

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Fokus pada penelitian ini yaitu fitur LGBT yang ada pada *game online* Coral Island yang developernya berasal dari Indonesia. Pada game ini ada beberapa tanda LGBT yang bisa dilihat di dalamnya, yaitu bendera LGBT (pelangi) yang berada di kota dan fitur menikah yang memungkinkan penggunanya bisa menggunakan fitur tersebut untuk menikah dengan sesama jenis dan bahkan menikah lebih dari satu kali. Selain itu, saat memulai permainan, setiap pemain akan bisa memilih gender untuk karakter yang akan mereka mainkan mulai dari *mr.* (laki-laki), *ms.* (perempuan), dan ada juga *mx.* (gender netral / bukan laki-laki maupun perempuan). *Game* Coral Island dianggap oleh *gamers* jika mendukung LGBT di dunia *games online* dilihat dari fiturnya.

Beberapa game yang memiliki unsur LGBT di dalamnya, yang pertama yaitu *The Last of Us*. Pada game ini dapat dilihat bahwa karakter utama dari game tersebut bernama Ellie memiliki orientasi seksual yang menyukai sesama jenis (lesbian). Karakter game tersebut memiliki adegan di dalam game yang sedang melakukan ciuman dengan salah seorang temannya yang ia sukai.

Game kedua, yaitu *Assassin's Creed* yang seringkali memasukkan beberapa karakter yang berorientasi seksual gay. Dalam game tersebut juga seringkali memperlihatkan adegan dari jalan cerita yang di mana di adegan tersebut terlihat salah seorang karakter melakukan adegan ciuman sesama laki-laki. Pada salah satu

game Assassin's Creed, pemain bisa memilih untuk menyukai salah satu karakter meskipun itu laki-laki ataupun perempuan.

Game yang ketiga, yaitu The Sims yang merupakan salah satu game dengan unsur LGBT di dalamnya dengan pilihan dari pemainnya sendiri. Pemain dari game The Sims bisa memilih dari awal bermain dengan siapa mereka akan menjalin hubungan romansa, apakah itu dengan perempuan maupun laki-laki tergantung keinginan dari pemainnya sendiri. Meskipun demikian, fitur LGBT tersebut ditutup di beberapa negara bagian Timur Tengah yang melarang hubungan sesama jenis.

Dari beberapa game yang telah disebutkan, peneliti memilih *game* Coral Island karena developer dari game tersebut berasal dari Indonesia, tepatnya di Jogja. Game ini juga memasukkan beberapa unsur Indonesia di dalamnya seperti nama karakter game yang sangat identik seperti Joko, Surya, Agung, dan sebagainya. Isu ini menarik karena di Indonesia sendiri tentunya LGBT sudah menjadi bahasan yang serius belakangan ini dan terbukti banyak yang menolak LGBT di Indonesia.

Tentunya *game* ini disorot oleh sebagian *gamers* Indonesia yang menyadari bahwa di Indonesia sendiri merupakan salah satu negara yang tidak mendukung LGBT sehingga hal tersebut menciptakan pandangan yang cukup banyak karena adanya fitur LGBT di dalamnya. Seperti yang bisa dilihat bahwa salah satu klasifikasi dari *game* sendiri *game as media* yaitu game sebagai media penyampaian pesan dan *game as game* di mana game sebagai *game* saja untuk kesenangan (Sussi, Munadi, Prasojoe, Fitriyanti, & Shihab, 2019), hal ini membuat banyak yang beranggapan bahwa *game* ini mendukung LGBT bahkan mempromosikan LGBT

agar LGBT diakui dan bisa mendapatkan tempat seperti orang lainnya, atau *game* ini hanya untuk kesenangan saja tanpa mendukung karena menghargai donasi yang banyak dari negara bagian Barat.

Dari *game* Coral Island dapat dilihat bahwa *game* tersebut termasuk ke dalam *game* yang bergenre *RPG* yang memiliki fitur yang serupa dengan Harvest Moon. Dapat dilihat *game* ini memiliki sisi heteronormatif yang berbeda, di mana *game* Harvest Moon memasukkan fitur menikah untuk orientasi seksual yang normal yaitu pernikahan antara laki-laki dan perempuan. Sedangkan, *game* Coral Island memiliki fitur pernikahan yang memungkinkan pemainnya menikah dengan sesama jenis.

Secara fitur, *game* Harvest Moon sendiri membuat pemainnya bermain seperti pada umumnya tanpa adanya unsur LGBT seperti pada *game* Coral Island yang memiliki cukup banyak unsur LGBT di dalamnya. Tampilan dari *game* ini hampir mirip dengan Harvest Moon yang dapat dimainkan oleh anak kecil. Setiap orang yang melihat tampilan dari *game* Coral Island merasa bahwa *game* ini bisa dimainkan oleh siapa saja dengan umur berapa pun. Meskipun demikian, dari segi rating usia, *game* Coral Island memiliki rating usia 12+, sehingga yang boleh memainkannya khusus untuk mereka yang berusia 12 tahun ke atas.

Berdasarkan genre, *game* terdiri dari *action*, *fighting*, *shooter*, *racing*, *sport*, *adventure*, *strategy*, *RPG* (*Role Playing Game*). Dilihat dari jenis, *game* ber-genre *Role Playing Game* (*RPG*) merupakan salah satu jenis *game* favorit karena memasukkan unsur-unsur penceritaan yang kompleks serta seni peran yang

membuat seseorang merasa seperti menjadi tokoh yang diperankannya dalam *game* tersebut (Kaban, Syahputra, & Fajrillah, 2021).

Fitur sendiri merupakan suatu aspek keistimewaan, karakteristik, layanan khusus atau ciri khas yang dimiliki atau dibawa oleh sebuah produk untuk memberikan pembaharuan terhadap produk yang sebelumnya telah di produksi (Fathoni, 2018). Fitur sendiri banyak didapatkan dari *games online* karena setiap *game* memiliki ciri khasnya tersendiri untuk membedakannya dengan *game* lain. Fitur dan *game* sendiri memiliki hubungan yang saling terkait, karena setiap *game* akan memberikan fitur yang membuat pemainnya merasa lebih tertarik dan ingin mencobanya.

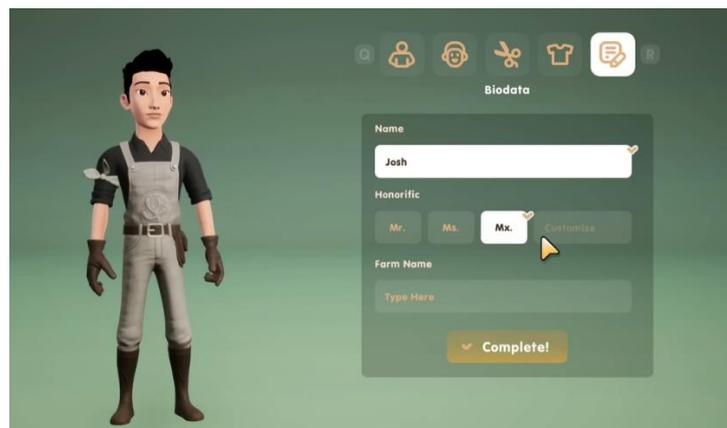
Pada *game Coral Island*, pemain akan bermain menjalankan karakter *game* di sebuah ladang untuk bercocok tanam, bekerja mencari penghasilan hingga menikah seperti di kehidupan nyata. Banyak fitur interaksi dan jalan cerita yang bisa dipilih oleh pemain dari *game* ini karena *game* ini merupakan salah satu *game* yang mirip dengan *game* yang ada pada masa lalu bernama *Harvest Moon*, di mana *game* tersebut juga memiliki genre *game* yang sama yaitu bekerja di ladang dan memiliki fitur jalan cerita yang bisa kita pilih.

Gambar I.1. Bendera LGBT Pada Game Coral Island



(Sumber: gamedaim.com)

Gambar I.2. Opsi Gender Pada Game Coral Island



(Sumber: YouTube Channel Play with Josh)

Gambar I.3. Fitur Menikah Tanpa Memperdulikan Gender



(Sumber: YouTube Channel DoctorDDub)

Gambar I.4. Komentar Gamers Indonesia Mengenai Game Coral Island yang Menyediakan Fitur LGBT



justdanarfajri @ditothrq lah berarti ujung ujung nya lu dukung dong 🙌🙌 bukan masalah siapa yang pengen bro,hal gak normal di masukin hal yang positif emang itu baik? LGBT dimana pun gak ada yang membenarkan,kalau gak mau semua lingkungan di dominasi sama orang begitu ya jangan kasih panggung



iqbaalrekolp Gua rasa sih, ini game fiturnya gtu buat senang2 / lucu2an gtu. Atau ada lgbt gtu cuman buat respect ke donatur jga bisa jadi krn mereka kebanyakan dari barat yg budaya mereka udah dukung lgbt jdi lebih banyak opsi.



ditothrq Gpp itu, mereka hanya menyajikan fitur LGBTQ+ ya buat org2 yg pengen aja, engga di paksa buat harus ke sesama jenis ges ya 🙌



_agrybagaskara I see this as titipan aja dri pendana. Personally, ga terlalu peduli sama pelanginya. Yg oppose sama pelangi, ya tinggal gausa beli aja kan wkwkwk

(Sumber: Instagram @fraggaming)

Game Coral Island sendiri merupakan salah satu *games online* dengan genre *RPG* yang bisa diunduh di steam. *Game* ini buatan dari Stairway Games yang berlokasi di Yogyakarta, Indonesia. Coral Island sendiri mendapatkan banyak dukungan dari *gamers* selain karena *game* ini berasal dari Indonesia, *game* ini juga menyajikan grafik yang bagus sehingga membuat seseorang tentu tertarik untuk memainkannya. *Game* Coral Island sendiri mendapatkan dana bantuan sebesar 23 Milyar Rupiah di Kickstarter yang bisa dikatakan kebanyakan dana tersebut berasal dari mereka yang berada di negara bagian Barat.

Games online adalah jenis permainan yang menggunakan jaringan internet (Surbakti, 2017). *Games* sendiri merupakan suatu hiburan dalam bentuk visual digital yang menggunakan permainan dengan tema fiktif (Murtiningsih, 2020, p. 13). Selain hanya dilihat sebagai hiburan, *games online* mempunyai sebuah unsur menarik tersendiri bagi para *gamers*. Semakin berkembangnya teknologi, *game* yang dihasilkan akan semakin bagus juga dari segi visualnya. Visual dan tantangan *games* membuat para penggemar dan pemainnya menjadi semakin tertarik untuk memainkannya (Mertika & Mariana, 2020). Selain itu, *game* biasanya memiliki tingkatan kesulitan yang membuat *gamers* merasa tertantang dan tidak mudah bosan dalam memainkannya (Irianto, Wisnu, Aprilli, Hermawan, & Immanuel, 2019). Seperti yang dikutip dari (Karpouzis & Yannakakis, 2016, p. 15), bahwa ada motif berbeda pada mereka yang terlibat dalam memainkan *game*. Berbagai macam fenomena telah terjadi di dalam dunia *game* itu sendiri.

Games online seringkali dijadikan sebuah media untuk mempromosikan sesuatu, hal ini yang membuat banyak *gamers* berpendapat bahwa Coral Island

mempromosikan LGBT melalui fitur-fitur yang mereka miliki atau menghargai budaya yang sudah dimiliki oleh donatur mereka yang kebanyakan berasal dari Negara bagian Barat. *Games online* yang pada umumnya sejak dulu tidak ada unsur LGBT, tapi sekarang ini sudah banyak sekali *game* yang memasukkan unsur LGBT di dalamnya bahkan beberapa developer *games online* sendiri mengakui secara terang-terangan mendukung LGBT. Oleh karena itu, banyak dari *gamers* sendiri geram dengan beberapa developer *game* Coral Island yang memasukkan unsur hingga fitur LGBT di dalam *game* tersebut dan memilih untuk tidak memainkannya.

Meskipun *games online* terkadang membawa dampak buruk bagi mereka yang masih berada di tingkat sekolah karena mereka kemungkinan akan mengalami kecanduan dan tidak ingat atau malas untuk belajar (Azwar & Mailindawati, 2020). Penyebab dari kecanduan tersebut juga karena dalam setiap *game* ada tantangan yang membuat pecandunya terus merasa tertantang, sehingga pada akhirnya orang kecanduan *games online* akan merasa ketergantungan terus menerus dan tidak bisa lepas dari *game* (Hariani, Arbaini, & Putri, 2020). Tapi, *games online* saat ini sudah mulai diakui dan menjadi cabang olahraga prestasi yang dipertandingkan sesuai dengan yang dikutip dari (Abdul Aziz, Santri, & Wijaya, 2019).

Beberapa YouTuber terkenal juga ikut memainkan *game* Coral Island ini karena mendukung *game* yang berasal dari Indonesia. Grafik yang tentunya sangat bagus juga menarik banyak perhatian *gamers* karena *game* yang memiliki grafik bagus juga akan memanjakan mata *gamers* sehingga tetap nyaman untuk dimainkan. Bahkan di beberapa *livestream* dari YouTuber ada penonton mereka

yang menyadari fitur LGBT tersebut mulai dari bendera, opsi gender, dan fitur pernikahan sesama jenis.

Secara umum pro dan kontra terhadap LGBT ini tidak bisa dihindari, kalangan pro mengatakan LGBT merupakan sesuatu yang harus dihargai dan dilindungi haknya oleh negara, bahkan beberapa tempat ibadah khususnya gereja mendukung LGBT karena menganggap hal itu bukan dosa di dalam kitab suci (Ramadhanti & Azeharie, 2020). Sedangkan kalangan kontra mengatakan bahwa LGBT merupakan perilaku seks yang menyimpang dan bisa merusak tatanan sosial kita, pendapat ini biasanya disuarakan oleh kalangan masyarakat yang mendalami agama maupun budaya di Indonesia yang dari dulu tidak membenarkan atau tidak setuju dengan LGBT (Manik, Riyanti, Murdiono, & Prasetyo, 2021).

Dari jurnal yang peneliti dapatkan juga yaitu, gerakan dari lesbian, gay, biseksual dan transgender atau LGBT telah hampir memenuhi seluruh provinsi yang ada di Indonesia. Dari data, ditunjukkan bahwa terdapat sekitar 1.095.970 lelaki berhubungan seks dengan lelaki (LSL) atau gay yang tersebar hampir di semua wilayah, data ini dari Kementerian Kesehatan pada 2012 (Siregar, 2019). Dapat dilihat juga bahwa perilaku seksual yang terbilang menyimpang ini masih merupakan hal yang tidak bisa diterima bagi masyarakat Indonesia yang memiliki budaya ketimuran, masyarakat masih berpegang teguh pada apa yang diterima mereka dengan ajaran moral, etika, dan agama, sehingga perilaku seksual yang menyimpang seperti itu bukanlah suatu fenomena yang bisa diterima oleh mereka dengan begitu saja (Marhaba, Cornelius, & Zakarias, 2021). Hal ini LGBT dianggap sebagai perilaku seksual yang menyimpang, yang di mana itu muncul atas

dasar orientasi seksual yang menyimpang (Yansyah & Rahayu, 2018) dan LGBT itu sendiri merupakan sebuah tindakan atau penyimpangan seksual yang dapat berdampak negatif pada lingkungan sekitarnya (Suherry, Mandala, Mustika, Bastiar, & Novalino, 2016).

Selain menjadi kendala dalam agama manapun, UU No.44 / 2008 pun menolak adanya hubungan yang sejenis di Indonesia. Oleh karena itu kaum LGBT masih dianggap bersifat seks yang menyimpang karena mempunyai orientasi seksual terhadap sesama jenis (Putri, 2016).

Adanya fitur LGBT pada *game* yang berasal dari Indonesia ini yang mendukung LGBT menjadi salah satu alasan penelitian ini menggunakan metode penerimaan. Banyak dari *gamers* yang mendukung, menganggap bahwa mereka tidak masalah adanya fitur LGBT selama itu tidak memaksa dan memberikan ruang bagi mereka yang merupakan LGBT karena semua pemainnya bisa saja memiliki orientasi seksual yang berbeda. Adapula yang tidak mendukung terhadap apa yang *game* tersebut masukkan ke dalamnya bisa mendukung banyaknya LGBT yang akhirnya mengakui diri mereka dan akan dianggap biasa saja padahal LGBT merupakan perilaku seksual yang menyimpang dan bisa merugikan orang di sekitarnya.

Arena yang menjadi pemberi pesan dari fenomena penelitian ini yaitu pada fitur LGBT pada *game* Coral Island. Hal tersebut dikarenakan *game* tersebut menyediakan fitur-fitur LGBT yang bisa digunakan oleh seseorang yang ingin menggunakan atau bahkan untuk pelaku LGBT itu sendiri. *Gamers* Indonesia

sendiri akan mengartikan fitur LGBT yang disediakan di dalam *game* Coral Island yang dianggap mendukung LGBT berdasarkan dari pengetahuan mereka, dan bagaimana pengalaman yang mereka miliki.

Beberapa perbandingan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu yang pertama dari Yohana Debby, Theresia Intan Putri Hartiana, dan Nanang Krisdinanto (2020). Perbedaan dengan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu berfokus terhadap desakralisasi pada film horor sedangkan penelitian ini berfokus terhadap penerimaan fitur LGBT dalam *games* Coral Island.

Penelitian kedua yaitu dari Agistian Fathurizki dan Ruth Mei Ulina Malau (2018). Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu dari metodenya yang menggunakan metode analisis resepsi. Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian ini fokus terhadap fenomena fitur LGBT dalam *game* sedangkan penelitian terdahulu berfokus kepada pornografi.

Penelitian ketiga yaitu dari Uswatun Nisa (2017). Perbedaan dengan penelitian ini yaitu berfokus pada fitur LGBT pada *games* Coral Island sedangkan pada penelitian terdahulu tersebut berfokus kepada pemberitaan syariat Islam pada media kompas.com.

Subjek pada penelitian ini yaitu *gamers* Indonesia dan fitur LGBT pada *game* Coral Island yang berasal dari Indonesia. *Gamers* sendiri merupakan sekumpulan orang yang hobi dan sering bermain *game*. Secara umum mereka tidak memiliki batasan usia, karena hampir di setiap tingkatan usia terdapat *gamers* yang masih aktif hingga saat ini. Usia dari *gamers* yang dicari yaitu 18 tahun ke atas di

mana mereka sudah termasuk dewasa dan bisa berpikir lebih terbuka sesuai dengan pendapat mereka. Tema yang digunakan pada penelitian ini yaitu LGBT dalam dunia game dimana saat ini cukup ramai diketahui mengenai fenomena LGBT dalam dunia *games online*, meskipun yang tersorot saat ini cuma satu tapi masih banyak *games online* yang mengandung LGBT yang tidak terekspos sebesar ini.

Reception analysis merupakan metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode *reception analysis* merupakan teori bermotif masyarakat yang berfokus pada bagaimana berbagai macam jenis anggota publik menafsirkan wujud konten tertentu. Juga karena adanya beberapa pendapat yang berbeda dalam memaknai fitur LGBT pada *game* Coral Island sehingga peneliti ingin menggunakan *reception analysis*. Peneliti bertujuan untuk menggunakan wawancara mendalam terhadap beberapa informan yang telah ditentukan berdasarkan pernahnya mereka bermain *game* ber-genre RPG, usia, jenis kelamin, dan mereka yang mengetahui tentang *game* Coral Island. Peneliti memilih metode ini karena informan – informan akan memberikan penerimaan mereka terhadap objek yang dipilih pada penelitian ini dengan berbagai macam pendapat berdasarkan pola pikir dan pengalaman mereka.

I.2. Rumusan Masalah

Bagaimana penerimaan *gamers* Indonesia mengenai fitur LGBT dalam *game* Coral Island?

I.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penerimaan *gamers* Indonesia mengenai fitur LGBT dalam *game* Coral Island.

I.4. Batasan Masalah

Objek penelitian ini yaitu penerimaan *gamers* Indonesia menjadi batasan objek penelitian ini. Subjek yang dipilih peneliti pada penelitian ini terbatas pada *gamers* Indonesia. Metode analisis resepsi (*reception analysis*) akan menjadi pembedah dalam penelitian ini terhadap fenomena yang terjadi.

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan bisa menambah wacana tentang penelitian yang menggunakan metode *reception analysis* dalam dunia komunikasi. Selain itu juga menjadi pertimbangan dan perkembangan yang lebih lanjut dalam ranah ilmu komunikasi.

I.5.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian diharapkan bisa memperkaya pikiran khususnya mengenai fitur LGBT pada *game*. Sehingga kedepannya lebih banyak yang mengetahui bagaimana fitur LGBT dipandang di dunia *games online*.

I.5.3. Manfaat Sosial

Secara sosial, penelitian ini diharapkan bisa memberikan pandangan bagi masyarakat mengenai fitur LGBT apabila hal itu ada di dalam *games online*, di

mana *games online* itu sendiri biasanya hanya berfokus kepada permainan game dan reaksi pemain. Melalui penelitian ini, peneliti dapat mengambil pesan positif yang ada.