

**Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di
Media Discord Studi Kasus Performativity Gender Roleplayer
Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Rutzelin Omega

NRP.1423022007

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS
KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA**

**Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di
Media Discord Studi Kasus Performativity Gender Roleplayer
Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun oleh: Rutzelin Omega

NRP. 1423022007

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU
KOMUNIKASI UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA
MANDALA SURABAYA SURABAYA**

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Rutzelin Omega

NRP : 1423022007

Menyatakan apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul :

Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di Media Discord : Studi Kasus Performativity Gender Roleplayer Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya

Adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiarism saya rela menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di jurusan fakultas, maupun universitas.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 25 September 2025

Surabaya, 25 September 2025



Rutzelin Omega

Rutzelin Omega

NRP. 1423022007

NRP. 1423022007

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di Media
Discord : Studi Kasus *Performativity Gender Roleplayer Dungeons & Dragons*
(DnD) di Surabaya

oleh:

Rutzelin Omega

NRP. 1423022007

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi untuk diajukan ke tim
penguji skripsi.

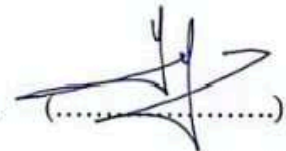
Pembimbing 1 : Dr. Nanang Krisdinanto,Drs.,M.Si.



(.....)

NIDN. 0726126602

Pembimbing 2 : Dr. Finsensius Yuli, P., S.Sos., M.Med. Kom.



(.....)

NIDN. 0719078401

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Ktolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Senin, 5 Januari 2026

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi

Dekan,



Dr. Finsensius Yuli, P., S.Sos., M.Med. Kom.

NIDN. 0719078401

Dewan Penguji :

1. Ketua : Theresia Intan Putri, H., S.Ikom., M.I.Kom.

NIDN. 0725058704

2. Sekretaris : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si.

NIDN. 0726126602

3. Anggota 1: Dr. Anastasia Yuni W., S. Sos., M. Med. Kom. (.....)

NIDN. 0701067803

4. Anggota 2: Dr. Finsensius Yuli, P., S.Sos., M.Med. Kom. (.....)

LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik
Widya Mandala Surabaya (UKWMS) :

Nama : Rutzelin Omega

NRP : 1423022007

Menyetujui Skripsi saya,

Judul :

Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di Media
Discord : Studi Kasus *Performativity Gender Roleplayer Dungeons & Dragons*
(DnD) di Surabaya

Untuk dipublikasi atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library
perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-
Undang Hak Cipta yang berlaku.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan
sebenarnya.

Surabaya, 5 Januari 2026

Pernyataan,

.....


Rutzelin Omega

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “ Gender Swapping sebagai Negosiasi Identitas dan Eksplorasi Diri di Media Discord Studi Kasus Performativity Gender Roleplayer Dungeons & Dragons di (DnD) Surabaya ”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pengulangan gender performatif pemain roleplay DnD. RPG seperti DnD semakin populer di kalangan anak muda. Sehingga pemain bisa mengeksplorasi identitas gender yang berbeda dari identitas sehari-hari. Khususnya bagi pemain yang ingin mengeksplorasi identitas gender dengan cara melakukan gender swapping. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberi kontribusi pada kajian gender sekaligus memperlihatkan bagaimana budaya populer menjadi arena penting dalam memahami konstruksi sosial gender.

Penyusunan Skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya dukungan, doa, kritik, saran, dan bantuan dari banyak pihak kepada penulis. Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu dan memberi semangat selama penulis menyusun Skripsi ini. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. 2 manusia paling berpengaruh dalam hidupku, yaitu Pak Tjatur dan Bu Tjatur.

Terima kasih karena pengorbanan dan jerih payahnya untuk

memberikan pendidikan terbaik 2 anak sekaligus dalam waktu bersamaan. Terima kasih karena tidak pernah menyerah untuk aku dan Meidy. Terima kasih juga selalu diberi penyemangat “jajan”.

2. Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si., selaku dosen pembimbing pertama, yang telah membantu peneliti dalam memperluas wawasan, memperjelas fenomena, serta memperdalam teori. Seluruh bimbingan yang Bapak berikan, segala motivasi, dan dukungan menjadikan semangat untuk penulis sampai ditahap ini.

3. Dr. Finsensius Yuli, P., S.Sos., M.Med. Kom., selaku dosen kedua pembimbing skripsi. Terima Kasih atas bimbingan, pengajaran, kesabaran dan dukungannya. Seluruh dukungan dan sedikit candaan Bapak membuat penulis semangat dan bisa sampai ketahap ini.

4. Kepada keempat informan dan komunitas roleplay DnD Surabaya yang terlibat dalam penelitian ini, Terima kasih sudah berkenan untuk dijadikan sumber penelitian bagi peneliti. Serta segala penerimaan yang hangat, apa adanya, yang tidak akan penulis lupakan sampao kapanpun sehingga penelitian ini bisa diselesaikan.

5. Patricia, Salwa, Kilau, Jossie, Meidy, dan Carolina. Terima kasih atas semangat dan dukungannya. Segala kritik dan saran yang diberikan untuk penulis. Susah dan senang dilalui bersama, dan saling memberi semangat satu sama lain, walaupun sebenarnya sudah benar-benar lelah. Terima kasih buat cinta tulus yang diberikan

Daftar Isi

Daftar Tabel	x
ABSTRAK.....	xii
BAB I.....	i
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian.	13
1.4 Batasan Penelitian.....	13
1.5 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II.	15
II.1 Penelitian Terdahulu.....	15
II.2 Kajian Pustaka.	25
II.2.1 Performativity Gender dalam Gender Swapping.....	25
II.2.3 Ruang Budaya Baru (Cyber Culture)	29
II.2.4 Queer Game Studies (Ruberg & Shaw).....	30
II.2.5 Studi Kasus.	31
II.3 Nisbah Antar Konsep.	32
II.4 BAGAN KERANGKA KONSEPTUAL..	34
BAB III.	35
METODE PENELITIAN..	35
III.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.	35
III.3 Subjek Penelitian	37
III.4 Unit Analisis.	38
III.5 Teknik Pengumpulan Data.	39
III.6 Teknik Analisis Data.	40
III.6.1 Reduksi data.	40
III.6.2 Penyajian data.	40

III.6.3 Penarikan kesimpulan.	41
III.7 Teknik Triangulasi Data.	41
BAB IV..	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..	43
IV.1 Gambaran Subjek Penelitian.	43
IV.1.1 Roleplay Dungeons & Dragons (DnD) di Discord.	44
IV.1.1.2 Gambaran Narasumber	51
IV.1.1.2.1 V : Gender itu bukan sesuatu yang fiks.	51
IV.1.1.2.2 Ava : Gender kalau bisa di eksplorasi justru bagus.....	55
IV.1.1.2.3 Y : feminin itu ga harus didalam diri perempuan.	58
IV.1.1.2.3 B : Gender buat eksplorasi dan menantang.....	61
IV.2 Setting Penelitian.....	64
IV.3 Hasil Temuan Data dan Pembahasan.....	66
IV.3.1 Memahami Roleplay Dnd Dalam Konteks Pervormativity Gender.....	67
IV.3.2 Media Sebagai Ruang Ekspresi Dan Eksplorasi Gender	75
IV.3.3 Gaya Pengekspresian dan Pengeksplorasian Gender Swapping.	85
BAB V..	92
PENUTUP.	93
V.1 Kesimpulan.	93
V.2 Saran.	95
V.2.1 Saran Teoritis.	95
V.2.2 Saran Praktis.	96
DAFTAR PUSTAKA..	97
LAMPIRAN..	97

Daftar Tabel

Tabel II.I Penelitian terdahulu	17
Tabel III.I Deskripsi Subjek Penelitian	39
Tabel IV.1 Jenis ekspresi & eksplorasi gender	82

Daftar Gambar

Gambar IV.1 : Server Discord komunitas DnD Surabaya	49
Gambar IV.2 : Aturan permainan DnD Surabaya	52
Gambar IV.3 : Pujian untuk karakter yang V buat.....	82
Gambar IV.4 : Gambar karakter Perempuan B yang kuat	91
Gambar IV.5 : Gambar V androgini	92
Gambar IV.6 : Gambar Ava transgender	92

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji praktik gender swapping dalam komunitas roleplayer Dungeons & Dragons (DnD) di Surabaya sebagai fenomena komunikasi yang terkait dengan pembentukan identitas gender di ruang digital. Menggunakan teori Gender Performativity Judith Butler, penelitian ini memandang gender sebagai hasil konstruksi yang terbentuk melalui repetisi tindakan, narasi, dan interaksi yang berlangsung secara terus-menerus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, wawancara mendalam, dan observasi partisipatif pada server Discord roleplayer DnD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gender swapping tidak hanya menjadi bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga menjadi medium komunikasi kepada komunitas yang memfasilitasi negosiasi identitas, eksplorasi diri, serta cara seseorang memahami gender menjadi lebih luas dari definisi tradisional. Validasi dari komunitas dan sifat fleksibel ruang digital memperkuat performa identitas gender yang dimainkan hingga membentuk pemahaman baru tentang diri pemain. Temuan ini menegaskan bahwa media digital memainkan peran penting dalam proses konstruksi gender sekaligus memperlihatkan bahwa identitas gender bersifat cair, adaptif, dan terbentuk dalam interaksi sosial yang terus berkembang.

Kata kunci: Gender Swapping, Performativitas Gender, Komunikasi digital, Roleplay, Identitas Gender.

ABSTRACT

This study examines the practice of gender swapping within the Dungeons & Dragons (DnD) roleplayer community in Surabaya as a communication phenomenon related to the construction of gender identity in digital spaces. Using Judith Butler's theory of Gender Performativity, this research views gender as a constructed form that emerges through repeated actions, narratives, and continuous interactions. The study employs a qualitative approach through a case study method, in-depth interviews, and participant observation on a DnD roleplay Discord server. The findings show that gender swapping functions not only as a form of creative expression, but also as a communicative medium within the community that facilitates identity negotiation, self-exploration, and a broader understanding of gender beyond traditional definitions. Validation from the community and the flexible nature of digital spaces reinforce the performed gender identities, allowing players to develop new understandings of themselves. These findings emphasize the significant role of digital media in the process of gender construction and demonstrate that gender identity is fluid, flexible, and continuously shaped through evolving social interactions.

Keywords : Gender Swapping, Gender Performativity, Digital Communication, Roleplay, Gender Identity.