

**GAMING AS FEMALE: NEWS MEDIA AUTHORIAL VOICES ON
FEMALE EXPERIENCE IN ESPORTS IN UNITED STATES OF
AMERICA**



Luis Fernando

1209617031

**A THESIS PROPOSAL IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF**

“Sarjana Sastra”

ENGLISH LITERATURE STUDY PROGRAM

FACULTY OF LANGUAGES AND ARTS

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Luis Fernando
NIM : 1209617031
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni
Alamat email : luisfernandonicolas@yahoo.co.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Gaming as Female: News Media Authorial Voices on Female Experience in
Esports in United States of America

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 September 2022

Penulis

(Luis Fernando)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Luis Fernando
Nomer Registrasi : 1209617031
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul :

GAMING AS FEMALE: NEWS MEDIA AUTHORIAL VOICES ON FEMALE EXPERIENCE IN ESPORTS IN UNITED STATES OF AMERICA

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan Diterima Sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Dawrahimbina



Eva Leiliyanti, Ph.D.
NIP. 197605052002122002

Penguji Materi



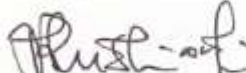
Diyantari, S.S., M.APP.Ling
NIP. 198005272005012003

Ketua Penguji



Dwi Linda Kusuma, S.S, M.Hum.
NIP. 198811182019032013.

Penguji Metodologi



Atikah Ruslianti, M.Hum.
NIP. 197203242006042001

Jakarta, Juli 2022

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliama Muliastuti, M.Pd.
NIP. 196805291992032001

**LEMBAR PERNYATAAN UNTUK PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Luis Fernando
No. Registrasi : 1209617031
Program Studi : Sastra Inggris
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi :

**GAMING AS FEMALE: NEWS MEDIA AUTHORIAL VOICES ON FEMALE
EXPERIENCE IN ESPORTS IN UNITED STATES OF AMERICA**

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lainnya **untuk kepentingan akademis** tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, Juli 2022

Yang me:

Luis Fernando



ABSTRAK

Fernando, Luis. 2022. Gaming Sebagai Perempuan: Suara Authorial Media Berita Mengenai Pengalaman Wanita Dalam Esports Di Amerika Serikat. Skripsi: Jakarta, Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pendapat penulis dari enam artikel berita online dari dua penerbit berita online yang berbeda mengenai pengalaman gamer wanita dalam esports di Amerika Serikat. Penelitian ini menggunakan Halidayean Transitivity dan Teori Penilaian J.R. Martin dan P.R.R. White untuk menganalisis suara penulis dalam artikel berita online tentang pengalaman perempuan dalam esports dan budaya gaming di Amerika Serikat. Data dipilih dari dua penerbit berita, tiga dari masing-masing yang mewakili perspektif Amerika Serikat tentang pengalaman perempuan dalam bermain game, menggunakan stratified purposeful sampling (SPSS). Selain mengungkapkan bagaimana media berita melihat pengalaman gaming wanita di esports, penulis juga harus menjelaskan diskriminasi gender yang masih dihadapi wanita dalam budaya gaming. Temuan menunjukkan bahwa proses material mewakili perjuangan dan pencapaian para pro player dan talent wanita dalam kancah esports. Sebaliknya, proses relasional digunakan untuk menunjukkan bagaimana suara penulis yang dikutip dalam artikel memposisikan gamer dan talent wanita secara positif dan memposisikan secara negatif diskriminasi gender dalam budaya gaming. kemudian melalui Appraisal Theory, kami memahami bagaimana bias dihindari karena data yang disarankan melalui Engagement.

Keywords: Authorial voice, Female experiences in esports, Transitivity system, Appraisal theory, online news article.

ABSTRACT

Fernando, Luis. 2022. Gaming as Female: News Media Authorial Voices on Female Experience in Esports in United States of America. A Thesis: Jakarta, English Literature Study Program, Faculty of Languages and Arts, State University of Jakarta.

This study aims to understand the authorial voices of six online news articles from two different online news publishers regarding female gamers' experience in esports in the United States. This research deploys Hallidayean Transitivity and J.R. Martin and P.R.R. White's Appraisal theory to analyze authorial voices in online news articles on the experience of females in the esports scenes and gaming culture in the United States. The data were selected from the two news publishers, three from each that represent the United States perspective on the female experience in gaming, using stratified purposeful sampling (SPSS). In addition to expressing how news media see the female gaming experience in esports, the authors must also explain the gender discrimination female still face within the gaming culture. The findings show that the material process represents female pro players and talents' struggles and achievements within the esports scenes. In contrast, the relational process was used to denote how the voices of the authors cited in the articles positively positioned female gamers and talents and negatively positioned gender discrimination within the gaming culture. then through Appraisal Theory, we comprehend how biases are avoided because the data suggested through Engagement.

Keywords: *Authorial voice, Female experiences in esports, Transitivity system, Appraisal theory, online news article.*

ACKNOWLEDGEMENT

In the Name of Allah—the Most Compassionate, Most Merciful. All praise is for Allah—Lord of all worlds, the Most Compassionate, Most Merciful, Master of the Day of Judgment. You ‘alone’ we worship and You ‘alone’ we ask for help. Guide us along the Straight Path, the Path of those You have blessed—not those You are displeased with, or those who are astray.

The writer would like to express his sincerest gratitude to these people:

1. My late mother, who rest her soul before I could make her happy.
2. My advisor, Mrs. Eva Leiliyanti, Ph.D., who allow me to do research under her guidance. Who, with her patience, helps me find the strength to make it this far.
3. My big family, my father, brothers, sisters, nieces, and nephews. Who build me into who I am today.
4. Afif Dodi Saputra Sinaga, one who I am proud to call my best friend. Thank you for our 13 years of friendship; let's make it for a lifetime.
5. Illuminati, the heart and soul of my life on campus. Let's hang out till our bodies gave up on us.
6. DPMP family, the experiences, the people, I cherish all of them.
7. My friends from high school, the laughter we share is priceless.

Jakarta, 19 Juli, 2022



Luis Fernando

TABLE OF CONTENT

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN UNTUK PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
ACKNOWLEDGEMENT	v
TABLE OF CONTENT	vi
CHAPTER I	1
INTRODUCTION	1
1.1 Background of Study	1
1.2 Research Question	6
1.3 Purpose of the Study	6
1.4 Scope of the Study	7
1.5 Significance of the Study	8
CHAPTER II	9
LITERATURE REVIEW.....	9
2.1 Esports	9
2.2 Gaming as Female	12

2.3 Gaming Portrayals by General Media and Gaming Journalism.....	15
2.4 Forbes	16
2.5 PC Gamer.....	17
2.6 Systemic Functional Linguistic.....	18
2.7 Appraisal Theory.....	19
2.8 Authorial Voices.....	21
2.9 Theoretical Framework.....	22
.....	22
.....	22
.....	22
CHAPTER III.....	23
METHODOLOGY	23
3.1 Research Method.....	23
3.2 Data Source.....	23
3.3 Data.....	25
3.4 Data Collecting Procedure	25
3.5 Data Analyzing Procedure	26
3.5.1 Ideational Metafunction	26
3.5.2 Interpersonal Metafunction.....	26
CHAPTER IV.....	28
FINDING AND DISCUSSION.....	28

4.1 Findings	28
4.1.1 Textual Findings	29
4.2 Discussion	42
4.2.1 Ward, F. (2020, June 29). On being a woman in esports. PC Gamer. . .	42
Lexical Grammar Feature	42
Logical Structure	44
Authorial Voice	45
4.2.2 Hetfeld, M. (2021, May 20). A new survey shows 59% of women hide their gender while gaming to avoid harassment. PC Gamer.	46
Lexical Grammar Feature	46
Logical Structure	48
Authorial Voice	49
4.2.3 Ong, A. (2021, November 14). The PMS Clan blazed a trail for women in competitive gaming. PC Gamer.....	49
Lexical Grammar Feature	49
Logical Structure	52
Authorial Voice	56
4.2.4 Gardner, M. (2021, March 19). The Ugly Hatred Faced By Women In Esports, And How We Fight Back. Forbes.	56
Lexical Grammar Feature	56
Logical Structure	59

Authorial Voice	61
4.2.5 G2 Esports Unveils First-Ever All-Female Team For ‘Valorant’. Forbes. 61	
Lexical Grammar Feature	61
Logical Structure	63
Authorial Voice	64
4.2.6 Heitner, G. (2017, June 8). How 6 Female Esports Players Went From Having Nothing To World Champs. Forbes.	65
Lexical Grammar Feature	65
Logical Structure	67
Authorial Voice	69
CHAPTER V	70
CONCLUSION AND SUGGESTION	70
5.1 Conclusion	70
5.2 Suggestion	71
REFERENCES	73
APPENDICES	77