

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini berfokus pada fenomena *gender swapping* di kalangan pemain *role-play game Dungeons & Dragons* (DnD) di Surabaya. Dalam komunitas *roleplayer* tersebut, pemilihan tokoh anime dan memainkan gender yang berbeda dari gender sosial mereka tidak dipermasalahkan, bahkan dianggap wajar terjadi (Zhou et al., 2022 : 2). Namun, dari perspektif sosial, praktik ini menciptakan *anomali gender*, dimana identitas virtual yang tidak selalu sesuai dengan identitas biologis atau sosial pemain. Meskipun hal ini mungkin dianggap tidak biasa dalam ideologi gender *mainstream*, komunitas justru memandang praktik ini sebagai hal yang lumrah.

Fenomena *gender swapping* ini dinilai memiliki implikasi terhadap performativitas gender pada pemainnya, terutama dengan *repetisi subversive* nya yaitu ketika dilakukan secara terus-menerus dan menantang ekspektasi gender yang sudah mapan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemain menampilkan gender yang berbeda dari kehidupan sosialnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan mengadopsi teori performativitas gender yang terbentuk melalui *gender swapping* dan teori repetisi subversif. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan metode studi kasus.

Penelitian ini cocok dengan studi kasus karena fenomena unik dan spesifik terjadi dalam kehidupan nyata, dalam hal ini praktik gender swapping di kalangan pemain Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya. Dalam dunia virtual, identitas gender tidak lagi terikat pada tubuh biologis. Pemain dapat dengan mudah mengadopsi identitas gender yang berbeda, bahkan berganti-ganti sesuai kebutuhan narasi. Hal ini menciptakan anomali gender, yaitu kondisi ketika ekspresi gender di dunia virtual tidak sesuai dengan ekspektasi sosial di dunia nyata (Ryadi & Ardi, 2023a). Praktik seperti *gender swapping* di Dungeons & Dragons (DnD) dalam *platform Discord* menciptakan anomali, karena pemain bisa tampil sebagai laki-laki, perempuan, atau non-biner tanpa batasan biologis. Dalam konteks ini, pemain tidak hanya bermain karakter, tetapi juga berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun makna sosial melalui peran yang mereka pilih dan mainkan.

Game roleplay sendiri bukan sekadar hiburan, melainkan sebuah ruang budaya baru di dunia maya *cyber culture*. Di dalamnya, pemain tidak hanya bermain karakter, tetapi juga membangun identitas, berinteraksi, dan menciptakan komunitas yang hidup. Dunia virtual ini menjadi semacam ruang di luar rumah dan sekolah/kerja, di mana orang bisa mengekspresikan diri dengan bebas. Aktivitas roleplay di dunia virtual hampir sama dengan aktivitas nyata, hanya saja menggunakan kode dan imajinasi yang membentuk pola komunikasi baru di kalangan remaja (Marsya & Amandaria, 2023).

Lebih jauh, roleplay dapat dipandang sebagai praktik budaya digital yang membentuk identitas virtual. Identitas ini sering kali berbeda dari identitas asli pemain, namun tetap diakui dan dinegosiasikan dalam komunitas. Dari sini terlihat bahwa game

roleplay bukan hanya permainan, melainkan bagian dari *cyber culture* yang memperlihatkan bagaimana teknologi digital menciptakan ruang budaya baru untuk bereksperimen dengan identitas, gender, dan relasi sosial.

Sehingga membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang konteks alasan dan cara pemain menjalankan performativitas gendernya. Dalam permainan roleplay terutama di DnD, membuktikan bahwa gender lebih cair dan dapat dipentaskan tanpa memandang apapun. Dalam *roleplay* DnD pemain bebas menentukan karakter apa yang ingin mereka perankan, termasuk bebas memilih apakah gender karakter tersebut laki-laki atau perempuan. Sehingga hal ini memungkinkan untuk pemain melakukan *gender swapping*. Studi kasus juga memungkinkan peneliti mengeksplorasi makna pribadi dan interaksi sosial yang terjadi saat pemain melakukan permainan di *roleplay* DnD. Sehingga penelitian ini berada diantara studi gender, antropologi budaya, dan kajian media.

Menurut (Dalimoenthe, 2020 : 15) Gender dan seksual merupakan dua hal yang berbeda, gender berbicara soal peran yang dilakukan, sedangkan seksual merupakan bagian tubuh biologis yang dimiliki manusia sejak lahir. Namun, menurut (Butler, 1999 : 15), gender bukanlah esensi yang melekat secara alami sejak lahir, melainkan terbentuk melalui serangkaian tindakan, ekspresi, dan kebiasaan sosial yang diulang terus-menerus hingga terlihat permanen dan alami. Senada dengan itu, (Pinasthika et al., 2020 : 5) menjelaskan bahwa setiap gerakan tubuh, cara berbicara, pilihan pakaian, dan interaksi sosial merupakan tindakan performatif yang secara terus-menerus membangun serta menguatkan identitas gender seseorang. Butler menolak pandangan

biner yang memisahkan laki-laki dan perempuan hanya berdasarkan jenis kelamin biologis; baginya, tidak ada "inti" gender yang eksis sebelum tindakan, justru tindakan-tindakan itulah yang menciptakan ilusi adanya inti tersebut.

Namun karena sifatnya yang performatif, (Meyerhoff, 2014 : 389) berpendapat bahwa gender dapat diganggu atau dilakukan repetisi subversive, diparodikan, atau dibalik. Proses ini membuka peluang untuk menantang norma yang berlaku, yang disebut sebagai repetisi subversif. Upaya untuk menantang tersebut dalam permainan *roleplay* seperti Dungeons & Dragons (DnD) menjadi contoh nyata dari repetisi subversif ini. Ketika seorang pemain memerankan karakter dengan gender yang berbeda dari gender sosialnya di dunia nyata, ia melakukan serangkaian tindakan performatif yang memutarbalikkan ekspektasi, mulai dari gaya bicara, gerak tubuh, hingga pembangunan cerita karakter, yang secara efektif menciptakan identitas gender baru di dalam permainan. Pengulangan tindakan ini, terutama saat berinteraksi dengan pemain lain, dapat menghadirkan pengalaman gender alternatif yang terasa nyata, meskipun hanya terjadi di dunia fiksi (Farida, 2016 : 46).

Salah satu contoh yang sering digunakan Butler adalah praktik *drag queen*. Dalam *drag performance*, seseorang menampilkan atribut gender tertentu secara hiperbolis atau ironis, sehingga penonton dapat melihat bahwa atribut tersebut hanyalah kostum sosial yang bisa dikenakan dan dilepaskan. *Drag* bukan sekadar meniru gender “lawan” secara literal, tetapi mengulang tanda-tanda gender dengan cara yang berlebihan atau menyimpang, sehingga mengungkapkan sifat artifisial dari tanda-tanda itu sendiri. Butler menekankan bahwa *drag* tidak selalu bersifat subversive ia bisa saja

mengukuhkan stereotip—tetapi potensinya terletak pada kemampuannya untuk memperlihatkan bahwa gender adalah hasil dari pengulangan yang dipelajari, bukan esensi bawaan.

Lebih lanjut, (Butler, 1990 : 185-189) menegaskan bahwa gender adalah pengulangan yang justru menunjukkan bahwa ia tidak pernah benar-benar tetap, melainkan cair dan dapat dipentaskan dalam berbagai bentuk, seperti melalui *gender swapping* di *roleplay*. Dalam konteks penelitian ini, pemikiran Butler akan menjadi kerangka utama untuk memahami bagaimana pemain membentuk gender melalui interaksi, mengapa memerankan gender lain dapat memengaruhi cara pandang mereka terhadap diri sendiri, dan bagaimana ruang virtual seperti DnD dapat menjadi tempat yang aman untuk mengeksplorasi identitas di luar batasan norma sosial.

Praktik memainkan karakter dengan gender yang berlawanan dari identitas asli dikenal sebagai gender swapping. Contohnya adalah ketika seorang *roleplayer* perempuan memilih untuk memerankan karakter laki-laki. Menurut (Song & Jung, 2015 : 435), hal ini bertujuan untuk mencapai kepuasan bermain serta melepaskan diri dari batasan dan stereotip gender di kehidupan nyata. Ini juga menjadi sarana untuk mengekspresikan diri secara lebih leluasa (Brown, 2015 : 5). Lingkungan game *roleplay* terutama di DnD sangat mendukung fenomena ini karena pemain memiliki kebebasan untuk memilih karakter gender nya sendiri. Hal ini memberikan kebebasan total untuk memilih peran gender apa pun yang diinginkan. Pada akhirnya, kebebasan ini bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga berpotensi membuka kesadaran baru terhadap identitas dan pengalaman gender lain di luar diri mereka sendiri.

Perkembangan budaya populer digital telah menghadirkan ruang-ruang baru bagi individu untuk mengeksplorasi identitas diri. Salah satu bentuknya adalah *Role-Playing Game* (RPG), baik dalam bentuk digital maupun bermain diatas meja (tabletop), yang memungkinkan pemain untuk menciptakan dan memainkan karakter fiksi. Berbicara soal Role-Playing Game (RPG) atau dalam bahasa Indonesianya permainan peran adalah bentuk hiburan yang menggabungkan berbagai elemen dari permainan, fiksi, seni, sastra, drama, dan simulasi (Zagal & Deterding, 2018 : 2). Dalam RPG, pemain mengambil peran sebagai karakter dalam sebuah cerita atau dunia yang telah ditentukan, baik secara mandiri maupun bersama pemain lain. Mereka membuat keputusan yang memengaruhi jalannya permainan, berinteraksi dengan lingkungan dan karakter lain, serta mengalami perkembangan karakter seiring waktu.

Dungeons & Dragons (DnD) ini merupakan game roleplay pertama di dunia (Garcia, 2017 : 2). Terdapat dua bentuk permainan didalam DnD, yaitu didalam bentuk digital seperti bermain melalui *platform* discord dan bermain diatas meja. Saat bermain DnD melalui *platform* digital, para pemain membentuk penggambaran karakter dengan cara menggambarnya dengan detail seperti rambut, mata, hingga pakaian. Sehingga terciptalah karakter seperti apa yang menjadi imajinasi pemain. Sedangkan bila dilakukan dengan cara *offline* atau dimainkan diatas meja, maka mereka akan menciptakan pembentukan karakter dengan menggunakan pakaian sesuai dengan karakternya. Apabila karakter laki-laki, maka akan menggunakan pakaian dengan karakter laki-laki, begitu juga sebaliknya. Identitas gender yang biasanya dianggap tetap dalam kehidupan sehari-hari, dalam RPG menjadi cair, fleksibel, dan dapat

dipertukarkan. Hal ini membuka peluang untuk memahami bagaimana komunikasi simbolik membentuk dan mengubah identitas.

Semua bentuk ini memiliki kesamaan yaitu mereka memberi kebebasan kepada pemain untuk masuk ke dalam peran tertentu dan menjalani pengalaman yang berbeda dari kehidupan sosialnya. RPG mencerminkan bagaimana manusia bercerita, mengeksplorasi ide, dan bereksperimen dengan identitas serta situasi yang mungkin tidak mereka alami di luar permainan. Permainan merupakan sesuatu yang bebas dan merupakan aktivitas yang tidak pasti. Dimana para pemainnya akan bermain jika mereka menginginkannya (Caillois .R, 1958 : 7). Dalam sebuah permainan terdapat beberapa kategori berdasarkan cara sebuah permainan dimainkan, yaitu (Caillois .R, 1958 : 19) Agon dan Alea, permainan yang berdasarkan keterampilan dan persaingan, serta bergantung pada faktor keberuntungan atau kebetulan. Contoh permainannya catur, e-sport, olahraga, lotre, gacha dalam game, spin wheel atau debat online. Mimicry, Permainan yang melibatkan penyamaran atau berpura-pura menjadi sesuatu yang lain. Contoh permainannya roleplay DnD, roleplay di X dan Discord, cosplay, metaverse. Ilinx, permainan yang melibatkan pengalaman fisik atau mental yang ekstrem. Contoh permainannya roller coaster, VR horror games, dll.

Menurut observasi peneliti ditemukan fenomena dimana anak berumur 18 tahun bergender perempuan yang bermain roleplay tetapi dia berperan sebagai seorang ayah pada permainannya. Sehingga disini dia bersikap layaknya seorang ayah yang tegas, dan sebagai pemimpin. Bisa juga individu dengan gender perempuan diluar permainan lalu memutuskan untuk berperan sebagai pemimpin kerajaan dinasti kuno

(laki-laki), maka gaya bahasa, dan sikap harus disesuaikan dengan peranan dalam permainan peran ini. Dari tindakan repetisi subversive yaitu tindakan menentang nilai dan norma yang sudah mapan dengan melakukan *gender swapping* yang berulang ini, muncul indikasi dimana pemain merasa lebih menyukai atau nyaman dengan gender dalam game. Lalu saat berada di permainan berusaha untuk menunjukkan bahwa gender itu bersifat cair, sehingga tidak terbatas oleh jenis kelamin biologis. Dalam roleplay beberapa orang saling menjawab dan berinteraksi sesuai dengan cerita yang sudah dibuat, para pemain bebas menentukan karakter yang ingin diperankan termasuk peran gender dari karakter yang dibentuk sendiri.

Menurut (Lenni Herawati Sirait et al., 2025) yang meneliti sebuah film berjudul Clueless tahun 1995 didalam film tersebut disebutkan bahwa gender itu bersifat cair, bahkan tidak dapat dilihat secara langsung orientasi seksualnya. Penggambaran laki-laki bernama Christian yang disebut metrosexual appearance and ambiguous sexuality, ini menandakan bahwa maskulinitas yang ditunjukkan oleh tokoh sedikit berbeda karena tokoh Christian yang sangat memikirkan style. Sedangkan menurut norma gendernya, sebagai sosok laki-laki yang bersih dan menjaga penampilan, dianggap tidak sesuai. Tetapi sejalan dengan teori Judith Butler yang mengatakan bahwa gender merupakan cair maka hal ini wajar saja terjadi.

Pada penelitian yang akan dilakukan ini, ditemukan asumsi bahwa pemain yang melakukan repetisi subversive dengan bertukar gender dalam dunia virtual ternyata dapat mempengaruhi pemahaman dan penerimaan identitas gender di luar permainannya. Sehingga dalam kasus ini yang sebenarnya gender secara umum

dianggap sebagai sesuatu yang tetap dan melekat pada individu sejak lahir, namun dalam penelitian ini gender bukanlah sesuatu yang secara alami kita miliki, melainkan sesuatu yang kita tampilkan atau perankan melalui tindakan dan perilaku sehari-hari yang dilakukan dengan meruntuhkan norma atau nilai yang sudah disepakati secara umum. Sehingga, gender adalah hasil dari konstruksi sosial yang dibentuk melalui berbagai tindakan dan praktik budaya yang dilakukan berulang-ulang dan bersifat cair (Butler, 1999 : 15).

Maka dari itu penelitian ini diteliti menggunakan teori *Performativity Gender* dimana kaitannya dengan penelitian ini adalah Gender bukan sesuatu yang tetap, tetapi dibentuk melalui tindakan dan ekspresi yang terus-menerus dilakukan. Dalam roleplay game, pemain bisa melakukan repetisi subversive yaitu dengan mencoba peran gender yang berbeda dan menampilkan gender lain dalam waktu lama, yang bisa memengaruhi Bagaimana pemain dalam komunitas roleplay Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya menampilkan dan mengulangi peran gender yang berbeda dari identitas aslinya yang mencerminkan konsep performativitas dan pengulangan subversif gender menurut teori Judith Butler.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan berfokus pada *performativity gender* pemain *roleplay* yang dilakukan dengan tindakan repetisi subversive yaitu gender swapping. Alasan memilih *roleplay* karena *Roleplay* memungkinkan individu untuk mengeksplorasi gender tanpa batasan sosial yang ketat. Dalam dunia digital, seseorang dapat dengan mudah mengadopsi identitas gender yang berbeda dari identitas aslinya. Maka dari itu Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dan memahami bagaimana

Roleplayer melakukan *performativity gender* yang mempengaruhi kesadaran, persepsi, dan performa gender pemain di dunia nyata.

Subjek Penelitian ini yaitu 4 orang pemain *virtual roleplay DnD* di Surabaya, yang melakukan *gender swapping* saat bermain *roleplay*. Untuk menggali bagaimana kesadaran, persepsi, dan performa gender pemain di dunia nyata. Dalam penelitian ini objeknya adalah *Performativity Gender* yang terkonstruksi akibat dari repetisi subversif yang dilakukan dengan *gender swapping*. Yang diuraikan menggunakan teori *Performativity Gender* dan repetisi subversive yang dilakukan dengan *gender swapping*. Dari perspektif komunikasi interpersonal, *gender swapping* hanya bermakna jika diakui oleh komunitas. Identitas gender alternatif divalidasi melalui interaksi, percakapan, dan penerimaan sosial. (Rawlins, 2014) menegaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan arena utama di mana identitas gender dibentuk, dipertahankan, dan dipahami dalam relasi sosial

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus karena ingin fokus pada interaksi sosial dan cara para pemain game Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya memerankan saat mereka memainkan karakter dengan gender berbeda. Jadi, yang diamati bukanlah perasaan pribadi setiap orang, melainkan bagaimana dinamika, obrolan, dan kebiasaan mereka sebagai sebuah kelompok membentuk fenomena tukar gender ini. Tujuan utamanya adalah untuk melihat bagaimana teori Gender Performativity dari Judith Butler bekerja di dalam sebuah komunitas budaya populer, bukan untuk menggali makna mendalam dari pengalaman personal para pemain.

Berbeda dengan pendekatan fenomenologi yang tujuannya adalah memahami perasaan dan kesadaran pribadi seseorang, penelitian ini lebih fokus pada perilaku sosial dan pola tindakan yang bisa diamati dari luar. Namun, karena penekanannya adalah pada bagaimana para pemain secara berulang-ulang berinteraksi, menampilkan, dan menegosiasikan gender karakter mereka, maka sifat penelitian ini lebih ke arah analisis budaya sebuah kelompok, bukan penyelaman ke dalam pikiran dan perasaan individu.

Dalam konteks teori Judith Butler, studi kasus menjadi metode yang sangat pas untuk melihat bagaimana tindakan-tindakan yang membentuk gender dilakukan secara kreatif di dalam komunitas DnD. Teori ini menjelaskan bahwa gender terbentuk dari tindakan yang diulang-ulang, dan dalam permainan peran, hal itu sangat terlihat jelas. Melalui studi kasus, teori tersebut bisa diuji secara nyata di lapangan untuk melihat bagaimana aturan gender bisa dilanggar atau dimainkan secara berbeda.

Sehingga pada penelitian ini peneliti memilih untuk menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, karena penelitian dilakukan dengan cara melakukan investigasi lebih lanjut dari suatu perkara pada aspek sosial tertentu. Selanjutnya, data dikumpulkan dan dikembangkan sebagai bukti dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Proses pengumpulan data dapat dilakukan melalui wawancara, serta dengan melihat bagaimana pengaruhnya identitas gender di roleplay game dengan konstruksi identitas gender di belakang panggung.

Dalam penelitian terdahulu yang peneliti temukan, menggunakan studi kasus yang ditemukan oleh (Jenkins & Finneman, 2018 : 10) bahwa perempuan yang bekerja

sebagai jurnalis saat berada di ruang redaksi tidak memiliki hak yang sama, selalu didominasi dengan laki-laki. Maka disini perempuan harus bersikap maskulin dan *macho* layaknya laki-laki untuk melawan budaya patriarki itu. Sedangkan (Budiarti et al., 2022 : 106) membahas tentang komunikasi antarbudaya yang berjalan pada mahasiswa peserta IISMA di Rusia. Bahkan (Loke Malaysia, 2016 : 19) menemukan bahwa kebebasan performativitas gender di antara Crossplayer dan Cosplayer dalam ruang queer tempat mereka mewujudkan identitas gender. Temuan dan analisis menunjukkan bahwa, Meskipun komunitas queer memberikan kebebasan bagi individu untuk mengekspresikan dan membentuk identitas gender mereka sendiri, pengaruh konsep gender tradisional yang terbagi antara laki-laki dan perempuan masih tetap ada. (Rokhmansyah et al., 2023 : 1) menggunakan teori performativity gender dalam karakter *lesbian* dan *gay* dalam sebuah novel Indonesia tahun 2000 an.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti mengkaji lebih jauh mengenai bagaimana kesadaran, persepsi, dan performa gender pemain di dunia nyata. Penelitian mengenai performativitas gender pada roleplayer masih belum banyak diteliti di Indonesia, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membahas mengenai perdebatan teori ini dan bagaimana performativitas gender terjadi dalam dunia kerja.

I.2 Perumusan Masalah

Bagaimana performativity gender dalam roleplay game tentang gender swapping pada roleplayer Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya ?

I.3 Tujuan Penelitian

Bertujuan menguraikan deskripsi praktik *gender swapping* dalam roleplay DnD yang dilakukan pemainnya di Surabaya.

I.4 Batasan Penelitian

Dalam Penelitian ini, peneliti membatasi fokus pada implikasi gander swapping pada konstruksi identitas gender pengguna virtual role play di belakang panggung dan depan panggung.

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya kajian penelitian ilmu komunikasi terutama mengenai metode studi kasus *gender swapping* yang dilakukan oleh pemain *roleplay* DnD di Surabaya. Serta diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang meneliti mengenai *gender swapping* dengan teori *Performativity gender* (Performativitas gender).

I.5.2 Manfaat Sosial

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam melihat fenomena *gender swapping* yang dilakukan oleh *roleplayer* DnD Surabaya. Agar lebih

mengerti apa motivasi dalam melakukan *gender swapping*. Sehingga masyarakat lebih memiliki empati dan memiliki rasa peduli terhadap isu gender ini.