

Analisis Wacana Kritis Perempuan Dalam Kontroversi KBGO Melalui Media Sosial instagram @emak_moba

¹M. Ferza Maulidy Aldy, ²Mauliddina Aulia Sarwenda, ³Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita
^{1,2,3}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
m.ferzamaulidyaldy@gmail.com

Abstrak

Kemajuan media sosial mempermudah interaksi digital, namun juga memunculkan bentuk kekerasan baru seperti Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). Salah satu kasus yang ramai diperbincangkan adalah dugaan pelecehan oleh pemain profesional EVOS Depezett, yang dibahas secara masif di akun komunitas Instagram @emak_moba. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perempuan direpresentasikan dalam wacana digital melalui caption dan komentar warganet. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK) model Norman Fairclough, mencakup tiga dimensi: teks, praktik diskursif, dan praktik sosial. Data diperoleh dari dokumentasi unggahan dan komentar pada postingan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi perempuan cenderung negatif, seperti dianggap pencari perhatian, playing victim, atau perusak karier laki-laki. Gaya penyajian caption yang kasual dan netral memperkuat opini publik yang menyudutkan korban. Kesimpulannya, media sosial menjadi arena reproduksi wacana patriarkal yang memperlemah posisi perempuan dalam kasus KBGO.

Kata kunci: KBGO, media sosial, representasi perempuan, EVOS Depezett, analisis wacana kritis.

Abstract

Advances in social media have made digital interactions easier, but they have also given rise to new forms of violence such as Online Gender-Based Violence (GBV). One of the most discussed cases is the alleged harassment by professional player EVOS Depezett, which was massively discussed on the Instagram community account @emak_moba. This research aims to analyze how women are represented in digital discourse through captions and netizen comments. The method used is qualitative with the Critical Discourse Analysis (AWK) approach of Norman Fairclough's model, including three dimensions: text, discursive practices, and social practices. Data were obtained from upload documentation and comments on relevant posts. The results show that the representation of women tends to be negative, such as being considered attention seekers, playing victims, or destroyers of men's careers. The casual and neutral style of caption presentation reinforces public opinion that victimizes the victim. In conclusion, social media has become an arena for the reproduction of patriarchal discourse that weakens the position of women in the KBGO case.

Keywords: KBGO, social media, representation of women, EVOS Depezett, critical discourse analysis.

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan memunculkan tantangan baru yang cukup serius, salah satunya adalah meningkatnya kasus kekerasan di ruang digital, khususnya Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO). KBGO merupakan bentuk kekerasan yang terjadi melalui platform digital, mencakup pelecehan verbal melalui komentar atau pesan pribadi, intimidasi langsung, hingga penyebaran konten pribadi tanpa persetujuan. Berdasarkan aduan masuk ke SAFEnet untuk triwulan pertama, terdapat 480 aduan terkait dengan KBGO. Detail aduan tersebut adalah 130 aduan pada Januari, 148 aduan pada Februari, dan 93 aduan pada Maret 2024. Jumlah ini naik empat kali lipat dibandingkan dengan triwulan pertama di tahun 2023. Data ini menunjukkan bahwa Indonesia masih darurat KBGO (Muhajir & Pemantauan, 2024).

Menurut (Nia Nur Pratiwi, 2024) banyak kasus KBGO disebabkan oleh data pribadi yang tersimpan di internet. Saat ini, kekerasan berbasis gender online di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Teknologi yang semakin canggih telah disalahgunakan oleh oknum tidak bertanggung jawab untuk melakukan berbagai bentuk kekerasan, seperti *revenge porn* dan *deepfake AI*. Kekerasan seperti *revenge porn*, di mana foto atau video intim korban disebarluaskan tanpa izin sebagai bentuk balas dendam dapat menghancurkan kehidupan banyak perempuan.

Kebebasan dan kemudahan akses yang ditawarkan media sosial tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga membuka ruang bagi terjadinya perilaku menyimpang. Salah satu bentuk penyimpangan yang paling mengkhawatirkan adalah pelecehan seksual secara daring. Hal ini semakin diperparah oleh minimnya kontrol dan pengawasan terhadap identitas pengguna di ruang digital. Di dunia maya identitas seseorang dapat dengan mudah disamaraskan sehingga pengguna media sosial lain tidak dapat mengetahui siapa sebenarnya kita. Hal itu mendorong pelaku penyimpangan untuk semakin aktif karena tidak perlu khawatir identitas asli mereka akan diketahui (Azhar Musyaffa & Effendi, 2022).

Ketimpangan gender masih menjadi persoalan yang mengakar kuat di berbagai lini kehidupan. Ketidaksetaraan ini seringkali termanifestasi dalam bentuk kekerasan yang dialami oleh individu berdasarkan identitas gendernya. Kekerasan Berbasis Gender (KBG) merupakan istilah yang merujuk pada kekerasan yang

melibatkan laki-laki dan perempuan. Mayoritas perempuan biasanya menjadi korban kekerasan. Hal ini disebabkan karena adanya distribusi kuasa yang timpang antara laki-laki dan perempuan, sehingga kekerasan ini mengacu pada dampak status gender perempuan yang subordinat dalam masyarakat (Adkiras et al., 2021)

Analisis Wacana Kritis (AWK) adalah pendekatan dalam ilmu bahasa yang berupaya mengungkap hubungan antara bahasa, kekuasaan, dan ideologi dalam teks., bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana dominasi, perlawan, dan negosiasi identitas sosial. Dalam konteks ini, bahasa dipahami sebagai bentuk praktik sosial yang selalu terikat pada struktur kekuasaan dan ideologi tertentu dalam masyarakat. Model Analisis Wacana Kritis Fairclough terdiri atas tiga dimensi utama: (1) analisis teks, yakni bagaimana struktur bahasa, pilihan diksi, dan sintaksis digunakan dalam teks; (2) praktik diskursif, yakni bagaimana teks diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh masyarakat; dan (3) praktik sosial, yang melihat bagaimana wacana berkaitan dengan struktur sosial dan ideologi yang lebih luas (Huang Hoon Chng, 1996).

Kekerasan gender berbasis online adalah segala bentuk kekerasan yang ditunjukkan kepada individu berdasarkan gender mereka, yang dilakukan melalui platform digital (Hetty Astri, 2024). Kekerasan berbasis gender online merupakan tindakan pidana yang menggunakan teknologi digital, bisa melalui chat, situs web, dan forum daring (Buana et al., 2025).

Di tengah pesatnya penggunaan media sosial sebagai ruang interaksi, banyak pengguna belum sepenuhnya memahami risiko yang melekat di dalamnya. Pengalaman berinternet yang tidak diimbangi dengan pemahaman yang memadai sering kali menjadi celah munculnya tindak kekerasan, terutama yang berbasis gender, salah satu penyebab merebaknya kasus Kekerasan Berbasis Gender Online lebih disebabkan minimnya literasi digital dari para warganet dalam mengenali karakteristik yang ada di dunia maya. Minimnya pengetahuan literasi digital ini seringkali membuat banyak warganet lengah dalam memanfaatkan media sosial (Arianto, 2021)

Dalam era digital saat ini, media sosial seperti Instagram telah menjadi sarana utama bagi individu maupun komunitas dalam menyampaikan pendapat dan membentuk opini publik. Salah satu elemen penting dalam interaksi di platform ini adalah komentar dan caption, yang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap unggahan, tetapi juga menjadi alat produksi makna. Komentar dan caption dalam Instagram merupakan tanggapan atau kesan yang ditulis oleh orang lain untuk menyampaikan opininya terhadap apa yang dituliskan seseorang di dalam caption (Hartini et al., 2017)

Dengan pentingnya peran media sosial dalam pembentukan opini publik dan kesadaran sosial, penelitian yang dilakukan oleh Anindya et al. (2021) "Upaya Meningkatkan Kesadaran Gender Kaum Muda Melalui Pesan Kesetaraan Gender Di Media Sosial Instagram" menunjukkan bahwa media sosial dapat memobilisasi audiens baru untuk terlibat dalam aktivitas berorientasi kesetaraan gender, dan beberapa anakmuda memiliki peran penting dalam menggunakan Instagram untuk meningkatkan kesadaran gender di kalangan sebayanya.

Urgensi kajian ini terletak pada kebutuhan untuk memahami perspektif gender dalam representasi media digital. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa representasi perempuan di media sosial sering kali dilekatkan dengan stereotip tertentu, seperti dianggap emosional, lemah, atau berlebihan, yang memperkuat hegemoni patriarkal. Namun demikian, media sosial juga membuka ruang untuk resistensi dan pembentukan identitas alternatif yang lebih setara (Siregar, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana perempuan direpresentasikan dalam wacana digital di media sosial, khususnya melalui akun Instagram @emak_moba dalam kasus kontroversi pelecehan yang dilakukan oleh pemain profesional yaitu Depezzett, serta tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji bagaimana bahasa dan teks yang ada di komentar maupun caption digunakan sebagai alat yang dapat membentuk persepsi serta memengaruhi sikap pembaca, baik secara individu maupun kelompok.

Metode Penelitian

Objek kajian penelitian diambil dari postingan konten yang diunggah akun Instagram @emak_moba. dalam proses analisis yang dilakukan dengan mengamati unsur-unsur kebahasaan seperti struktur kalimat, penggunaan tata bahasa, dan pemilihan diksi di dalam caption yang dapat membentuk makna dalam teks tersebut. Setelah data dikumpulkan, peneliti akan menafsirkan hasil temuan secara teliti dan sistematis agar dapat disampaikan dengan jelas kepada pembaca. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis (AWK) yang dikembangkan oleh Norman Fairclough. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap hubungan antara penggunaan bahasa dengan struktur kekuasaan dan ideologi, khususnya dalam konteks representasi gender di media sosial. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui dokumentasi unggahan akun Instagram @emak_moba, khususnya pada konten yang membahas kontroversi pro player esports Evos Depezzett. Data utama meliputi caption unggahan dan komentar warganet sebagai objek teks. Data sekunder diperoleh dari artikel berita, literatur akademik, dan dokumentasi terkait KBGO serta representasi perempuan di dunia digital. langkah analisis diawali dengan

mengidentifikasi struktur wacana dalam teks (caption dan komentar), dilanjutkan dengan menelaah bagaimana teks diproduksi dan dikonsumsi (praktik diskursif), lalu bagaimana wacana wacana tersebut memperkuat relasi kuasa dan ideologi gender (praktik sosial).

Hasil dan Pembahasan

Dalam kontroversi yang melibatkan Depezzett, salah satu pro player dari EVOS Esport, warganet menunjukkan berbagai respons melalui komentar pada unggahan akun @emak_moba. Analisis teks pada bagian ini menyoroti bagaimana representasi perempuan dibentuk melalui pilihan kata dan struktur bahasa yang digunakan netizen.

Berikut adalah hasil analisis terhadap potongan komentar menyerang korban dari unggahan terkait kasus Evos Depezzett:

No	Potongan Komentar	Gaya Bahasa	Stereotipe Yang Tercerminkan	Makna Tersirat
1	“Padahal dia di tim besar kalau mau ngajak gituan salah seharusnya ajak aja dulu jalan” terus baru ngomong berdua, jangan di chat begitu nanti di Ss karena kepengen viral padahal aslinya mau” @adil29ra	Sarkastik dan Tuduhan langsung	Perempuan dianggap manipulatif, haus atensi, dan berpura-pura menjadi korban padahal sebenarnya “mau”	Komentar ini mengandung tuduhan bahwa perempuan sengaja memancing situasi untuk menjebak pelaku dan mencari popularitas lewat viralitas.
2	“Dari yang saya baca ini unsur pelecehan nya nggak sih, ngajak ke apart doang, cewenya balasnya pancing, dia cuman bilang butuh, belum menjurus ke pelecehan sih, ini ciri ciri cewe mau hancurkan karir seseorang dan mau panjat sosial” @richardvoll	Tuduhan langsung	Perempuan haus validasi dan playing victim	Korban punya niat menghancurkan karir pelaku
3	“malah menurut gue lebih tholol ceweknya ngejebak si player, boong kalau semua player esport gak gitu, emang si playernya aja yang lagi apes ketemu cewe caper” @monsty093	Tuduhan langsung	Player Esport biasa melakukan pelecehan	Player yang melakukan pelecehan sudah menjadi hal umum di kalangan esport

4	“sebenarnya sih kasus beginian banyak banget apalagi dalam lingkup scene esport cuman ya gitu yang ketahuan naas bet dan ditolak” @fyzsfq_	Tuduhan dan merendahkan	Player Esport umum terjadi pelecehan	Player yang ketahuan memiliki hari buruk.
5	“Playing victim ah dia yang genit dia yang teriak, buat depezzett bukan begitu cara ngajaknya 😂” @irvanfebs10	Merendahkan	Perempuan Playing Victim	Korban yang memancing pelaku
6	“Jaman skrg cewe mah cuma suka mancing kena 1000 alasan muncul 😂😂 tapi kalo ganteng free semua tuh” @yivvv_e	Sindiran	Perempuan dianggap manipulatif, matre, dan bersikap tidak konsisten terhadap pria tergantung penampilan fisik atau status sosialnya.	Perempuan hanya “bermain-main ” dengan korbanisasi dan bahwa standar mereka tergantung ketertarikan fisik/laki-laki. Komentar ini juga membingkai pelecehan sebagai sesuatu yang relative jika pelaku tampan, maka tindakan tidak dianggap salah.
7	“Akun korban di private.. yang abis kepo terus follow jangan lupa di unfoll.. kasus ini cukup, jangan kasih kesempatan manjat” @riizaalsubakti	Imperatif dan tuduhan	Korban dianggap berpura-pura jadi korban demi popularitas, dan memanfaatkan situasi untuk mendapat perhatian atau followers.	Komentar ini menyiratkan bahwa korban tidak tulus, dan menyamakan tindakannya dengan strategi “panjat sosial”. Ada dugaan bahwa korban mencari keuntungan dari kasus yang menimpanya.
8	“ceweknya juga lagi cari momen buat jadi BA Esport juga itu” @abengbeng_	Tuduhan langsung dan meremehkan	Perempuan dianggap oportunistis dan memanfaatkan situasi untuk meraih ketenaran atau posisi tertentu, dalam hal ini menjadi Brand Ambassador (BA).	Komentar ini menyiratkan bahwa korban memanfaatkan kasus ini bukan karena benar-benar menjadi korban, melainkan sebagai alat untuk naik daun.
9	“wok mancing mancing di iya in di post story 🤣🤣 mau main ga? BOLEH🤣 kamu butuh banget? iya 🤣aku gak semurahan itu” @yosbillyy	Sarkastik	Perempuan dianggap plin-plan atau “bermain-main” dengan persetujuan.	Komentar ini menyiratkan pihak perempuan dianggap tidak dewasa, tidak serius, dan hanya saling memancing.

10	“udah tau sangean malah di pancing, giliran kepancing malah playing victim wkwk” @muammarps	Menyudutkan	Laki-laki dianggap lemah kendali seksual, dan perempuan dianggap manipulatif serta suka memancing lalu berpura-pura menjadi korban (playing victim)	Komentar ini menyiratkan bahwa kesalahan ada pada perempuan karena memancing, dan laki-laki dianggap hanya bereaksi wajar membenarkan perilaku pelaku.
----	---	-------------	---	--

Analisis dalam potongan komentar ini menunjukkan bahwa representasi perempuan dalam komentar warganet sangat dipengaruhi oleh konstruksi gender yang patriarkal. Perempuan dilihat bukan sebagai korban, melainkan sebagai pihak yang menyulut masalah atau bahkan pantas disalahkan. Bahasa yang digunakan memperkuat stereotip bahwa perempuan tidak rasional, manipulatif, dan pencari perhatian di ruang publik digital seperti esports.

Analisis teks dalam kasus Depezzet menunjukkan adanya kecenderungan wacana digital yang timpang dalam merepresentasikan perempuan. Mayoritas komentar lebih condong menyalahkan dan meragukan korban, yang mencerminkan kuatnya nilai-nilai patriarkal di dalam ruang digital komunitas esports.

Produksi wacana yang terlihat dalam kasus EVOS Depezzet adalah pilihan dixi dalam caption yang digunakan oleh akun @emak_moba. Dalam salah satu unggahannya, dalam caption unggahan @emak_moba pada tanggal 27 Januari 2025 menuliskan: “EVOS Depezzet dituduh melakukan pelecehan kepada fans yaitu sechaars_ melalui DM Instagram nih 🤦” Penggunaan kata “dituduh” secara spesifik memang bersifat netral secara hukum, tapi dalam konteks caption media sosial yang menaungi informasi dari banyak nya komunitas kata tersebut dapat membentuk makna bahwa kasus ini masih meragukan atau belum layak di percaya, hal ini berpotensi menggeser perhatian dari substansi masalah ke arah keraguan terhadap kebenaran korban.

Penggunaan emoji wajah terkejut dalam caption menjadikan penyampaian isu pelecehan terkesan ringan, seperti konten hiburan, bukan persoalan serius. Hal ini memberi Kesan bahwa kasus pelecehan di komunitas Mobile Legends dianggap sepele. Penyajian semacam ini berisiko memunculkan penafsiran bahwa korban belum tentu benar, sehingga mendorong munculnya komentar-komentar yang justru menyalahkan korban dan memperkuat bias negatif.

Respons netizen terhadap caption tersebut menunjukkan kecenderungan opini publik yang menyudutkan perempuan. Gaya penyampaian yang kasual dan tidak berpihak secara tegas terhadap isu sensitif seperti pelecehan turut membuka ruang bagi berkembangnya komentar yang mereproduksi stereotip serta bias gender.

Temuan ini mengindikasikan bahwa ketimpangan representasi gender dalam wacana digital tidak terjadi secara acak, melainkan berakar pada struktur sosial yang lebih luas seperti budaya patriarki, dominasi maskulinitas, dan relasi kuasa yang menjadikan tidak seimbang di ruang digital.

Analisis ini diarahkan untuk melihat bagaimana representasi terhadap perempuan dalam kasus EVOS Depezzet dibentuk oleh struktur sosial dan ideologi yang lebih luas. Wacana yang menyudutkan perempuan sebagai pihak yang “caper”, “alay”, atau “playing victim” tidak dapat dilepaskan dari konstruksi patriarkal yang masih mengakar kuat dalam ruang digital, khususnya di komunitas esports.

Komunitas esports Mobile Legends didominasi oleh laki-laki dan sarat nilai maskulinitas seperti dominasi dan agresivitas. Kehadiran perempuan sering dipandang negatif, dicap sebagai “pengganggu” atau “perusak karier laki-laki.” Representasi ini terlihat dari komentar yang menyalahkan perempuan dan penyajian konten yang cenderung membela pelaku.

Kondisi ini sejalan dengan konsep patriarki digital, di mana struktur kuasa tradisional turut direproduksi dalam media baru. Komentar-komentar yang bernada meremehkan, menyudutkan, hingga menertawakan korban menunjukkan bahwa perempuan masih menghadapi kekerasan berbasis gender, tidak hanya secara langsung, tetapi juga dalam bentuk simbolik melalui bahasa dan representasi.

Praktik sosial yang membentuk dan mengalirkan wacana dalam kasus ini tidak terlepas dari relasi kuasa antara gender, popularitas, dan media. Representasi perempuan yang cenderung dilemahkan adalah cerminan dari ketimpangan struktural, yang masih membutuhkan kesadaran kolektif untuk dilawan, terutama di ruang digital yang semakin berpengaruh dalam membentuk opini publik.

Penutup

Melalui analisis wacana kritis Norman Fairclough, penelitian ini menemukan bahwa perempuan dalam kasus EVOS Depezzet cenderung digambarkan memiliki dampak yang buruk terhadap suatu individu di media sosial yang menjerumus untuk menjatuhkan karir usatu orang yang memiliki popularitas. Dengan adanya komentar-komentar dari pengguna lebih banyak menyalahkan korban dan membenarkan pelaku karena latar belakang atau statusnya dari pelaku yang banyak dikenal orang. Hal ini mencerminkan bahwa media sosial

masih menjadi ruang yang dipengaruhi oleh nilai-nilai patriarki. Cara penyampaian informasi oleh akun @emak_moba yang menggunakan bahasa santai dan netral ikut membentuk cara audiens memahami isu ini. Alih-alih memperkuat posisi korban, gaya penyajian seperti ini justru memunculkan banyak komentar yang meragukan kebenaran yang ditunjukkan oleh korban dan menguatkan stereotip negatif terhadap perempuan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian media dan gender, serta mendorong media komunitas agar lebih peka saat menyampaikan isu sensitif khususnya seperti KBGO. Selain itu, penting bagi pengguna media sosial untuk memiliki kesadaran kritis agar ruang digital menjadi tempat yang aman dan adil untuk semua, termasuk bagi perempuan yang rentan terhadap kekerasan verbal maupun non-verbal.

Daftar Pustaka

- Adkiras, F., Zubarita, F. R., & Maharani Fauzi, Z. T. (2021). Konstruksi Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online Di Indonesia. *Jurnal Lex Renaissance*, 6(4), 781–798. <https://doi.org/10.20885/jlr.vol6.iss4.art10>
- Arianto, B. (2021). Media Sosial sebagai Ruang Baru Kekerasan Berbasis Gender Online di Indonesia. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial Dan Politik (JISoP)*, 3(2)(2), 105–117.
- Azhar Musyaffa, R., & Effendi, S. (2022). Kekerasan Berbasis Gender Online Dalam Interaksi Di Media Sosial. *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 19, 85–95.
- Buana, G. A., Arifin, S., & Nisa, S. Z. (2025). *Analisis Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) di Kecamatan Singgahan : Perspektif Hukum Positif Indonesia Analysis of Online Gender-Based Violence (OGBV) in Singgahan Subdistrict : A Perspective of Positive Law in Indonesia*. vol.2 no.1(Vol. 2 No. 1 (2025): Edisi III, Juni 2025 (IN PROGRESS)).
- Hartini, H. I., AR, H. F., & Charlina, C. (2017). Kesantunan Berbahasa dalam Komentar Caption Instagram. *Indonesian Language and Literature Education*, C, 1–14.
- Hetty Astri, M. K. (2024). *Kekerasan Gender Berbasis Online pada Remaja, Tantangan dan Dampaknya terhadap Kesehatan Reproduksi*. <https://wrhc-indonesia.com/kekerasan-gender-berbasis-online-pada-remaja-tantangan-dan-dampaknya-terhadap-kesehatan-reproduksi/>
- Huang Hoon Chng. (1996). Critical discourse analysis: The critical study of language. In *Journal of Pragmatics* (Vol. 26, Issue 5, pp. 707–710). [https://doi.org/10.1016/0378-2166\(96\)89194-6](https://doi.org/10.1016/0378-2166(96)89194-6)
- Muhajir, A., & Pemantauan, T. (2024). *Laporan Pemantauan Hak-hak Digital di Indonesia*. <https://safenet.or.id/2024/05/laporan-pemantauan-situasi-hak-hak-digital-di-indonesia-triwulan-i-2024/>
- Nia Nur Pratiwi. (2024). *Mencapai Indonesia Emas 2045 Tanpa Kekerasan Berbasis Gender Online*. Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia. https://www.setneg.go.id/baca/index/mencapai_indonesia_emas_2045_tanpa_kekerasan_berbasis_gender_online