

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

performativity gender dalam praktik gender swapping pada roleplayer Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya berlangsung sebagai suatu proses bertahap yang dilakukan secara sadar, berulang, dan diperantarai oleh interaksi sosial dalam ruang roleplay. Penelitian ini menunjukkan bahwa gender dalam konteks permainan tidak hadir sebagai identitas yang tetap, melainkan dilakukan pertunjukkan melalui tindakan nyata yang dapat ditemukan melalui pengalaman para pemain.

Performativity gender dalam gender swapping diawali dengan tahap pemilihan dan konstruksi karakter. Pemain secara sengaja memilih karakter dengan gender yang berbeda dari identitas gendernya di dunia sosialnya. Pemilihan ini tidak berhenti pada penentuan jenis kelamin karakter, tetapi juga mencakup perancangan latar belakang, sifat kepribadian, peran sosial, serta posisi karakter dalam narasi permainan. Tahap ini menunjukkan bahwa gender diposisikan sebagai bagian dari peran yang dapat dipisahkan dari tubuh biologis pemain.

Selanjutnya, pemain memasuki tahap pendalaman peran gender karakter. Pada tahap ini, pemain mulai mempelajari dan membayangkan bagaimana gender karakter tersebut seharusnya bertindak dalam dunia permainan. Pemain menyesuaikan cara berpikir, sudut pandang, dan ekspektasi terhadap perilaku karakter sesuai dengan yang mereka inginkan dan dapat juga sesuai dengan konstruksi gender yang sudah ada.

Proses ini menegaskan bahwa gender bukan sesuatu yang otomatis, melainkan dipelajari dan disiapkan sebelum dipraktikkan.

Tahap berikutnya adalah performativity gender dalam praktik roleplay, yaitu ketika pemain mulai memerankan gender melalui interaksi permainan. Gender ditampilkan melalui pilihan dialog, gaya komunikasi, ekspresi emosi, cara mengambil keputusan, bentuk gambar yang dibuat, serta relasi karakter dengan karakter lain. Dalam tahap ini, performativitas gender tampak sebagai tindakan yang terus diulang selama sesi permainan berlangsung. Pengulangan tindakan inilah yang membentuk konsistensi identitas gender karakter dalam dunia roleplay.

Performativity gender tersebut kemudian mengalami proses validasi dan negosiasi sosial dalam komunitas roleplayer. Identitas gender karakter memperoleh makna ketika direspons dan diterima oleh pemain lain, baik melalui kelanjutan narasi, pengakuan dalam interaksi, maupun penerimaan terhadap peran yang dimainkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa performativitas gender tidak bersifat individual, melainkan dibentuk melalui interaksi antar anggota komunitas.

Melalui pengulangan performa gender yang berbeda dari identitas gender pemain di dunia sosial, praktik gender swapping berfungsi sebagai bentuk repetisi subversif. Pengulangan ini secara perlahan menantang pemahaman normatif tentang gender sebagai identitas yang tetap dan alami. Dalam konteks ini, roleplay DnD menjadi ruang aman bagi pemain untuk mengeksplorasi, menegosiasikan, dan mengekspresikan gender tanpa tekanan sosial yang sama seperti di dunia sosialnya.

Maka dapat disimpulkan bahwa performativity gender dalam roleplay game Dungeons & Dragons di Surabaya berlangsung melalui urutan proses yang jelas, yaitu: membangun karakter bergender berbeda, lalu pemain melakukan pendalaman peran gender, selanjutnya performa gender dalam interaksi antar roleplayer, setelah memerankan gender, para pemain akan mendapatkan validasi sosial dalam komunitas, dan dilakukannya repetisi subversif melalui permainan berkelanjutan dan melakukan perusakan gender normatif. Rangkaian proses ini menjawab rumusan masalah penelitian dengan menunjukkan bahwa gender dalam praktik gender swapping tidak bersifat tetap, melainkan dikonstruksi dan dilakukan dengan cara mempraktikkan komunikasi yang berulang dalam ruang roleplay di media discord.

V.2 Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam beberapa hal. Maka dari itu, penelitian ini dapat diberikan saran dalam bentuk :

V.2.1 Saran Teoritis

Hasil dan temuan dari studi ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa di masa depan. Penelitian ini berfokus pada performativity gender, sehingga diharapkan penelitian ini dapat menjadi titik awal bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut soal topik yang serupa dengan gender swapping pada roleplay game.

V.2.2 Saran Praktis

Ruang digital tempat mereka bermain perlu dikelola dengan baik agar interaksi tetap positif dan terhindar dari perilaku yang merugikan. Selain itu, Pengalaman roleplay terutama saat pemain memerankan gender yang berbeda dapat digunakan sebagai kesempatan untuk mengenali diri sendiri, memahami cara mengekspresikan emosi, dan melihat dinamika sosial dari sudut pandang yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsaniyah, A. (2022). POLA KOMUNIKASI PROSTITUSI ONLINE PARA PEDILA DI DOLLY DAN KEMBANG KUNING. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(2), 252–264. <https://doi.org/10.32509/wacana.v21i2.2158>
- Aristi, N., Preciosa, &, & Janitra, A. (2019). *Kesiapan Digital Masyarakat Kampung Adat Naga pada Pelaksanaan One Village One Product*.
- Arzil, A. P. A. (2022). SELF DISCLOSURE DAN PERFORMATIVITAS KAUM LESBIAN ANDRO PADA MEDIA BARU (TIKTOK). *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(2), 277–298. <https://doi.org/10.32509/wacana.v21i2.2268>
- Bado, B. (2022). *Model Pendekatan Kualitatif: Telaah Dalam Metode Penelitian Ilmiah*. Penerbit Tahta Media Group.
- Bowman, S. L. (n.d.). *22 gination-Immersion and Shared Ima in Role Playing Games*.
- Brown. (2015). *sexuality in role playing game*.
- Budiarti, A., Cangara, H., & Wahid, U. (2022). KOMUNIKASI ANTARBUDAYA MAHASISWA PESERTA PROGRAM INDONESIAN INTERNATIONAL STUDENT MOBILITY AWARDS (IISMA) DI RUSIA. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 21(1), 106–119. <https://doi.org/10.32509/wacana.v21i1.1897>
- Butler, J. (n.d.). *GENDER TROUBLE: Feminism and the Subversion of Identity*.
- Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. In *Theatre Journal* (Vol. 40, Issue 4). <http://www.jstor.org/about/terms.html>.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter PDF Scan to Download*.
- Butler, J. (1999). *GENDER TROUBLE: Feminism and the Subversion of Identity*.
- Caillois .R. (1958). *Play and Games TRANSLATED FROM THE FRENCH BY* (Barash Meyer, Trans.).
- Chandratama Priyatna, C., Ari, F. X., Prastowo, A., Syuderajat, F., & Sani, A. (2020). Optimalisasi teknologi informasi oleh lembaga pemerintah dalam aktivitas komunikasi publik. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 8(1), 45363.
- Clara, M., Setya Tumewu, I., & Kurniasari, N. (2022). *MOTIF DAN KEPUASAN KOMUNITAS ACID PADA MEDIA SOSIAL DISCORD SEBAGAI SARANA PEMENUHAN KEBUTUHAN INFORMASI*. 5(1), 25.
- Compton, R. E. (2019). *RPG: Role-Playing Gender, and How the Game Industry Has Sustained and Defied Sexism*.
- Dalimoenthe, I. (2020). *Sosiologi Gender*.

- Darmawan, C., Silvana, H., Zaenudin, H. N., & Effendi, R. (2019). *Pengembangan hubungan interpersonal remaja dalam penggunaan media sosial di Kota Bandung*. 7(2), 159–169.
- David, M., Coffey, A., Connolly, P., Nayak, A., & Reay, D. (2006). Troubling identities: Reflections on Judith Butler’s philosophy for the sociology of education. In *British Journal of Sociology of Education* (Vol. 27, Issue 4, pp. 421–424). <https://doi.org/10.1080/01425690600802873>
- Diniati, A., Nuraeni, R., & Bayu Mahadian, A. (2015). *MAKNA KONSEP DIRI MANTAN ANAK JALANAN*. Farida. (2016a).
- Farida, H. (2016b). *MENEROPONG GENDER MELALUI KACAMATA GENDERLES: SEBUAH PEMBACAAN BUTLERIAN TERHADAP ANCILLARY JUSTICE KARYA ANN LECKIE*.
- Garcia, A. (2017a). Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture, and Activity*, 24(3), 232–246. <https://doi.org/10.1080/10749039.2017.1293691>
- Garcia, A. (2017b). Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture, and Activity*, 24(3), 232–246. <https://doi.org/10.1080/10749039.2017.1293691>
- Garcia, A. (2017c). Privilege, Power, and Dungeons & Dragons: How Systems Shape Racial and Gender Identities in Tabletop Role-Playing Games. *Mind, Culture, and Activity*, 24(3), 232–246. <https://doi.org/10.1080/10749039.2017.1293691>
- Handayani, L., Mahdalena, V., & Laura, R. B. (2025). *Dinamika Gender dalam Ruang Maya* (Vol. 8, Issue 2).
- Hao, L., Lv, Q., Zhang, X., Jiang, Q., Liu, S., & Ping, L. (2020). Conquering Gender Stereotype Threat in “digit Sports”: Effects of Gender Swapping on Female Players’ Continuous Participation Intention in ESports. *Scientific Programming*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8818588>
- Huang, Y., Liu, T., & Chen, Y. (2024). The (unlocated) in-game gender performativity in contemporary China: exploring gender swapping practices in the online game sphere. *Feminist Media Studies*, 24(7), 1617–1634. <https://doi.org/10.1080/14680777.2023.2258296>
- Jenkins, J., & Finneman, T. (2018). Gender trouble in the workplace: applying Judith Butler’s theory of performativity to news organizations. *Feminist Media Studies*, 18(2), 157–172. <https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1308412>
- Krisnawati, E. (2016). *Mempertanyakan Privasi di Era Selebgram: Masih Adakah?*

- Lenni Herawati Sirait, Sinambela, B. H. K., Fadillah, T. M. R., & Rangkuti, R. (2025). Subversion and Gender Performativity in the Film *Clueless* (1995): An Analysis Based on Judith Butler's Theory. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 4(1), 132–143. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v4i1.4476>
- Loke Malaysia, E. (n.d.). *KONFERENSI INTERNASIONAL PASCASARJANA KANITA KE-3 PADA STUDI GENDER Performativitas dalam Ruang Queer Cosplay/Cross play*. www.onlinedoctranslator.com
- Manafe, J. S., Ataupah, J. M., & Nahak, H. M. I. (2023). *Menelaah Lavender Marriage: Pengaruh Sosial dan Konstruksi Identitas dalam Konteks Heteronormatif*.
- Mardiansyah, I. (2025). Mardiansyah, Komunikasi sebagai Katalis , hal 1-28. In *UNIVERSITAS* (Issue 11).
- Marsya, R., & Amandaria, R. (2023). *ALLIRI: JOURNAL OF ANTHROPOLOGY Volume 5 (2) Desember 2023 POLA PERILAKU ROLEPLAYER DALAM DUNIA VIRTUAL: STUDI KASUS REMAJA DI KOTA MAKASSAR*.
- Meyerhoff, M. (2014). Gender performativity. In *The International Encyclopedia of Human Sexuality* (pp. 1–4). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118896877.wbiehs178>
- Nanceria De Riandra, F., Sari Sukardani, P., & Med Kom, M. (2025). KONSTRUKSI IDENTITAS GENDER VIRTUAL PADA ROLEPLAYER K-POP DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM (Studi Kasus Gender Swap Roleplayer K-Pop). In *The Commercium* (Vol. 9).
- Pinasthika, E. E., Hasfi, N., & Manalu, R. (n.d.). *PEMAKNAAN KHALAYAK TERHADAP PERFORMATIVITAS GENDER DALAM FILM KUCUMBU TUBUH INDAH KU*. <https://www.fisip.undip.ac.id>
- Purwanto. (2023). *REFORMULASI RISET PENCIPTAAN KEAKTORAN TEATER YANG KREATIF, ILMIAH, DAN TERUKUR BERDASARKAN TEKS DRAMA*.
- Rawlins, S. (2014). *Interpersonal Communication*.
- Ridlo. (2023). *METODE PENELITIAN STUDI KASUS : TEORI DAN PRAKTIK*. 13.
- Risky, P. A. (2023). BULLYING SEBAGAI BENTUK RESISTENSI TERHADAP TOXIC MASKULINITAS DI KALANGAN REMAJA ENDOGAMI. *Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 7(1).
- Rismayanti, R. (2021). *Pembentukan Konsep Diri Remaja Penonton Film Dilan 1990 di Yogyakarta*.
- Rita Fiantika, F., Wasil, M., & Jumiati, S. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF* (Yuliatr Novita, Ed.). PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekutifteknologi.co.id

- Rokhmansyah, A., Nuryatin, A., Supriyanto, T., & Setyaningsih, N. H. (2023). Gender Performativity of Characters in 2000s Indonesian Novels. *Theory and Practice in Language Studies*, 13(1), 244–250. <https://doi.org/10.17507/tpls.1301.28>
- Ruberg, B. 2017. (2017). *Queer-Game-Studies-introduction-Ruberg-Shaw-PDF*.
- Ruberg, Bo. (2019). *Video games have always been queer*. New York University Press.
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023a). Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus Gender Swap dan Seksualitas pada Pemain Original Character Role-player. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1), 72–83. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v3i1.49040>
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023b). Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus Gender Swap dan Seksualitas pada Pemain Original Character Role-player. *Buletin Riset Psikologi Dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1), 72–83. <https://doi.org/10.20473/brpkm.v3i1.49040>
- Song, H., & Jung, J. (2015). Antecedents and Consequences of Gender Swapping in Online Games. In *Journal of Computer-Mediated Communication* (Vol. 20, Issue 4, pp. 434–449). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12119>
- Studi Sosiologi, P., & Arif Affandi, M. (2015). *REPRESENTASI DIRI DAN IDENTITAS VIRTUAL PELAKU ROLEPLAY DALAM DUNIA MAYA dengan Media Twitter)* Hatmi Prawita Achsa.
- Sugiyono. (2022). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (2nd ed.). Alfabeta, CV.
- Tupamahu, M. K., Katje Tupamahu, M., Jurusan,), Pembangunan, E., & Ekonomi, F. (2020). *INTELEKTIVA : JURNAL EKONOMI, SOSIAL & HUMANIORA 128 PEREMPUAN DALAM PEMBANGUNAN BERWAWASAN GENDER : SEBUAH KAJIAN DALAM PERSPEKTIF FENOMENOLOGIS*.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). DEFINITIONS OF “ROLE-PLAYING GAMES.” In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 19–51). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-2>
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022a). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022b). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>