

## ABSTRACT

**Jujun Jusepi. 1195030120.** *Gender Equality And Woman's Empowerment Of Yoana's Character To Be Equal In A Side Quest Game The Witcher 3: Wild Hunt By Andrzej Sapkowski.* An Undergraduate Thesis. English Literature Department. Faculty of Adab and Humanities. State Islamic University of Sunan Gunung Djati Bandung. Supervisors: 1. Dr. Dedi Sulaeman, M.Hum. 2. Ice Sariyati, S.S., M.Pd.

This research analyzed a female character named Yoana from a video game entitled *The Witcher 3: Wild Hunt* by Andrzej Sapkowski, especially in the side mission entitled Master Armorer. Researcher analyzes gender equality, oppression of women and how the characters fight oppression with the strength of character. This research has two questions: 1. What the issue of gender equality in the side quest *The Witcher 3: Wild Hunt By Andrzej Sapkowski - Master Armorer's*? 2. What woman's empowerment of Yoana's character to be equal in the side quest *The Witcher 3: Wild Hunt By Andrzej Sapkowski - Master Armorer's*? To answer these questions, this research used a qualitative descriptive research method. This research used methods that relied on text and image data, with unique steps in data analysis and took various designs. This method was used to analyze data from a visual and narrative point of view because these elements were able to be represented through both. A feminist approach was applied to this research. This research was also driven by several theories. The theories applied were feminist theory as the main theory by Humm (1994), the concept of gender equality by several experts, the theory of women's empowerment by Mandal (2013). The results of this research were that Yoana was described as a weak and oppressed figure. The problem of gender equality was clearly illustrated by the fact that male characters dominated in society. However, Yoana's situation did not stop her from standing up and fighting this ideology. She managed to fight negative treatment from other male characters that she was the true holder of the title of "master armorer" in the game. In conclusion, In the end, Yoana succeeded in breaking this belief and proving that women were not weak by empowering herself. There are two ways, namely (a) social empowerment and (b) educational empowerment.

**Keywords:** Gender Equality, The Witcher 3: Wild Hunt, Video Game, Woman's Empowerment

## ABSTRAK

**Jujun Jusepi. 1195030120.** *Kesetaraan Gender Dan Pemberdayaan Wanita Terhadap Karakter Yoana Untuk Menjadi Setara Dalam Permainan Misi Sampingan Sang Penyihir 3: Perburuan Liar.* Tesis Sarjana. Jurusan Sastra Inggris. Fakultas Adab dan Humaniora. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Pembimbing : 1. Dr. Dedi Sulaeman, M.Hum. 2. Ice Sariyati, S.S., M.Pd.

Penelitian ini menganalisis karakter wanita bernama Yoana dari video game berjudul Sang Penyihir 3: Perburuan Liar karya Andrzej Sawpkowski khususnya pada misi sampingan berjudul Ahli Pembuat Senjata. Peneliti menganalisis kesetaraan gender, penindasan terhadap perempuan dan bagaimana karakter melawan penindasan dengan kekuatan karakter. Penelitian ini mempunyai dua pertanyaan: 1. Apa isu kesetaraan gender pada misi sampingan Sang Pnyihir 3: Perburuan Liar - Ahli Pembuat Senjata? 2. Pemberdayaan karakter Yoana seperti apa untuk bisa menjadi setara di misi sampingan Sang Penyihir 3: Perburuan Liar - Ahli Pembuat Senjata? Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode yang mengandalkan data teks dan gambar, dengan langkah-langkah unik dalam analisis data dan mengambil desain yang bervariasi. Metode ini digunakan untuk menganalisis data dari sudut pandang visual dan naratif karena elemen-elemen tersebut mampu direpresentasikan melalui keduanya. Pendekatan feminis diterapkan pada penelitian ini. Penelitian ini juga didukung oleh beberapa teori. Teori-teori yang diterapkan adalah teori feminis sebagai teori utama oleh Humm (1994), konsep kesetaraan gender oleh beberapa ahli, teori pemberdayaan perempuan oleh Mandal (2013). Hasil dari penelitian tersebut adalah Yoana digambarkan sebagai sosok yang lemah dan tertindas. Persoalan kesetaraan gender tergambar jelas dari dominasi karakter laki-laki dalam masyarakat. Namun, situasi Yoana tidak menghentikannya untuk berdiri dan melawan ideologi tersebut. Ia berhasil melawan perlakuan negatif dari karakter laki-laki lain bahwa ia adalah pemegang sejati gelar "Ahli Pembuat Senjata" dalam game tersebut. Kesimpulannya, Yoana pada akhirnya berhasil mematahkan keyakinan tersebut dan membuktikan bahwa perempuan tidak lemah dengan memberdayakan dirinya sendiri. Ada dua cara yaitu (a) pemberdayaan sosial dan (b) pemberdayaan pendidikan.

**Kata Kunci:** Kesetaraan Gender, Sang Penyihir 3: Perburuan Liar, Video Game, Pemberdayaan Perempuan