

Tampilan Tubuh Perempuan Dalam *Game Online*

pada Situs www.girlsgogames.co.id

Febriana Handayani

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro, Jl. Prof. H. Soedharto, SH, Sng.

Kode Pos 1269

Website : www.fisip.ac.id

Email : fisip@undip.ac.id

Abstraksi - Penelitian ini berangkat dari kepopuleran *game online* yang sekarang ini digandrungi oleh berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Selain sebagai sarana hiburan, ternyata game yang merupakan bagian dari media baru mengandung pesan-pesan yang ada di dalamnya. 260 game yang menampilkan tubuh perempuan pada situs game online www.girlsgogame.co.id digunakan sebagai sampel dari analisis isi. Analisis isi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggambaran tubuh perempuan dalam *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak, khususnya anak perempuan. Dengan menggunakan metode analisis isi deskriptif kuantitatif, penelitian ini menghasilkan temuan, yaitu 99,6% karakter perempuan ditampilkan dengan tubuh langsing, 85% memiliki tubuh bertipe jam pasir. 96,5% ditampilkan dengan pinggul besar, 93,5% pinggang ramping, dan 66,5% berpayudara besar. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar karakter perempuan ditampilkan dalam warna kulit putih(81,5%) dan sisanya adalah karakter perempuan dengan kulit coklat. Bahkan tidak ada satupun karakter perempuan dalam game yang diteliti ditampilkan dengan kulit hitam. Karakter perempuan juga lebih sering ditampilkan dengan rambut yang panjang (77,7%) dan lurus (65,4%). Selain itu, ditemukan pula bahwa seluruh game yang dianalisis ini menampilkan karakter perempuan dengan pakaian yang minim dan nyaris telanjang sehingga tubuh mereka sengaja ditampilkan dengan bentuk yang ideal. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter perempuan dalam *game online* ditampilkan dengan tubuh ideal yang fantastis. Dari penelitian ini diharapkan ada penelitian lebih lanjut mengenai dampak permainan yang menampilkan tubuh perempuan terhadap pemain khususnya anak perempuan.

Kata kunci Analisis isi · Tubuh perempuan · Game online

A. Pendahuluan

Pencapaian akan tubuh yang dianggap ideal oleh masyarakat sangat sulit dan seringkali

menyebabkan kecemasan yang berlebihan pada individu terhadap penampilan fisiknya. Dinyatakan juga bahwa perempuan lebih banyak merasakan kecemasan terhadap tubuhnya daripada laki-laki

(Moore dan Franko, 2002 : 183-191). Wanita dari segala usia sangat rentan terhadap gangguan di daerah ini. Bukti menunjukkan bahwa 40% sampai 60% wanita tidak puas dengan beberapa aspek penampilan mereka (Nabi, 2009 : 395).

Keresahan atas masalah penampilan dan berat badan sering terjadi mulai dari awal perkembangan perempuan, dan berlanjut sepanjang umur. Hampir setengah dari anak perempuan yang berusia 6-12 tahun telah menyatakan bahwa mereka ingin menjadi lebih langsing (Smolak, 2011 : 68).

Citra tubuh ideal perempuan yang sudah mulai tertanam di pikiran anak-anak tidak lepas dari pengaruh media. Media dipenuhi dengan gambaran perempuan yang memenuhi standar-standar yang tidak realistis, membuat hal tersebut tampak normal bagi perempuan untuk menjadi seperti yang ada dalam media. Pesan media umumnya menekankan nilai yang muda dan cantik, dan, langsing (Pai dan Schryver, 2015 : 18).

Media jenis baru yang populer dikalangan berbagai umur termasuk anak-anak adalah *game online*. www.girlsgogames.co.id merupakan salah satu situs game online yang terkenal di Indonesia dengan lebih dari 4.000 *game* di dalamnya. Tiap bulan, ada 39.000.000 orang yang bermain dalam situs ini dan 98% dari pengunjungnya adalah perempuan (<http://www.spilgames.com/about-us/portals/#product-4734> diakses pada Senin 6 April 2015 pukul 06.17 WIB). Kepopuleran situs *game* tersebut sangat menarik untuk diteliti, yaitu permainan-permainan yang ada di dalamnya. Berkenaan dengan tubuh ideal perempuan, selama ini penelitian citra tubuh perempuan sebatas dalam media massa, baik itu elektronik seperti televisi

maupun cetak. Terasa ada yang terlupakan untuk memeriksa apa yang dihadirkan dalam *game* yang juga termasuk dalam media baru. Konten analisis pada *video games* sebelumnya telah banyak difokuskan pada dua hal, yaitu kekerasan, serta gender dan seksualitas. Meskipun studi tersebut memang penting untuk memeriksa konten permainan, namun masih banyak hal lain untuk diteliti, termasuk penelitian tentang gambaran tubuh perempuan dalam *game*.

Dari penjelasan diatas, dapat dirumuskan pertanyaan, “Bagaimana penggambaran tubuh perempuan pada *game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak?”

A. Kerangka Teori

Tubuh ideal perempuan dalam media

Penggambaran tubuh ideal wanita disebut dengan “*Barbie culture*”, yang diawali dengan munculnya *Barbie* di tahun 1951. Menurut Moore (2009 :153), *Barbie culture* menjelaskan bagaimana *Barbie* hidup dalam dunia fantasi dengan tubuhnya yang sempurna. *Barbie* bergandengan tangan dengan citra tubuh kontemporer, hasrat-hasrat fantastis, dan teknologi baru pembentukan tubuh. Tubuh *Barbie* yang selalu menjadi acuan idealnya bentuk wanita juga diciptakan oleh media massa. Dalam media massa dan budaya populer, tubuh-tubuh yang diidealisasikan membangun satu dunia hiper-real tempat citra-citra yang berkelebatan terpusat pada bentuk yang tak terbatas sepenuhnya, dan dibentuk secara sempurna. Media menanamkan pemahaman masyarakat mengenai tubuh ideal wanita,

menciptakan citra “perempuan sexy atau cantik”. Media dipenuhi dengan gambaran perempuan yang memenuhi standar-standar yang tidak realistis, membuat hal tersebut tampak normal bagi perempuan untuk menjadi seperti yang ada dalam media. Media memandang bahwa semua elemen dalam tubuh perempuan adalah simbol dari kecantikan (Murwani, 2010 : 12).

Dari kerangka tersebut, digunakanlah sebagai katagorisasi untuk penelitian ini :

Tabel 1 Kategorisasi tubuh perempuan

Dimensi	Indikator	Kategorisasi
Aspek bentuk tubuh	Tipe tubuh	1. Hourglass
		2. Rectangular
		3. Pear
		4. Inverted Triangle
		5. Overweight
	Tampilan tubuh	1. Langsing/kurus 2. Gemuk
	Pinggul	1. Lebar 2. Kecil
	Pinggang	1. Lebar 3. Kecil
	Ukuran payudara	1. Besar 2. Kecil
Aspek Penampilan	Warna kulit	1. Putih 2. Coklat 2. Hitam
		Ukuran rambut
	Tipe rambut	1. Lurus 2. Ikal 3. Keriting

B. Metode Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis isi. Yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu game-game yang ada dalam situs game online *www.girlsgogames.co.id* yang menampilkan seluruh bagian tubuh dari karakter perempuannya dalam rentang waktu bulan Mei 2015 sampai dengan Juli 2015. Pengambilan sampel menggunakan metoda *Total sampling (sensus)* dengan mengambil seluruh game yang ada karakter wanita yang menampilkan seluruh tubuhnya. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 260 game. Hasil dari penelitian ini nantinya dengan disajikan dengan tabel frekuensi, yaitu dengan memasukkan data ke dalam tabel secara kategorisasi untuk mengetahui tingkat kecenderungan. Sebelumnya akan dilakukan uji reliabilitas menggunakan Rumus Holsti terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam analisis isi ini dapat memenuhi harapan serta objektivitas tertentu.

C. Pembahasan

Tabel 2 Tubuh perempuan dalam game padasitus www.girlsgogames.co.id

		frekuensi	persentase
Tipe tubuh	hourglass	221	85%
	rectangular	17	6,5%
	pear	10	3,8%
	inverted triangle	11	4,2%
	overweight	1	0,4%
tampilan tubuh	langsing	259	99,6%
	gemuk	1	0,4%
pinggul	lebar	251	96,5%
	sempit	9	3,5%
pinggang	lebar	17	6,5%
	ramping	243	93,5%
payudara	besar	173	66,5%
	kecil	87	33,5%
warna kulit	putih	211	81,2%
	coklat	48	18,4%
	hitam	1	0,4%
ukuran rambut	panjang	202	77,7%
	pendek	47	18,1%
	tidak jelas	11	4,2%
tipe rambut	lurus	170	65,4%
	ikal	68	26,2%
	keriting	11	4,2%
	tidak jelas	11	4,2%

Hasil penelitian yang ditunjukkan melalui tabel diatas merupakan analisis isi tubuh perempuan dalam game yang telah diteliti menggunakan lembar coding yang telah diuji sebelumnya. Berikut penjelasannya :

a. Tipe Tubuh dan Tampilan tubuh

Dalam penelitian terhadap 260 game pada situs www.girlsgogames.co.id, menghasilkan temuan

karakter perempuan paling banyak bertipe tubuh *hourglass* dengan persentase lebih dari 80 persen. Tubuh bertipe *hourglass* memiliki lekukan pinggang yang kecil jika dibandingkan dengan bahu dan pinggulnya. Tipe tubuh lainnya seperti *rectangular*, *pear*, *inverted triangle*, dan *overweight* memiliki persentase jauh dibawah tipe *hourglass*. Hal tersebut menunjukkan bahwa karakter tubuh perempuan dalam game online pada situs www.girlsgogames.co.id didominasi oleh tipe tubuh *hourglass*. Namun, meskipun jauh dibawah tipe *hourglass*, tipe *rectangular* mendapatkan persentase lebih banyak dibanding *inverted triangle*, *pear*, maupun *overweight*. Tipe *rectangular* memang hampir sama dengan *hourglass*, yang membedakan hanyalah bentuk pinggang yang lebih lebar, tetapi memiliki lekukan tubuh yang tidak jauh berbeda dengan tipe jam pasir. Kemudian, karakter perempuan dengan tipe tubuh *inverted triangle* lebih banyak dibandingkan dengan tipe *pear*. Tubuh *inverted triangle* dengan ciri pinggang dan pinggul yang kecil, sedangkan *pear* memiliki pinggul yang lebar dengan tumpukan lemak pada paha. Hal ini menunjukkan bahwa game lebih menampilkan wanita yang langsing dan kurus daripada yang terlihat memiliki lemak dalam tubuhnya. Terlihat pula dalam data diatas bahwa karakter perempuan dengan tipe tubuh *overweight* memperoleh persentasi tidak lebih dari 1 persen atau hanya ada satu dari keseluruhan jumlah game yang diteliti.

b. Pinggang dan pinggul

Selanjutnya, mengenai pinggul dan pinggan gkarakter perempuan dalam game yang telah diteliti. Dari tabel yang telah ditampilkan sebelumnya dapat dilihat bahwa sebagian besar karakter perempuan

dalam game di situs *www.girlsgogames.co.id* memiliki pinggul lebar dengan persentase 96,5%, sedangkan sisanya yang hanya 3,5% adalah karakter perempuan dengan pinggul yang kecil. Pada pinggang, penelitian ini mengungkapkan bahwa hampir semua karakter perempuan dalam *game online* pada situs *www.girlsgogames.co.id* memiliki pinggang ramping, dengan persentase lebih dari 90 persen.

c. Payudara

Salah satu bagian tubuh wanita yang membedakannya dengan pria adalah payudara, dan semua wanita pasti mempunyai payudara, tidak terkecuali karakter wanita dalam game. Diagram diatas merupakan hasil koding payudara karakter perempuan dalam game, apakah masuk dalam katagori besar atau kecil. Hasilnya, lebih dari setengah sampel yang diteliti, karakter perempuan dalam game memiliki payudara yang besar. Temuan ini bukanlah hal yang mengejutkan lagi, karena kebanyakan karakter perempuan dalam game memang seringkali berpayudara besar.

d. Warna Kulit

Dalam katagorisasi yang disediakan pada *coding sheet* (lembar coding), terdapat tiga katagori warna kulit, yaitu putih, coklat, dan hitam. Setelah dilakukan pengkodean terhadap 260 *game*, ternyata tidak ada satupun karakter perempuan yang berkulit hitam. Maka dari itu, diagram yang ditampilkan diatas hanya terdapat dua warna kulit saja, yaitu putih dan coklat. Warna kulit karakter perempuan dalam *game* didominasi dengan karakter

berkulit putih, dan hanya kurang dari seperempat jumlah keseluruhan sampel yang berwarna kulit coklat.

e. Rambut

Hasil pengkodean ukuran rambut karakter perempuan dalam game online pada situs *www.girlsgogames.co.id* menunjukkan bahwa karakter perempuan lebih banyak ditampilkan dengan rambut yang panjang. Hanya sedikit game yang menampilkan atau menyediakan pilihan rambut pendek untuk pemainnya, yaitu 18,1 persen dari jumlah keseluruhan. Sisanya, masuk dalam katagori tidak jelas. Dikatagorikan tidak jelas apabila karakter perempuan ditampilkan dengan rambut yang digelung ataupun dikuncir sehingga tidak bisa dinilai memiliki rambut panjang ataupun pendek. Meskipun dalam game yang dimainkan rambut bisa diganti-ganti sesuai dengan kehendak pemain, namun rambut panjang masih mendominasi pilihannya.

Yang terakhir mengenai tipe rambut karakter perempuan dalam game online. Di dalam *game* yang diuji, karakter perempuan lebih banyak ditampilkan dengan rambut lurus dan ikal. Ini terlihat dari diagram dibawah yang menunjukkan bahwa rambut lurus dan ikal memperoleh persentase lebih dari 90 persen. Namun dari keduanya, persentase terbanyak tetaplah berada pada katagori rambut lurus. Hanya sedikit *game* yang menampilkan perempuan dengan rambut keriting, bahkan perbandingannya sama dengan yang masuk dalam katagori tidak jelas. Sebagai informasi, dikatagorikan tidak jelas karena karakter perempuan ditampilkan dengan rambut

yang digelung atau dikuncir sehingga tidak bisa dinilai apakah itu lurus, ikal, ataupun keriting.

Dari penjabaran keseluruhan, karakter perempuan dalam *game* memiliki tubuh yang ideal, yaitu langsing, bertipe tubuh hourglass (jam pasir) dengan pinggang ramping dan pinggul yang melekuk lebih besar dari pinggangnya dan berpayudara besar. Ditambah lagi dengan rambut yang panjang dan lurus. Ini menambah nilai citra yang ditunjukkan oleh karakter perempuan dalam *game*.

Gambar 1 Tubuh ideal perempuan dalam *game online*



Sumber : <http://www.girlsgogames.co.id/dandan-nengantin-ideal/>

D. Diskusi

Tubuh ideal perempuan dalam *game online* Barbie culture dalam *game online*

Hasil penelitian mengenai tubuh perempuan dalam *game online* yang telah dijabarkan dalam bab sebelumnya menunjukkan bahwa karakter perempuan dalam *game* memiliki tubuh yang langsing bertipe *hourglass* atau jam pasir dengan pinggang ramping dan pinggul yang lebih besar dari pinggangnya, dengan payudara yang besar, berkulit putih, serta memiliki rambut panjang dan lurus.

Dikatakan tubuh seperti itu merupakan gambaran tubuh yang ideal bagi seorang wanita.

Penggambaran tubuh ideal wanita disebut dengan "*Barbie culture*". Moore (2009 : 31) menuliskan bahwa rambut indah, kaki jenjang, payudara sempurna, pinggang yang ramping laksana jam pasir merupakan bayangan mengenai wanita ideal.

Bentuk fisik *Barbie* dan karakter perempuan dalam *game* tidak jauh berbeda, bahkan bisa dibilang sama. Yang pertama adalah memiliki tubuh yang langsing. Hampir semua karakter perempuan di dalam *game* yang sebelumnya telah dikoding bertubuh langsing (99,6 persen). Maka bisa dikatakan bahwa karakter wanita dalam *game* menyuarakan mandat kelangsingan tubuh, seperti halnya *Barbie*. Sebagai tanda gemuk yang diminoritaskan, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa karakter perempuan dalam *game* ditampilkan dengan tipe tubuh hourglass (jam pasir). Dari keempat tipe tubuh perempuan yang ada, yaitu *hourglass* (jam pasir), *rectangular* (persegi panjang), *pear* (pir), maupun *inverted triangle* (segitiga terbalik), bentuk tubuh layaknya jam pasir memang terlihat lebih menarik, dengan roporsi tubuh yang pas jika dibanding yang lainnya. *Rectangular* (persegi panjang) memiliki pinggang yang besar, memperlihatkan adanya sedikit lemak yang bertumpu pada bagian tersebut; *inverted triangle* (segitiga terbalik) terlihat seperti tidak memiliki pinggul; dan tipe tubuh *pear* dengan tumpukan lemak pada pinggul sampai paha. Ketiganya memiliki kekurangan. Namun, tipe tubuh *hourglass* (jam pasir) mengandung kesempurnaan dengan menonjolkan daya tarik tubuh yang ada, bercirikan

pinggang yang ramping dan pinggul lebih lebar sehingga membuat lekukan tubuh yang indah. Hal itu membuatnya paling menarik jika dibandingkan dengan tipe tubuh manapun.

Untuk dinilai menarik, kelangsingan beserta bentuknya bukanlah satu-satunya, Moore (2009 : 33) mengatakan bahwa tubuh perempuan yang bagus *par-excellent* mempersyaratkan salah satunya adalah memiliki payudara yang besar. Pernyataan tersebut rupanya tidak hanya berlaku dalam kehidupan nyata saja. Dalam *game online* yang diteliti, tubuh perempuan juga kerap kali ditampilkan dengan payudara penuh.

Selanjutnya berkenaan dengan warna kulit. Secara umum, *Barbie* berkulit terang berciri Kaukasoid. Hanya ada sedikit kesempatan boneka-boneka tersebut memiliki ciri-ciri non-kaukasoid, seolah ingin tetap menjaga bahwa hanya ada versi sejati kecantikan yaitu kulit putih. Begitu halnya dengan karakter wanita dalam *game*. Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya, karakter wanita yang berkulit putih mencapai persentase lebih dari 80 persen. Ini berarti bahwa karakter yang memiliki kulit coklat memperoleh persentase tidak lebih dari seperempatnya. Bahkan dari banyaknya game yang diteliti, tidak ada satupun karakter di dalam *game* ditampilkan dalam warna coklat gelap atau yang sering kita definisikan sebagai hitam. Kulit hitam yang berkaitan dengan negroid sebagai warna minoritas global, Kulit putih seperti menjadi warna mutlak untuk menggambarkan wanita secara visual.

Putih itu sendiri tidak berhenti pada visibilitas warna kulit melainkan pada tanda-tanda ikutan lainnya, yaitu rambut. Untuk mendapatkan predikat ideal secara global, dibutuhkan pula rambut

yang indah. Jika kamu ingin tampak seksi, buatlah rambutmu tampak tebal, biarkan rambutmu tumbuh memanjang (Moore, 2009 : 37). Rambut panjang yang seperti itu juga mendominasi karakter dalam *game* yang telah diteliti sebelumnya. Tidak hanya panjang, rambut yang lurus kini tampaknya masih menjadi salah satu karakteristik ideal perempuan. Aquarini (2006 : 328) mengatakan bahwa kini pasar ramai mengindoktrinasi perempuan untuk berambut lurus. Sesuai dengan pernyataan tersebut, hasil koding dari penelitian ini mengungkapkan bahwa lebih dari setengah dari keseluruhan karakter perempuan dalam game berambut lurus. Jika dibandingkan rambut ikal ataupun keriting, rambut lurus masih mendominasi dalam permainan. Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa karakter perempuan di dalam game online memiliki tubuh yang ideal dan sempurna, bahkan bisa dikatakan fantastis.

Tubuh perempuan dalam ketelanjangan

Seluruh tubuh fiktif tersebut pada awalnya hanya menggunakan *underwear* (dalaman) yang sangat minim, bahkan nyaris telanjang dan hanya menutupi bagian payudara serta bagian atas paha. Karena minimnya pakaian yang melekat pada karakter perempuan tersebut, sebagian besar diantaranya tampak memperlihatkan lekukan tubuh dan tonjolan payudara. Demikian juga dengan pusar dan pahanya. Dengan penampilan tersebut semakin terlihat sekali bahwa melalui sebuah karakter di dalam game, setiap jenjang tubuh perempuan dari ujung kaki hingga ujung rambut selalu menjadi objek dan tidak lepas dari ekspos.

Kegemukan yang diminoritaskan

Menarik jika kita mengulas tentang tubuh perempuan, terlebih telah kita ketahui fakta dari penjelasan sebelumnya bahwa dominasi tetap ditangan kubu tubuh fantastis perempuan. Dalam ulasan mengenai apa yang diteliti oleh peneliti saat ini, dari sekian ratus *game* yang diuji hanya ada satu karakter *game* yang ditampilkan dengan tubuh gemuk dan menjadi minoritas. Beserta apa yang melekat dalam diri kegemukan, minoritas diiringi berbagai tanda lainnya. Tidak seperti *game* lainnya yang menampilkan pihhan rambut indah lurus maupun ikal, beberapa pilihan rambut dalam *game* ini ditampilkan dengan model yang keriting.

Gambar 2 Tubuh gemuk karakter perempuan



Sumber :

http://www.girlsgogames.co.id/permainan/lemari_baju_ekstra_besar_shirley

Game online, media, dan tubuh ideal perempuan

Kaitannya dengan media baru, penulis meneliti tentang isi pesan yang terkandung di dalam game online, yaitu bagaimana penggambaran tubuh perempuan dalam situs www.girlsgogames.co.id yang merupakan salah satu situs *game online* untuk anak-anak perempuan. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, hasil

koding menyimpulkan bahwa karakter perempuan dalam *game online* memiliki tubuh yang ideal. Fakta ini menguatkan pernyataan bahwa media selalu menampilkan tubuh wanita dalam bentuk sempurna, entah itu media media baru maupun media massa konvensional.

Kekawatiran Masa Depan Anak-anak perempuan

Tubuh wanita di dalam game merupakan salah satu karakter fiktif yang memberi kesempatan kepada setiap orang untuk secara imajinatif memikirkan persoalan tubuh mereka. Di usia anak-anak yang tengah mencari orientasi dunia mereka dan belajar memahai peta masa depan mereka, apa yang mereka mainkan bisa menjadi sebuah identitas diri dalam mengorganisasikan tindakan dan pandangan mengenai dunia. Pandangan tersebut seringkali merupakan refleksi dari budaya yang ditanamkan oleh apa yang anak-anak lihat dan mainkan.

Dari hasil analisis isi tubuh wanita dalam game online yang sering dimainkan oleh anak-anak perempuan, menyimpulkan bahwa karakter perempuan di dalam game memiliki tubuh ideal dengan bentuk yang fantastis. Hal ini dikawatirkan mampu mendorong mereka berpikir tentang dunia yang nantinya akan mereka impikan; memiliki tubuh langsing, berkulit putih, dengan dada yang kemudian akan tumbuh seperti yang ada di dalam game, serta rambut yang indah sesuai dengan apa yang sering mereka lihat.

E. Penutup

Kesimpulan

Menggunakan teknik analisis isi deskriptif, didapatkan temuan karakter perempuan di dalam game online memiliki tubuh yang dikatakan ideal :

1. 99,6% karakter perempuan dalam game online ditampilkan dengan tubuh langsing dan sisanya ditampilkan dengan tubuh gemuk, dengan persentase 0,4% .
2. Karakter perempuan dalam game online didominasi tipe tubuh *hourglass* (jam pasir) dengan persentase sebesar 85%. 6,5% karakter perempuan ditampilkan dengan tipe tubuh rectangular, 3,8% bertipe pear, 4,2% bertipe inverted triangle, dan overweight hanya 0,4%.
3. Hampir semua karakter perempuan dalam game online ditampilkan dengan pinggang yang ramping, dengan persentase sebesar 96%.
4. 93% karakter perempuan dalam game online ditampilkan dengan pinggul yang besar.
5. Sebagian besar karakter perempuan dalam game online, yaitu 66,5% ditampilkan dengan payudara yang besar.
6. Tidak ada satupun karakter perempuan yang ditampilkan dalam kulit hitam. Karakter perempuan didominasi oleh warna kulit putih sebesar 81,5%, dan hanya 18,5% yang menampilkan warna kulit coklat.
7. Karakter perempuan dalam game online lebih banyak ditampilkan dengan rambut yang panjang, yaitu sebesar 77,7%. Hanya sedikit game (18,1%) yang menampilkan rambut pendek.
8. Karakter perempuan lebih banyak ditampilkan dengan rambut lurus (65,4%). Karakter

perempuan dengan tampilan rambut ikal hanya memperoleh persentase sebesar 26,2%. Sedangkan rambut keriting lebih sedikit dibandingkan keduanya, yaitu 4,2% saja.

Saran

Dengan hasil penelitian ini, penulis menyarankan kepada para akademisi atau peneliti lainnya untuk melakukan penelitian lanjutan. Penelitian yang berkenaan dengan tampilan tubuh perempuan dalam game online ini bisa digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian apakah dengan karakter-karakter fiktif tersebut memberikan dampak dan pengaruh terhadap perilaku ataupun pola pikir para pemain khususnya anak perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Baran, J Stanley.(2008). *Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya*. London: McGraw Hill.
- Eriyanto.(2011). *Analisis Isi, Pengantar Metodologi untuk Pengantar Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lain*. Jakarta :Kencana Prenada Media Grup.
- Kasiyan.(2008). *Manipulasi dan Dehumanisasi Perempuan dalam Iklan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Lerner, R. (2015). *Handbook of Child Psychology and Developmental Science (Seventh Edition)*.Canada : John Wiley and Sons, Inc.
- Mayra, Frans. (2008). *An Introduction to Game Studies : Games and Culture*. London: SAGE Publication Ltd.
- McQuail, Dennis. (2009). *Mass Communication Theory*. London: Stage Publication, Ltd
- Moleong, Lexy J. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moore, Roger. (2009). *Barbie Culture :Ikon Budaya Konsumerisme*. Yogyakarta: Relief.
- Nabi, Robin .L &Mary B Oliver. (2009). *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*. London: Sage Publication Inc.
- Nurudin.(2003). *Komunikasi Massa*. Malang : Pustaka Pelajar.
- Pai, Seeta dan Kelly Schryver. (2015). *Children, Teens, Media, and Body Image*. Common Sense Media.

Prabasmoro, Aquarini. (2006). *Kajian Budaya Feminis :Tubuh, Sastra, Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.

Rollings, Andrew dan Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. USA: Prentice Hall.

Salim, Agus (penyunting). (2001). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Septiawan Santana. (2005). *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta :Yayasan Obor Indonesia.

Severin, Werner J dan James W. Tankard.(2001). *Communication Theories; Origin, Methods, and Uses in the Mass Media. Fifth Edition*.University of Texas at Austin: Addison Wesley Longman Inc.

Smolak, L. (2011). Body Image Development in Childhood.Dalam T. Cash & L. Smolak (Eds.) *Body Image: A Handbook of Science, Practice, and Prevention (Second Edition)*. New York : Guilford.

Striegel-Moore, R., Franko, D. (2002). The Body Image Issues among girls and women. Dalam T.F. Cash & T. Pruzinsky.(eds). *Body Images: A Handbook of Theory, Research, and Clinical Practice*. New York: Guilford Press.

Wimmer, Roger D dan Joseph R. Dominick. (2003). *Mass Media Reserch, an Intruduction (Seventh Edition)*. Belmont CA: Wadsworth Publishing Company.

Jurnal :

Carter, Shannon K. & Michelle M. Ortiz. (2008). Ideal Female and Male Body : An analysis of College Students' Drawings. *The Journal of Public and Professional Sociology*: Vol. 2: Iss. 1, Article 4.

Dill, Karen E, dkk. (2005). Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis. *Psychology of women book series*, Chapter 8, 115-130.

Downs, E. & Smith, S. L. (2005). Keeping Abreast of Hypersexuality : A video Games Character Content Analysis. *Sex Roles*, 62 :721-733.

Martins, Nicole dankawan-kawan. (2009). A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games.*Sex Roles*, 61, 824-836.

Miller, Monica K. & Alicia Summers. (2007). Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines. *Sex Roles*, 57, 733-742.

Mou, Yi & Wei Peng. (2009). Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games. *IGI Global : Chapter LIII*, 922-937.

Murwani, Endah. (2010). Kontruksi Bentuk Tubuh Perempuan dalam Iklan Televisi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Volume II, Nomor 1.

Robinson, Mark Callister, Brad Clark, dan James Phillips. (2009). Violence, Sexuality, and Gender

Stereotyping: A Content Analysis of Official Video Game Web Sites.

Thesis :

Brown, Karen R. (2006). *Media Representations Of Female Body Images In Women's Magazines*. Oklahoma State University.

Online :

<http://life.viva.co.id/news/read/270076-geger-salon-kecantikan-khusus-anak> (diaksesSabtu 14 Maret 2015 pukul 14.43 WIB)

<http://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia> (diaksespadaSelasa 4 April 2015 pukul 13.00 WIB)

<http://www.girlsgogames.co.id/dandan-pengantin-jadul/>
http://www.girlsgogames.co.id/permainan/dandan_sensas_i_pest (diaksespadaSelasa 4 April 2015 pukul 13.22 WIB)

http://www.girlsgogames.co.id/permainan/keindahan_pantai (diaksespadaSelasa 4 April 2015 pukul 13.30 WIB)

http://www.girlsgogames.co.id/permainan/laces_girl_dress_up

http://www.girlsgogames.co.id/permainan/lemari_baju_ekstra_besar_shirley

<http://www.girlsgogames.co.id/permainan/pernikahan-lily>(diaksespadaSelasa 4 April 2015 pukul 13.04 WIB)

<http://www.jws.com/articles/SB10001424052970203458604577263273943183932> (diakses 14 Maret 15.22 WIB)

<http://www.koran-sindo.com/read/940204/152/ketika-sikecil-meniru-ibunya-1419141552> (diakses Sabtu,14Maret 2015 pukul 15.07 WIB)

<http://www.newmedia.org/game-based-learning-what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.htm> (Trybus, Jessica. "Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going") (diakses 14 Maret 2015 pukul 15.08 WIB)

<http://www.spilgames.com/about-us/portals/#product-4734> (diaksespadaSenin 6 April 2015 pukul 06.17 WIB)

www.girlsgogames.co.id (diaksespada 26 Juni 2015 pukul 10.10 WIB)

www.girlsgogames.co.id/permainan/mushroom-fairy-dress-up