menjaga batasan personal yang sehat dapat berisiko mengurangi kedekatan dengan komunitas audiens yang telah dibangun.

Audiens kerap menunjukkan keinginan agar aspek visual peneliti lebih ditampilkan selama *live streaming*, misalnya melalui permintaan untuk memperbesar tampilan *face camera*. Namun, memenuhi permintaan tersebut tidak selalu menjadi pilihan yang sederhana. Di satu sisi, peningkatan visibilitas wajah dapat menimbulkan anggapan bahwa peneliti memanfaatkan penampilan fisik untuk menarik perhatian audiens. Di sisi lain, ketika permintaan tersebut tidak dipenuhi, peneliti berisiko dianggap kurang ramah atau kurang menghargai keterlibatan audiens. Kondisi ini menempatkan peneliti pada posisi yang dilematis

karena kebebasan untuk menentukan cara menampilkan diri di ruang digital menjadi terus-menerus dinegosiasikan melalui ekspektasi audiens.

Selain itu, dalam berbagai interaksi yang terjadi selama *live streaming*, terdapat keraguan implisit mengenai dasar keberadaan peneliti dalam ruang *gaming*. Peneliti kerap menghadapi pertanyaan tidak langsung mengenai apakah perhatian yang diterima berasal dari kemampuan bermain *game* atau justru dari penampilan fisik yang dimiliki. Akibatnya, sebagai *streamer gaming* perempuan, peneliti merasa perlu untuk terus membuktikan kompetensi dan legitimasi diri sebagai *gamer* yang serius. Namun, ketika perhatian audiens lebih banyak diarahkan pada aspek fisik dibandingkan kemampuan bermain, proses untuk memperoleh pengakuan atas kompetensi tersebut menjadi semakin sulit.

Secara keseluruhan, berbagai tekanan tersebut secara bertahap memengaruhi cara peneliti memaknai diri sebagai *streamer gaming* perempuan. Pengalaman menerima objektifikasi, tuntutan sosial, serta berbagai bentuk penilaian dari audiens menjadi bagian dari proses pembentukan identitas diri peneliti dalam ruang *live streaming* yang terbuka dan dapat diakses oleh publik. Melalui interaksi yang berlangsung secara berulang, peneliti terus menegosiasikan pemahaman mengenai diri, peran, dan posisinya sebagai *streamer gaming* perempuan dalam ruang digital.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa objektifikasi terhadap *streamer* perempuan tidak hanya berkaitan dengan komentar individual dari audiens, tetapi juga dapat dipahami dalam konteks norma gender yang berkembang di ruang

digital. Dalam perspektif Critical Theory, khususnya konsep gender performativity Judith Butler (2004), gender dipahami sebagai sesuatu yang terus diproduksi dan direproduksi melalui tindakan, ekspresi, serta praktik sosial yang dilakukan secara berulang. Dalam konteks *live streaming*, perhatian audiens terhadap penampilan fisik, cara berpakaian, ekspresi, maupun perilaku *streamer* perempuan dapat menjadi bentuk ekspektasi sosial mengenai bagaimana seorang perempuan seharusnya menampilkan dirinya.

Kondisi tersebut relevan dengan pengalaman peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan di *TikTok Live*, ketika interaksi dengan audiens tidak selalu berfokus pada kemampuan bermain gim, tetapi juga dapat bergeser pada penampilan dan aspek fisik. Pergeseran tersebut menunjukkan bahwa pengalaman objektifikasi yang dialami peneliti tidak hanya dapat dipahami sebagai pengalaman personal, tetapi juga berkaitan dengan norma dan ekspektasi sosial yang lebih luas terhadap perempuan di ruang digital.

Pengalaman terus-menerus menerima berbagai jenis komentar merupakan bentuk interaksi simbolik yang kompleks, karena melalui interaksi tersebut peneliti menafsirkan berbagai simbol sosial yang kemudian memengaruhi cara memandang dan memaknai diri dalam ruang digital. Setiap komentar adalah simbol yang membawa makna sosial. Ketika audiens berkomentar “cantiknyaaa”, mereka mengkomunikasikan bahwa penampilan adalah *value* dalam konteks *live streaming*. Ketika audiens berkomentar “gua pen banget sniff keringet”, komentar tersebut menunjukkan adanya seksualisasi terhadap tubuh peneliti dan

menempatkan tubuh peneliti sebagai objek perhatian seksual. Ketika mereka menuntut *face cam* yang lebih besar, komentar tersebut menunjukkan bahwa perhatian sebagian audiens diarahkan pada aspek visual peneliti, bukan semata-mata pada *gameplay* yang sedang ditampilkan.

Melalui pengalaman yang terus-menerus menerima simbol-simbol tersebut, cara peneliti memahami dirinya perlahan mengalami perubahan. Peneliti tidak lagi melihat dirinya hanya sebagai seorang *gamer*, tetapi juga mulai menyadari bahwa kehadirannya dalam ruang *live streaming* sering kali dinilai berdasarkan penampilan fisik. Berbagai komentar yang menyoroti tubuh, wajah, dan identitas gender membuat peneliti semakin sering memandang dirinya melalui perspektif audiens. Akibatnya, identitas diri peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan secara bertahap dibentuk dan dinegosiasikan melalui interaksi yang terjadi selama *live streaming*.

Pengalaman yang dialami peneliti menunjukkan bahwa objektifikasi bukanlah sekadar masalah antara satu *streamer* dan audiens nya. Ini adalah manifestasi dari struktur gender yang lebih luas dalam komunitas *gaming*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perempuan dalam *gaming* sering menghadapi stereotip gender dan pengurangan *recognition* terhadap kemampuan bermain mereka (Paaßen, Morogenroth, & Stratemeyer, 2017).

Namun, apa yang dialami peneliti menunjukkan bahwa objektifikasi bukan hanya tentang stereotip atau anggapan negatif. Objektifikasi adalah proses yang terus-menerus dan sistematis, di mana *streamer* perempuan secara konsisten dilihat

sebagai objek untuk kepuasan visual dan seksual dari audiens. Dari komentar yang ringan seperti pujian penampilan hingga komentar yang ekstrem, objektifikasi ini dianggap wajar dan normal dalam komunitas *gaming*. Audiens mengharapkan bahwa *streamer* perempuan akan menerima dan toleran terhadap perlakuan ini. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa objektifikasi tidak hanya berkaitan dengan preferensi individual, tetapi juga dapat berkaitan dengan norma dan pola interaksi yang berkembang dalam komunitas *gaming*. Dalam konteks tersebut, komentar yang berfokus pada tubuh dan penampilan *streamer* perempuan dapat dipahami sebagai bagian dari konstruksi sosial yang menempatkan tubuh perempuan sebagai objek perhatian visual dan seksual.

Interaksi dalam *live streaming* tidak berlangsung secara netral atau bebas dari pengaruh kekuasaan. Komentar audiens merepresentasikan objektifikasi mencerminkan konstruksi sosial tentang bagaimana perempuan seharusnya dilihat, dievaluasi, dan di konstruksi sebagai objek dalam ruang digital.

Pengalaman peneliti menunjukkan bahwa objektifikasi, baik dalam bentuk yang relatif halus maupun yang lebih ekstrem, tidak hanya hadir sebagai konsep abstrak, tetapi muncul dalam interaksi sehari-hari selama aktivitas *live streaming*. Berbagai bentuk komentar dan respons audiens menjadi bagian dari proses komunikasi yang memengaruhi cara peneliti memahami, memaknai, dan menempatkan dirinya sebagai *streamer gaming* perempuan di ruang digital.

Meskipun penelitian mengenai perempuan dalam dunia *gaming* dan *live streaming* telah berkembang, masih terdapat beberapa kesenjangan penelitian yang

perlu diperhatikan. Pertama, penelitian yang menggunakan pendekatan autoetnografi untuk mengkaji pengalaman subjektif *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi masih relatif terbatas. Kedua, belum banyak penelitian yang menggunakan perspektif interaksi simbolik George Herbert Mead untuk memahami bagaimana *streamer gaming* perempuan menafsirkan serta membangun makna atas pengalaman objektifikasi yang mereka alami dalam berbagai bentuk interaksi digital. Ketiga, penelitian yang membahas objektifikasi sebagai suatu spektrum pengalaman, mulai dari komentar yang tampak sebagai pujian terhadap penampilan hingga bentuk objektifikasi seksual yang lebih eksplisit, masih belum banyak ditemukan.

Kesenjangan tersebut penting untuk dikaji karena pengalaman perempuan dalam ruang *gaming* digital tidak dapat dipahami hanya melalui identifikasi bentuk-bentuk objektifikasi yang muncul. Pemahaman yang lebih mendalam diperlukan untuk melihat bagaimana pengalaman tersebut dimaknai oleh individu yang mengalaminya, serta bagaimana proses interaksi dengan audiens berperan dalam pembentukan identitas diri sebagai *streamer gaming* perempuan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan autoetnografi dan teori interaksi simbolik untuk memahami pengalaman objektifikasi dari perspektif *streamer gaming* perempuan itu sendiri.

Untuk memahami pengalaman objektifikasi dan pembentukan identitas peneliti, penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari George Herbert Mead (1934). Mead menjelaskan bahwa identitas diri kita terbentuk melalui

interaksi dan pertukaran simbol dengan orang lain. Dalam konteks penelitian ini, simbol-simbol yang dimaksud adalah komentar konkret dari audiens, yang secara bertahap membentuk cara peneliti memahami dirinya sendiri sebagai *streamer gaming* perempuan.

Penelitian ini penting karena memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman nyata dari *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi dalam kehidupan digital mereka. Penelitian ini membantu mengembangkan dan menerapkan teori interaksi simbolik Mead dalam konteks komunikasi digital dan media sosial. Penelitian ini juga menunjukkan bagaimana gender dan objektifikasi bekerja sebagai masalah struktural, bukan hanya masalah individual preference, dan bagaimana hal ini mempengaruhi pembentukan identitas.

Penelitian ini dapat membantu *streamer*, *content creator*, dan komunitas *gaming* memahami dinamika objektifikasi perempuan di ruang *gaming*. Pemahaman ini penting untuk menciptakan ruang yang lebih aman dan lebih menghormati bagi perempuan yang berpartisipasi dalam komunitas *gaming*.

Di era media sosial saat ini, perempuan semakin terlihat dan aktif sebagai content creator. Namun, kehadiran mereka sering dikaitkan dengan penilaian terhadap penampilan fisik. Penelitian ini membuka percakapan tentang bagaimana platform digital dan komunitas dapat lebih inklusif dan menghormati bagi content creator perempuan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Studi Autoetnografi *Streamer Gaming* Perempuan dalam Menghadapi Objektifikasi Audiens pada *Live Streaming TikTok* @Baliykaa"**

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini fokus pada pengalaman peneliti sebagai *streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi melalui komentar dan respons audiens selama *live streaming* di *TikTok*, dengan melihat bagaimana interaksi dengan audiens mempengaruhi cara peneliti memahami dan memaknai dirinya sendiri, jenis-jenis objektifikasi yang muncul dan perbedaannya dengan cara audiens memperlakukan *streamer* laki-laki, bagaimana peneliti mencoba menyeimbangkan antara menghadapi objektifikasi sambil tetap diakui sebagai *gamer* yang serius dan kompeten, serta bagaimana pengalaman objektifikasi yang berkelanjutan mempengaruhi pembentukan identitas diri peneliti sebagai perempuan dalam ruang digital *gaming*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

1) Bagaimana *Mind streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming*?

2) Bagaimana *Self streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming*?

3) Bagaimana *Society streamer gaming* perempuan dalam menghadapi objektifikasi audiens pada *live streaming*?

1.4 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami bagaimana peneliti menafsirkan dan memberikan makna pada berbagai jenis komentar yang diterima dan bagaimana proses pemaknaan ini berubah seiring waktu.

2. Untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman objektifikasi yang berkelanjutan dan multidimensional mempengaruhi cara peneliti memahami dan membangun identitas dirinya sebagai perempuan dalam ruang *gaming* digital, serta melihat jenis-jenis objektifikasi yang muncul.

3. Untuk memahami bagaimana peneliti bernegosiasi dan beradaptasi dalam lingkungan sosial digital yang penuh dengan ekspektasi kontradiktif.

1.4.2 Kegunaan Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi. Penelitian ini memiliki tiga kegunaan, yaitu kegunaan teoritis, kegunaan praktis, dan kegunaan akademik.

1.4.2.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori interaksi simbolik George Herbert Mead dalam konteks komunikasi digital dan media sosial. Penelitian menunjukkan bagaimana teori Mead dapat diaplikasikan untuk memahami proses pembentukan identitas diri melalui interaksi simbolik dalam ruang *live streaming*. Selain itu, penelitian juga mengintegrasikan perspektif critical tentang media untuk menganalisis objektifikasi sebagai masalah struktural yang sistemik, bukan hanya preferensi individual atau stereotip sederhana.

1.4.2.2 Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat membantu *streamer*, *content creator*, dan komunitas *gaming* memahami dinamika objektifikasi perempuan di ruang *gaming* dan bagaimana hal ini mempengaruhi identitas diri dan kesejahteraan psikologis. Pemahaman mendalam tentang bagaimana objektifikasi bekerja dalam berbagai bentuk (dari yang ringan hingga ekstrem) dapat membuka wawasan tentang pentingnya menciptakan lingkungan yang lebih aman, inklusif, dan menghormati bagi perempuan yang berpartisipasi dalam komunitas *gaming* dan *streaming*.

1.4.2.3 Kegunaan Akademik

Penelitian ini memperkaya literatur tentang pengalaman perempuan dalam *gaming* dan *live streaming* dengan menggunakan pendekatan autoetnografi yang belum banyak diterapkan dalam konteks ini. Penelitian juga membuka peluang untuk penelitian lanjutan tentang objektifikasi sebagai spektrum pengalaman dalam berbagai konteks komunikasi digital. Di era media sosial saat ini, di mana perempuan semakin aktif dan terlihat sebagai content creator namun seringkali dinilai berdasarkan penampilan fisik, penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk pemahaman gender, identitas, dan *power dynamics* dalam platform digital.