

Representasi Perempuan dalam *Game* Simulasi Kencan *Picka: 30 Days to Love 2*

Virginia Swastika^{1*}, Abdul Firman Ashaf², Purwanto Putra³

^{1*,2,3} Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Universitas Lampung, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, Indonesia.

article info

Article history:

Received 9 December 2024

Received in revised form

20 December 2024

Accepted 1 January 2025

Available online April 2025.

Keywords:

30 Days To Love; Dating Simulation Game; Female Representation; Otome Game; Semiotics Roland Barthes.

Kata Kunci:

30 Days To Love; Game Simulasi Kencan; Otome Game; Representasi Perempuan; Semiotics Roland Barthes.

abstract

Women in games are often portrayed with negative narratives. They are often cast as objects of lust through their physical appearance, and are taken for granted. However, dating simulation games provide a different perspective on women. This research aims to unravel how women are represented in dating simulation games, specifically in the game 30 Days to Love 2 which carries the concept of dating reality show. To analyze the phenomenon, this research uses Roland Barthes semiotics which reveals meaning through denotation and connotation signs. The results show that women in dating simulation games have been viewed more positively. However, female attributes such as appearance are still attached to gender stereotypes that emphasize beauty standards.

abstract

Perempuan dalam game seringkali digambarkan dengan narasi bernada negatif. Mereka kerap dilekatkan sebagai objek pemuas nafsu melalui penampilan fisiknya, serta dianggap remeh. Kendati begitu, game simulasi kencan memberikan perspektif berbeda terkait perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengurai bagaimana perempuan direpresentasikan di dalam game simulasi kencan, tepatnya dalam permainan Picka: 30 Days to Love 2 yang mengusung konsep dating reality show. Dalam membedah fenomena, penelitian ini menggunakan semiotika Roland Barthes yang mengungkap makna melalui tanda denotasi dan konotasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan di dalam game simulasi kencan sudah dipandang lebih positif. Akan tetapi, atribut perempuan seperti penampilan masih lekat dengan stereotip gender yang menekankan standar kecantikan.



ACM Computing Classification System (CCS)

EBSCOhost

Communication and Mass Media Complete (CMC)

Corresponding Author. Email: swastikavirginia@gmail.com ^{1}.

Copyright 2025 by the authors of this article. Published by Lembaga Otonom Lembaga Informasi dan Riset Indonesia (KITA INFO dan RISET). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

1. Pendahuluan

Cinta merupakan salah satu aspek psikologis yang mendalam dalam kehidupan manusia. Sebagai makhluk sosial, individu memerlukan interaksi dengan orang lain, yang sering kali menumbuhkan perasaan romantis. Ikatan emosional ini tidak hanya dapat dirasakan dalam kehidupan nyata, tetapi juga melalui berbagai media, termasuk permainan video. Saat ini, banyak bermunculan permainan yang mengangkat tema-tema romantis. Umumnya, permainan ini digolongkan dalam genre simulasi kencan atau dikenal dengan istilah *game* otome. *Game* otome adalah jenis permainan simulasi kencan yang ditujukan khusus bagi pemain perempuan. Genre ini populer karena menyuguhkan pengalaman permainan berbasis novel visual dengan perempuan sebagai tokoh utama, yang memungkinkan pemain untuk menjalin hubungan romantis dengan salah satu karakter pria dalam permainan (Nouvanty, 2023:120). Menurut laporan Vice, genre otome pertama kali muncul di Jepang pada tahun 1990-an dengan dirilisnya *Angelique*, sebuah permainan kencan interaktif yang memungkinkan pemain menjalin hubungan virtual dengan lawan jenis yang digambarkan dengan penampilan menarik. Tema yang diangkat dalam genre ini sering kali berfokus pada kehidupan anak sekolah dan remaja.

Kehadiran *game* otome memberikan alternatif hiburan bagi pemain perempuan yang menginginkan pengalaman cerita romantis dengan adegan manis sekaligus penuh ketegangan. Alur cerita dalam *game* tersebut sering kali membangkitkan emosi, yang pada gilirannya mengarah pada perasaan romantis. Selain itu, genre ini juga menawarkan karakter laki-laki dengan beragam latar belakang yang sering kali digambarkan tanpa cela, baik dari segi penampilan maupun peranannya terhadap tokoh perempuan. Salah satu contoh *game* otome yang cukup populer adalah *Picka: 30 Days to Love*, sebuah permainan simulasi kencan berbasis teks interaktif yang dikembangkan oleh Plain Bagel Inc asal Korea Selatan. Hingga tahun 2024, *game* ini telah memiliki lima musim, yang semuanya menawarkan pengalaman mengikuti program dating show virtual selama 30 hari. *Game* ini banyak diminati karena plot cerita yang menarik dan mampu membawa pemain terbawa perasaan. *30 Days to Love* tersedia dalam dua

versi bahasa, yaitu Korea dan Inggris. Musim kedua adalah yang paling digemari oleh pemain. Melalui permainan simulasi kencan *30 Days to Love*, pemain akan berperan sebagai salah satu karakter dalam cerita dan ditantang untuk mencari pasangan melalui berbagai aktivitas yang telah disiapkan oleh pengembang. Meskipun alur cerita telah ditentukan, pemain tetap memiliki kendali untuk memilih respons, yang dapat mempengaruhi jalannya cerita. Keunikan dari *game* ini terletak pada komposisi karakter yang seimbang antara perempuan dan laki-laki, berbeda dengan mayoritas *game* otome lainnya yang lebih fokus pada karakter laki-laki. Karakter dalam *game* ini terdiri dari empat perempuan, yaitu Hazel Han, Doah Baek, Juwon Woo, dan Nakyung Son, serta empat laki-laki, yaitu Elliott Nam, Hajin Seo, Daniel Kyun, dan Jaekyeom Kwon. Selain itu, konsep *dating reality show* melalui chat yang diusung dalam *30 Days to Love 2* memberikan daya tarik tersendiri pada permainan ini. Sebagaimana diketahui, acara *dating reality show* akan menampilkan peserta yang dinilai memiliki penampilan dan karakter yang menarik. Hal ini juga berlaku pada karakter perempuan dalam permainan tersebut. Penggambaran karakter perempuan dalam *game* sering kali masih menunjukkan ketimpangan sosial. Ketimpangan ini tidak hanya terkait dengan perbedaan jenis kelamin, tetapi lebih pada ketidaksetaraan dalam representasi dan narasi yang dibangun oleh pengembang.

Dalam banyak *game* online sebelumnya, karakter perempuan sering kali digambarkan sebagai objek seksualitas atau bahkan memiliki kedudukan yang lebih rendah dibandingkan laki-laki. Sementara itu, karakter laki-laki biasanya digambarkan dengan penampilan yang ideal sebagai pasangan (Vries, 2006:5). Menurut Prescott dan Bogg (2006:99), *game* komputer sering kali menggambarkan sisi seksual tubuh perempuan secara berlebihan, terlihat dari bentuk tubuh yang disorot seperti dada besar, tubuh ramping, dan pakaian yang terbuka. Sunden dan Sveningsson dalam bukunya yang berjudul *Gender and Sexuality in Online Game Cultures* (2012:3) mengungkapkan bahwa perempuan sering digambarkan dalam narasi yang cenderung menyedihkan. Selain itu, Ogletee dan Drake (dalam Prescott dan Bogg, 2013) berpendapat bahwa karakter perempuan dalam *game* sering kali direpresentasikan sebagai sosok yang tak berdaya dan

provokatif secara seksual, berbeda dengan karakter laki-laki yang lebih sering digambarkan dominan, hipermaskulin, dan tidak realistis. Fox dan Bailenson (Liu, 2020) mengungkapkan bahwa karakter perempuan dalam video *game* sering diobjektifkan pada perilaku seksual dan ditempatkan dalam peran sekunder yang inferior. Penguatan sentimen ini dapat memperburuk persepsi seksual terhadap perempuan, yang kemudian berpotensi menumbuhkan perilaku yang tidak pantas (Bègue *et al.*, 2017; Fox & Potocki, 2016; Yao *et al.*, 2010). Fenomena ini berkaitan erat dengan dominasi laki-laki dalam industri video *game*, yang sering kali menyebabkan representasi perempuan disesuaikan untuk memenuhi keinginan pasar laki-laki (Salter & Blodgett, 2012). Meskipun demikian, media modern mulai menghadirkan karakter perempuan yang lebih mandiri dan kompleks. Sebagai contoh, dalam drama *Strong Woman Do Bong Soon*, karakter perempuan digambarkan sebagai sosok kuat secara fisik namun tetap mempertahankan elemen feminin (Saputra, 2018). Namun, norma patriarki yang mendominasi budaya global masih menjadi tantangan besar dalam menciptakan representasi gender yang setara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi perempuan dalam *game* otome *Picka: 30 Days to Love 2* menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui metode ini, penelitian akan mengungkapkan mitos sosial yang terdapat dalam penggambaran perempuan di *game* simulasi kencan, terutama bagaimana representasi tersebut mencerminkan norma gender yang berlaku dalam masyarakat. Sebagai metode yang berfokus pada tanda-tanda, semiotika dapat diterapkan dalam analisis *game 30 Days to Love 2* yang tersedia di aplikasi permainan online *Picka*.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis representasi perempuan dalam *game* simulasi kencan *Picka: 30 Days to Love 2* versi global yang menggunakan bahasa Inggris. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih karena dianggap efektif dalam menggambarkan pesan yang disampaikan oleh pembuat pesan kepada audiens, serta untuk membangun pemahaman yang lebih tepat mengenai realitas sosial yang

terkonstruksi. Selain itu, penelitian kualitatif dipilih karena memungkinkan penggunaan berbagai pendekatan serta interpretasi, yang memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan tetap berbasis pada data empiris (Suwendra, dalam Alam *et al.*, 2024). Metode semiotika juga diterapkan dalam penelitian ini untuk mengkaji tanda-tanda yang ada dalam *game* online, guna menyusun sebuah sistem tanda yang terstruktur. Seperti yang diketahui, semiotika adalah disiplin ilmu yang khusus digunakan untuk mempelajari tanda (Toruan & Kusumastuti, 2022).

Metode semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yang dikembangkan oleh Roland Barthes. Menurut Barthes, pemaknaan suatu teks dapat dianalisis dengan memperhatikan tanda yang terbagi dalam tiga kategori: denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi merujuk pada makna literal atau makna yang tersurat, sedangkan konotasi mengacu pada makna yang lebih tersirat dan dapat mengandung nilai-nilai budaya atau emosional. Mitos, dalam pengertian Barthes, merujuk pada pesan yang lebih mendalam yang terkandung dalam suatu tanda, yang membentuk makna sosial yang lebih luas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi dan studi pustaka. Dalam observasi, peneliti akan mengamati percakapan yang berhubungan dengan isu gender, khususnya yang berkaitan dengan penggambaran perempuan dalam *game* simulasi kencan *Picka: 30 Days to Love 2*. Sementara itu, untuk studi pustaka, peneliti akan merujuk pada berbagai sumber, termasuk buku, jurnal, serta literatur lain yang relevan, untuk mendukung hasil analisis terhadap fenomena yang diamati.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis Berdasarkan Semiotika Roland Barthes Dialog 1

Master: *Happy Dobby's profile will be revealed*

Juwon: *Good timing master lol* (Informasi profil Hazel diungkap di grup chat peserta perempuan)

Hazel: *Ab lol! This is embarrassing. Hello! My name is Hazel*

Doah: *Wow but you're a postgraduate student. Do you have the time to be here?*

Juwon: *So that's why you're doobby lol*

Hazel: *I am enjoying my time in my professor's office hehehe*
 Juwon: *I think the professor stole your socks.*
 Doah: *I thought you were an undergrad by looking at your profile pic (Day 2)*

Makna Denotasi

Secara denotatif, percakapan ini menggambarkan interaksi sosial antara Hazel dengan karakter lainnya dalam *game*, dengan fokus pada pengenalan diri dan latar belakang pendidikan Hazel. Percakapan ini juga menyiratkan bahwa Hazel memiliki latar pendidikan tinggi, yang menjadi sorotan di antara karakter lainnya.

Makna Konotasi

Pendidikan tinggi yang dimiliki oleh Hazel menegaskan bahwa perempuan dapat mengakses pendidikan setinggi laki-laki. Ini mencerminkan ide bahwa perempuan memiliki kapasitas yang sama untuk mencapai prestasi akademis dan profesional.

Mitos

Pendidikan tinggi bagi perempuan sering dianggap kurang penting dalam beberapa budaya, dengan anggapan bahwa perempuan lebih baik mengurus tugas domestik. Karakter Hazel, yang merupakan mahasiswi S2 dan asisten laboratorium, mematahkan anggapan tersebut, menunjukkan bahwa perempuan juga dapat memiliki karier yang ambisius dan intelektual.

Dialog 2

Daniel: *Doah, you're also in the sports field right? Thor..right?*
 Doah: *Yes, I'm Thor lolll and horseback riding for me. I used to race as an athlete and currently work as a coach (Day 3)*

Makna Denotasi

Dialog ini menggambarkan bahwa Doah terlibat dalam karier olahraga sebagai pelatih pacuan kuda, dengan latar belakang sebelumnya sebagai atlet pacuan kuda.

Makna Konotasi

Olahraga sering dipandang sebagai ranah dominasi laki-laki, namun dalam percakapan ini, Doah menunjukkan bahwa perempuan juga memiliki kemampuan untuk berkompetisi bidang tersebut.

Mitos

Dialog ini mengungkapkan bahwa mitos yang mengaitkan perempuan dengan kelemahan fisik dan ketidakmampuan dalam bidang maskulin, seperti olahraga, tidak lagi relevan. Doah mematahkan stereotip tersebut dengan menjadi pelatih yang kompeten.

Dialog 3

Juwon: *Hello my name is Juwon. My previous workplace is still on my profile but I actually quit and I'm currently preparing to make a documentary.*
 Daniel: *I can't believe you quit accounting.*
 Hazel: *It must have been hard to decide*
 Elliott: *Have you always wanted to be a director?*
 Juwon: *Well yeah and working at the company made me feel like it wasn't the right path for me. (Day 3)*

Makna Denotasi

Dialog ini menggambarkan keputusan Juwon untuk berpindah karier dari bidang akuntansi menuju industri kreatif sebagai pembuat film dokumenter.

Makna Konotasi

Percakapan ini mencerminkan kebebasan perempuan dalam menentukan karier dan masa depan mereka, menunjukkan bahwa perempuan tidak terbatas pada peran tradisional. Keputusan Juwon untuk beralih karier memperlihatkan keberanian dan kemandirian dalam menghadapi risiko.

Mitos

Mitos yang menganggap perempuan sebagai sosok yang pasif dalam pengambilan keputusan besar, seperti memilih pekerjaan atau karier, dilawan oleh karakter Juwon yang secara aktif membuat keputusan yang mendukung aspirasi pribadinya.

Dialog 4

Daniel: *Juwon, we can't see each other in Jeju anymore, right?*
 Juwon: *Probably?*
 Daniel: *That's too bad. We couldn't even go on a single date in the end lol. It would be nice to see each other again.*
 Juwon: *What do you wanna do if we meet again lol*
 Daniel: *Hm maybe Netflix and chill.*
 Juwon: *Daniel lmaooo*
 Daniel: *Noooo we're gonna go on a proper date too. I'm joking, Juwon.*
 Daniel: *Juwon...???*
 Juwon: *I guess I shouldn't go on a date with you.*

Daniel: *Hub? No, that's not what I. Juwon, I've never brought a girl home before.*

Juwon: *I don't believe you...*

Daniel: *I'm serious (Day 4)*

Makna Denotasi

Dialog ini menunjukkan bahwa Juwon menanggapi candaan Daniel yang bernuansa seksual dengan tegas, menunjukkan batasan dalam interaksi mereka.

Makna Konotasi

Dialog ini menunjukkan bahwa perempuan dapat memiliki kendali penuh terhadap situasi dan mampu menolak ajakan atau rayuan yang tidak diinginkan, dengan menunjukkan sikap yang tegas dan mandiri.

Mitos

Mitos mengenai perempuan sebagai pihak yang selalu menerima godaan laki-laki atau dianggap tidak berdaya dalam menghadapi godaan seksual dibantah oleh Juwon, yang dengan tegas menolak ajakan tersebut dan mempertahankan martabat serta batasannya.

Dialog 5

Jaekyeom: *I guess Juwon is the most popular lol. I'm curious about her now.*

Elliott: *You'll know when you see her. She has her own vibes.*

Hajin: *Right.*

Jaekyeom: *She seemed like a calm person when I talked to her. Or perhaps she's more fun in real life?*

Daniel: *Oh that's not it.*

Elliott: *Hazel is the type of person who's fun and will make you feel comfortable. Juwon doesn't really have comfy vibes.*

Jaekyeom: *I get what you mean.*

Hajin: *Hazel laughs a lot, so I tend to laugh more around her.*

Daniel: *Right, like your mood just gets better.*

Jaekyeom: *Then what do you guys look at the most?*

Elliott: *The overall image?*

Hajin: *You only care about the looks?*

Elliott: *That's not what I meant lol. I just meant first impressions are important to me.*

Jaekyeom: *I see.*

Daniel: *And he said that Hazel gave him a good impression while they were eating.*

Elliott: *(emoji eye roll)*

Daniel: *For me, I prefer someone who has a tall physique and...*

Hajin: *You only care about the body?*

Daniel: *Hubb?? (Day 9)*

Makna Denotasi

Dialog ini menggambarkan preferensi fisik laki-laki terhadap perempuan, seperti tubuh yang tinggi dan ramping, sebagai faktor utama dalam menarik perhatian.

Makna Konotasi

Dialog ini mencerminkan bahwa standar kecantikan perempuan dalam masyarakat sering kali menjadi tolok ukur dalam menarik perhatian lawan jenis, meskipun persepsi tersebut bisa berbeda-beda.

Mitos

Standar kecantikan yang digambarkan dalam dialog ini mencerminkan mitos yang berkembang di media bahwa perempuan ideal harus bertubuh ramping, tinggi, dan berkulit cerah. Mitos ini mengabaikan keragaman bentuk tubuh dan kecantikan perempuan yang sesungguhnya.

Pembahasan

Game simulasi kencan atau *otome* hadir sebagai salah satu bentuk hiburan yang secara khusus menargetkan perempuan sebagai audiens. Kehadirannya memberikan alternatif yang berbeda di tengah dominasi *game* yang lebih sering menargetkan laki-laki sebagai pasar utama. Meskipun demikian, *game* ini masih sering menampilkan karakter perempuan yang terperangkap dalam stereotip gender tradisional. Padahal, *game* ini dirancang dengan perempuan sebagai protagonis yang memiliki kendali terhadap alur cerita. Hal ini menunjukkan bahwa representasi perempuan tetap menjadi isu yang relevan, terutama dalam media hiburan. Dalam *game online*, perempuan sering digambarkan dengan penampilan yang menggoda, yang kemudian mengarah pada objektifikasi seksual melalui representasi tubuh mereka. Banyak *game* yang menampilkan karakter perempuan dengan tubuh ideal, sering kali dengan atribut yang terbuka, sesuai dengan standar kecantikan yang berlaku di masyarakat. Standar ini, yang menyebutkan bahwa perempuan cantik harus bertubuh ramping, tinggi, dan berkulit cerah, telah menjadi gambaran yang umum di banyak genre *game*, termasuk dalam *game* bertema simulasi. Kumoro (2017) berpendapat bahwa penggambaran ini

bertujuan untuk menarik perhatian pemain, khususnya laki-laki. Namun, seiring berjalannya waktu, penggambaran perempuan dalam *game* mulai mengalami perubahan signifikan. Rahmadani (2020) mencatat bahwa perempuan kini dapat terlibat dalam aktivitas yang sebelumnya hanya dilakukan oleh laki-laki, termasuk berperan dalam adegan pertarungan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembang *game* kini berupaya untuk mengubah cara pandang terhadap perempuan, menggantikan stereotip patriarki dengan representasi yang lebih adil. Meskipun demikian, unsur feminitas dalam diri perempuan tetap dipertahankan, meskipun dalam hal yang lebih kuat dan mandiri. Perubahan dalam representasi perempuan juga tercermin dalam *game* simulasi kencan. Sebelumnya, *game* otome sering kali mengandalkan pandangan laki-laki terhadap perempuan sebagai sosok yang lemah, pasif, dan perlu dilindungi, bahkan sering kali dijadikan objek seksual. Kini, *game-game* tersebut mulai menggambarkan perempuan sebagai individu yang berdaya, bebas dari unsur erotisme yang merugikan.

Perempuan diberikan kebebasan untuk berekspresi, termasuk dalam menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis. Gong dan Huang (2023) menjelaskan bahwa *game* otome menawarkan pengalaman media yang baru dan berbeda, di mana perempuan mendominasi dinamika hubungan percintaan. Sebagai contoh, *Picka: 30 Days to Love 2* menyajikan representasi perempuan yang lebih progresif, di mana perempuan tidak lagi dipandang melalui peran gender tradisional. Dalam *game* ini, perempuan tidak hanya diposisikan sebagai objek, melainkan sebagai subjek yang aktif dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Pergeseran dari peran subordinat dan stigma kelemahan yang melekat pada perempuan di masa lalu menunjukkan perubahan signifikan dalam cara perempuan digambarkan. Selain itu, konsep *dating reality show* yang diusung oleh *game* ini turut mempengaruhi cara perempuan direpresentasikan, memberikan mereka peran yang lebih kuat dalam narasi tersebut. Dalam *game 30 Days to Love 2*, perempuan digambarkan sebagai sosok yang cerdas dan berpendidikan tinggi. Dialog pertama dalam *game* ini menyampaikan pesan bahwa perempuan berhak mendapatkan pendidikan tinggi, bahkan hingga jenjang S2. Hal ini menunjukkan bahwa perempuan memiliki hak yang sama dengan laki-laki dalam hal

pendidikan dan pencapaian profesional. Representasi pendidikan tinggi ini sekaligus mematahkan anggapan seksis yang menyatakan bahwa perempuan hanya cocok untuk mengurus urusan domestik. Huan (2021) juga mengamati perubahan serupa dalam *game* otome yang ada di China, di mana perempuan mulai digambarkan sebagai sosok yang berpendidikan tinggi dan mampu menggapai aspirasi mereka, meskipun di banyak negara, hambatan-hambatan budaya, ekonomi, dan kebijakan diskriminatif masih menjadi tantangan. Representasi perempuan dalam *game 30 Days to Love 2* juga menekankan sikap pemberani. Dalam dialog kedua, Juwon menggambarkan keberaniannya dalam meninggalkan pekerjaan yang diidamkan banyak orang untuk mengejar karier sebagai produser dokumenter.

Keputusan ini menunjukkan bahwa perempuan dapat memilih jalannya sendiri dan membuat keputusan besar tanpa terikat pada norma sosial yang mengharuskan mereka untuk mengikuti peran tradisional. Ini mencerminkan perubahan dari posisi “*The Other*” menjadi “*Self*,” di mana perempuan kini lebih didefinisikan oleh nilai dan keinginan pribadi mereka, bukan oleh ekspektasi masyarakat. Hal ini mendukung narasi tentang perempuan sebagai individu yang mandiri dan otonom. Perempuan juga digambarkan sebagai sosok yang berani bersaing di bidang olahraga, yang tradisionalanya dianggap sebagai ranah laki-laki. Dalam dialog ketiga, Doah, yang merupakan pelatih pacuan kuda, mengisyaratkan bahwa perempuan dapat bersaing dan sukses dalam bidang yang maskulin tanpa rasa takut. Dialog ini menantang mitos patriarki yang menganggap perempuan tidak cukup kuat secara fisik atau mental untuk berkompetisi di bidang seperti olahraga. *30 Days to Love 2* menawarkan pandangan bahwa perempuan memiliki kuasa penuh dalam menentukan jalan hidup mereka. Mereka tidak lagi dibatasi oleh mitos atau norma gender yang ada dalam budaya patriarki, yang selama ini mengidentikkan perempuan dengan urusan domestik. Temuan ini menunjukkan bahwa perempuan dalam *game* ini memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi pilihan mereka, namun tetap dalam kerangka yang ditentukan oleh pengembang.

Standar kecantikan yang berlaku di masyarakat tetap menjadi elemen penting dalam visualisasi karakter perempuan dalam *game* ini. Dalam dialog kelima, dapat

dilihat bahwa penampilan fisik perempuan masih menjadi tolok ukur dalam menarik perhatian laki-laki, dengan karakter-karakter perempuan digambarkan memiliki tubuh tinggi, ramping, berkulit cerah, dan wajah kecil. Visualisasi ini memperkuat stereotip kecantikan yang ada, meskipun narasi *game* ini menawarkan ruang bagi otonomi perempuan. Sebagai *game* simulasi kencan, elemen visual memiliki peran yang sangat penting dalam membangun makna semiotik. Karakter perempuan yang menarik secara visual bertujuan untuk memenuhi ekspektasi pasar, meskipun terkadang masih mempertahankan stereotip kecantikan tradisional. Hal ini juga berkaitan dengan kemasan cerita yang diangkat dalam *game 30 Days to Love 2*, yang menggunakan konsep *dating reality show* untuk menarik perhatian audiens dan meningkatkan popularitas permainan. Meskipun demikian, meskipun *game* ini memberdayakan perempuan dalam banyak aspek, elemen visual tetap mempertahankan norma kecantikan yang konvensional, menciptakan dualitas dalam representasi gender di dalamnya.

4. Kesimpulan

Perempuan, yang sering kali dijadikan objek pemuas nafsu dan dianggap remeh dalam berbagai genre *game*, tampil dengan cara yang berbeda dalam *game* simulasi kencan. *Game* jenis ini memberikan ruang bagi perempuan untuk tampil dominan, termasuk dalam aspek percintaan. Berdasarkan hasil dan pembahasan, *Picka: 30 Days to Love 2* sebagai *game* simulasi kencan mulai mendobrak berbagai stereotip gender yang berakar dalam budaya patriarki. Tidak lagi dipandang sebagai sosok yang lemah dan pasif, perempuan dalam *game* ini digambarkan sebagai individu yang berhak memperoleh kesetaraan hak dengan laki-laki. Selain itu, mereka juga dapat tampil sebagai sosok yang cerdas, dapat diandalkan, pemberani, dan proaktif dalam mengemukakan pendapat. *Game* ini tetap mempertahankan visualisasi perempuan yang mengikuti standar kecantikan yang konvensional, yang sering kali diperkuat oleh konsep cerita *dating reality show* yang diusungnya.

5. Daftar Pustaka

- Alam, F. N., Putri, R. E., Sasongko, B. L., & Darmawan, F. (2024). STRATEGI KREATIF PESAN IKLAN BLU BY BCA VERSI æTHE UWISE BROTHERSâ€. *KOMUNIKATA*57, 5(2), 212-223.
<https://doi.org/10.55122/kom57.v5i2.1318>.
- Bègue, L., Sarda, E., Gentile, D. A., Bry, C., & Roché, S. (2017). Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents. *Frontiers in psychology*, 8, 245338.
- Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The effects of the sexualization of female video game characters on gender stereotyping and female self-concept. *Sex roles*, 61, 808-823.
<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>.
- Berger, A. A., & Mariantio, M. D. (2000). Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer. (*No Title*).
- Djawad, A. A. (2016). Pesan, tanda, dan makna dalam studi komunikasi. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1).
- Fakih, M. (2008). Analisis gender dan transformasi sosial. (*No Title*).
- Fox, J., & Potocki, B. (2016). Lifetime video game consumption, interpersonal aggression, hostile sexism, and rape myth acceptance: A cultivation perspective. *Journal of interpersonal violence*, 31(10), 1912-1931.
<https://doi.org/10.1177/0886260515570747>.
- Huan, Y. (2022, February). Female representation in Chinese Otome games: Comparative research on three famous games from 2017 to 2021. In *2021 International Conference on Education, Language and Art (ICELA 2021)* (pp. 964-970). Atlantis Press.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220131.175>.
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?. *Journal of comparative*

- research in anthropology and sociology*, 6(01), 171-193.
- Liu, H. (2020). Early adolescents' perceptions and attitudes towards gender representations in video games. *Journal of Media Literacy Education*, 12(2), 28-40. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2020-12-2-3>.
- Maghfuri, A. (2018). *REPRESENTASI PEREMPUAN PADA GAME DOTA 2* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faruqi, A. (2023). Evaluation of uses and gratifications on online otome games. *Teknika*, 12(2), 120-128. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.613>.
- Pawito, P. D. (2007). *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, Yogyakarta: PT. *Les Pelangi Aksara Yogyakarta*.
- Rennick, S., Clinton, M., Ioannidou, E., Oh, L., Clooney, C., Healy, E., & Roberts, S. G. (2023). Gender bias in video game dialogue. *Royal Society Open Science*, 10(5). <https://doi.org/10.1098/rsos.221095>.
- Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & dickwolves: The contentious role of women in the new gaming public. *Journal of broadcasting & electronic media*, 56(3), 401-416.
- Saputra, E. R., & Sulityani, H. D. (2018). Representasi maskulinitas dan feminitas pada karakter perempuan kuat dalam serial drama korea. *Interaksi Online*, 6(3), 135-145.
- Toruan, M. A. B. L., & Kusumastuti, R. D. (2022). *REPRESENTASI STEREOTIP PEREMPUAN DALAM FILM PENDEK "TILIK" KARYA WAHYU AGUNG PRASETYO*. *KOMUNIKATA*57, 3(1), 1-9.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika Komunikasi: Aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 17.
- Wiliam-de Vries, D. (2006). *Gender bukan tabu: catatan perjalanan fasilitasi kelompok perempuan di Jambi*.
- Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual priming, gender stereotyping, and likelihood to sexually harass: Examining the cognitive effects of playing a sexually-explicit video game. *Sex roles*, 62, 77-88.