



ARTIKEL PENELITIAN

Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus *Gender Swap* dan Seksualitas pada Pemain *Original Character Role-player*

RADEN AYU VISSY MEGA RYADI & RAHKMAN ARDI*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Penelitian ini mengeksplorasi identitas virtual, terutama *gender swap* dan seksualitas, pada pemain *original character role-player* Twitter. Anonimitas internet memungkinkan kebebasan berekspresi. Fokus penelitian adalah cara individu mengadopsi identitas gender yang berbeda dan berinteraksi dengan kedua jenis kelamin secara virtual. Dengan metode kualitatif studi kasus intrinsik, penelitian ini menguraikan motif, pengalaman, dan dampak dari *gender swap* dan seksualitas dari perspektif dramaturgi dan interaksionisme simbolik. Hasil penelitian menunjukkan partisipan perempuan yang melakukan *gender swap* merasa terbebas dari norma gender dan membangun identitas yang kuat sebagai laki-laki dominan, cenderung menjalin hubungan sesama jenis berdasarkan preferensi *fujoshi* namun cenderung menghindari komitmen. Identitas virtual dipengaruhi oleh relasi dan komunitas, dengan pengelolaan informasi untuk menjaga kesan tertentu. Implikasi penelitian mengungkap peningkatan pengetahuan dan ekspresi diri yang sulit dilakukan di dunia nyata, tetapi juga dampak negatif pada kesehatan mental. Penelitian ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang kompleksitas identitas virtual dan dampaknya pada kehidupan individu di dunia nyata.

Kata kunci: *original character role-player, identitas virtual, gender swapping, orientasi seksual*

ABSTRACT

This study explores virtual identities, specifically gender swapping and sexuality, among Twitter's original character role-players. Internet anonymity enables freedom of expression. The research focuses on how individuals adopt different gender identities and engage with both genders virtually. Using qualitative intrinsic case study method, this study outlines motivations, experiences, and impacts of gender swapping and sexuality from dramaturgy and symbolic interactionism perspective. Findings reveal that female participants who engage in gender swapping feel liberated from gender norms and construct stronger identity as dominant males. They prefer same-sex relationships based on *fujoshi* preferences but often avoid commitments. Virtual identity influenced by relationships and communities, by adeptly managing information to maintain specific impressions. The research's implications uncover increased knowledge and self-expression that is difficult in real life, also highlights negative effects on mental health. This research provides a deeper understanding of the complexities of virtual identity and its influence on individuals' real lives.

Keywords: *gender swapping, original character role-player, sexual orientation, virtual identity*

*Alamat korespondensi: Fakultas Psikologi Universitas Airlangga, Kampus B Universitas Airlangga Jalan Airlangga 4-6 Surabaya 60286. Surel: rahkman.ardi@psikologi.unair.ac.id



Naskah ini merupakan naskah dengan akses terbuka dibawah ketentuan the Creative Common Attribution License (CC-BY-4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), sehingga penggunaan, distribusi, reproduksi dalam media apapun atas artikel ini tidak dibatasi, selama sumber aslinya disitir dengan baik.

PENDAHULUAN

Media sosial memungkinkan penyesuaian identitas diri di lingkungan daring yang sepenuhnya dibentuk sesuai keinginan. Sifat media sosial yang anonim membentuk rasa leluasa untuk manajemen seberapa banyak informasi yang ingin ditampilkan dan tidak ingin ditampilkan dalam lingkungan virtual, terbebas dari tuntutan konteks dan peran yang dimiliki di dunia nyata, didorong oleh sifat internet dan media sosial yang anonim (Aresta dkk., 2015; Zhang & Kizilcec, 2014). Rasa aman ini kemudian juga memberi kesempatan seseorang untuk menggunakan identitas alternatif untuk mengeksplorasi diri alternatif yang mungkin tidak dapat diimplementasikan di dunia nyata dan pada diri sebenarnya karena faktor-faktor tertentu, seperti mendukung eksplorasi diri yang tidak dapat ditampilkan di profil utama, meningkatkan status atau fisikalitas diri nyata melalui pengalaman dunia virtual, melakukan hal-hal yang tidak dapat ditunjukkan di dunia nyata, dan memperbaiki aspek di dunia nyata; segalanya hanya bisa dilakukan di karakter buatan di dunia virtual (Gilbert dkk., 2014). Salah satu fenomena terkait perubahan identitas nyata dalam dunia virtual yang dapat ditemui di dunia virtual, khususnya di *online games*, adalah fenomena *gender swapping*, di mana individu menggunakan identitas gender yang berkebalikan dengan gender aslinya dengan tujuan untuk mencapai kepuasan dalam bermain, contohnya untuk memuaskan keinginan menjadi laki-laki untuk melepaskan diri dari belenggu peran dan stereotip gender perempuan (Chou dkk., 2014; Zhou dkk., 2022).

Fenomena dunia *role-player* memberi kesempatan bagi pemainnya untuk memilih karakter yang dimainkan terlepas dari usia, gender, atau batasan lainnya, sehingga perempuan dapat bermain peran sebagai laki-laki dan begitu juga sebaliknya, sebab mereka dapat menjadi tokoh siapapun yang mereka mau (Nugraha, 2020; Vernika, 2018). Maka dari itu, fenomena *gender swapping* dalam dunia *role-player* seringkali ditemukan pula, di mana yang merupakan perempuan di dunia nyata menjadi karakter laki-laki di dunia virtual, ada juga yang tetap menjadi karakter perempuan. Dalam temuan penelitian-penelitian sebelumnya (Adlia, 2021; Aulia & Sugandi, 2020; Bahiroh, 2023; Madya, 2017; Nurfaidah dkk., 2018; Yenisca Junior & Nugrahawati, 2021), ada dua kecenderungan mengenai perempuan yang menggunakan karakter *role-player* laki-laki, di mana mereka nyaman berhubungan romansa secara virtual dengan sesama karakter *role-player* laki-laki atau dengan karakter *role-player* perempuan.

Seorang *role-player* yang menggunakan karakter laki-laki meskipun di dunia nyata merupakan seorang perempuan biasanya melakukan hal tersebut karena ingin memerankan idolanya atau tokoh yang sesuai dengan sifat yang dimiliki. Kemudian, mereka yang menjalin hubungan dengan perempuan menganggap hal tersebut sebagai pendukung kesuksesan permainan peran yang mereka lakukan. Mereka memandang *role-player* sebagai sebuah permainan peran sesuai dengan hakikatnya. Sementara itu, mereka yang menjalin hubungan dengan laki-laki sebagai karakter laki-laki lebih memandang hubungan ini sebagai pendukung imajinasi serta fantasi mereka terhadap idola yang mereka perankan. Kebanyakan di antara mereka berawal dari perempuan heteroseksual yang kemudian mengekspresikan rasa penasaran mereka yang berubah menjadi kegemaran. Namun, ada pula beberapa di antara mereka yang akhirnya mencoba untuk menjalani hubungan sesama jenis hingga ke dunia nyata. *Role-player*

dianggap sebagai tempat di mana mereka dapat merealisasikan imajinasi mereka secara virtual tanpa belenggu norma dan nilai tertentu, sehingga mereka dapat melakukan apapun yang mereka mau.

Original character role-player merupakan sebuah subbagian dari komunitas *role-player*. Perbedaan antara *role-player* dan *original character role-player* terletak pada batasan aturan untuk membangun karakter yang diperankan. *Role-player* secara umum biasanya mengambil peran sebagai tokoh idola yang sudah ada, dengan mengambil wajah, tanggal lahir, dan pekerjaan idola tersebut kemudian bermain peran sebagai idola tersebut sesuai versi mereka sendiri dan melakukan *update* mengenai kegiatan sehari-hari mereka berdasarkan kegiatan dari idola tersebut, sementara, dalam *original character* pemain memiliki batasan yang lebih samar dalam membangun karakternya, di mana mereka dapat menciptakan sebuah karakter baru sesuai dengan keinginannya dan hanya mengambil klaim wajah dari tokoh yang diperankan, kemudian dapat menuliskan latar belakang sesuai dengan yang mereka inginkan (Nuraini, 2021). Perbedaan antar *role-player* dan *original character role-player* yang lebih membebaskan pemainnya untuk mengarang dan membangun kisah hidup karakternya dapat menjadi salah satu faktor yang memberikan sudut pandang baru di luar penelitian-penelitian yang sudah ada.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi gambaran identitas gender dan seksualitas pada pemain *original character role-player* di *Twitter* yang melakukan *gender swap*, dengan fokus penelitian yang diarahkan pada motif, gambaran pengalaman, dan dampak pada diri pemain *original character role-player*. Melalui profil mereka di dunia virtual, seseorang dapat membangun sebuah identitas baru yang berdasar pada keinginan dan ekspektasi mereka (Nagy & Koles, 2014). Menurut Kennedy dalam (Nagy & Koles, 2014), dunia virtual yang tidak memiliki batasan fisik layaknya dunia nyata memberikan kebebasan bagi individu untuk membangun identitas dirinya sesuai apa yang ingin ia tunjukkan, yang akhirnya merujuk pada *redefinition* dari identitas dan kreasi diri. Maka dari itu, menurut Turkle dalam (Nagy & Koles, 2014), dapat dikatakan dalam dunia virtual seseorang dapat membangun diri yang '*desirable*' yang dapat diubah sesuka hatinya. Jenis kelamin berarti perbedaan antara laki-laki dan perempuan secara biologis yang berhubungan dengan fungsi alat reproduksi, sedangkan gender lebih menekankan kepada perbedaan antara laki-laki dan perempuan yang terbentuk dari konstruksi sosial, di antaranya maskulinitas dan feminitas (Short dkk., 2013). Sebagai tambahan, West and Zimmerman dalam (Eckert & McConnell-Ginet, 2013) berpendapat bahwa gender bukanlah sesuatu yang datang bersamaan saat kita lahir, bukan sesuatu yang kita *punya* secara natural, melainkan sesuatu yang kita *lakukan* setelah kita lahir dan tumbuh. *Gender swapping* merujuk pada fenomena di mana individu menampilkan gender dan membangun identitas yang berlawanan dengan dirinya dengan alasan untuk meningkatkan hubungan sosial, mendapatkan perasaan aman, menerima keuntungan dari konstruk sosial, menipu orang lain, merealisasikan fantasi, dan persepsi mengenai superioritas gender tertentu (Chou dkk., 2014; Tseng dkk., 2018). Definisi seksualitas secara implisit dan eksplisit meliputi penjabaran mengenai pengalaman intimasi fisik, sikap atau kepercayaan yang mengarah pada seksualitas, fungsi seksual, kepuasan seksual, dan orientasi seksual (Macleod & McCabe, 2020).

Penelitian ini difokuskan pada bagaimana individu mementaskan karakternya dalam sudut pandang dramaturgi dengan dipengaruhi oleh interaksi simbolik dengan penonton serta lingkungan sekitar dalam membawa sebuah identitas virtual *original character role-player*. Perspektif teoretis ini digunakan sebagai sudut pandang dalam menyusun fokus penelitian, di mana motif dan pengalaman dalam eksplorasi identitas virtual serta dampak yang dirasakan di dunia nyata berkaitan dengan bagaimana pemain membangun *front stage* selama berada di *back stage* berdasarkan teori dramaturgi sebagai hasil pembelajaran dari interaksi simbolik yang terjadi di perjalanannya. Dengan kata lain, motif merepresentasikan bagaimana individu membangun identitasnya di *original character role-player* di *back stage* kemudian mempresentasikannya di *front stage*, gambaran pengalaman merepresentasikan

bagaimana interaksi dan pengelolaan kesan selama berada di *front stage* mempengaruhi sikap dan nilai individu yang diterapkan di *back stage*, dan dunia nyata merepresentasikan *back stage* individu di mana identitas virtual merupakan *front stage*-nya. Meski digunakan sebagai spektrum dalam menyusun fokus penelitian, perspektif ini tidak menutup kemungkinan munculnya data lain yang relevan di luar dari teori yang digunakan. Fokus penelitian ini dirumuskan dalam *grand tour question* yaitu, “Bagaimana gambaran identitas gender dan seksualitas pada pemain *original character role-player* di Twitter?” yang kemudian dipecah ke dalam 3 *sub-questions* yaitu, “Apa motif yang melatarbelakangi pemilihan identitas gender dan seksualitas dalam pemain *original character role-player*?”, “Bagaimana gambaran pengalaman yang dirasakan oleh para pemain *original character role-player* selama mengeksplorasi perannya dalam identitas gender dan seksualitas yang berbeda?”, dan “Bagaimana dampak dari identitas gender dan seksualitas di dunia virtual terhadap diri para pemain *original character role-player*?”

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus intrinsik yang menitikberatkan pada kasus yang unik dan pemahaman secara menyeluruh terhadap kasus tanpa tujuan menggeneralisir. Kasus *gender swap* memiliki keunikan dalam hal pembentukan identitas virtual yang tidak sama dengan gender di dunia nyata, ditambah dengan kesempatan untuk berhubungan dengan kedua gender dalam dunia virtual. Terlepas dari fakta bahwa pengalaman tiap orang berbeda, kesamaan pengalaman yang muncul dari situasi sosial virtual juga turut andil dalam pembentukan identitas diri di dunia virtual, utamanya dalam kajian subkomunitas *original character role-player* yang memiliki perbedaan yang dapat diidentifikasi jika dibandingkan dengan komunitas *role-player*. Dengan demikian, motif untuk melakukan *gender swap* serta dampak kepada diri pemain dapat menunjukkan perbedaan pada tiap kasusnya.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini dipilih dengan pendekatan *purposive sampling*. Calon partisipan yang dicari sesuai dengan kriteria pernah atau sedang menjalani peran sebagai *original character role-player* di Twitter, melakukan *gender swapping* dalam peran sebagai *original character role-player*, pernah berhubungan romansa dengan perempuan dan/atau laki-laki dalam konteks *original character role-player*. Peneliti tidak membatasi usia dan daerah asal partisipan, selama pengalamannya relevan dalam konteks fenomena *gender swapping* dan seksualitas di *original character role-player*. Selain partisipan sebagai sumber data utama, sumber data juga diambil dari *significant other* sebagai sosok yang dekat dengan partisipan dan mengetahui bagian dari kehidupan partisipan.

Pada penelitian ini, partisipan memperkenalkan dirinya sebagai DW, seorang mahasiswi yang sedang memiliki kesibukan kuliah dan bekerja secara *remote (work from anywhere)*. Partisipan merupakan seorang perempuan di dunia nyata yang memiliki pengalaman melakukan *gender swapping* menjadi laki-laki di dunia *role-player* secara umum dan *original character role-player*. Partisipan telah bermain *role-player* sejak tahun 2013, yaitu ketika partisipan masih SMP kelas 2. Ketika menjadi laki-laki, partisipan lebih sering menjadi laki-laki dominan, namun partisipan juga memiliki riwayat menjadi laki-laki yang submisif. Terkait diri nyata, partisipan menyebutkan bahwa dirinya adalah seorang perempuan heteroseksual di dunia nyata, namun di dunia *role-player* dirinya cenderung mengidentifikasi dirinya sebagai seorang panseksual yang tidak mempermasalahkan gender dalam menjalani hubungan. Selama bermain *role-player*, partisipan telah beberapa kali memiliki pengalaman

menjalani hubungan dengan *role-player* perempuan dan *role-player* laki-laki. Saat ini, partisipan sedang aktif memainkan 4 akun Twitter yang masing-masing merepresentasikan identitas yang berbeda dengan karakteristik yang berbeda, di mana 3 di antaranya adalah laki-laki, dan 1 perempuan.

Sebelum pengambilan data dilakukan, partisipan diberikan *informed consent* secara tertulis untuk menjelaskan tentang tujuan penelitian dan rencana pengambilan data. Dalam *informed consent* juga tertera informasi mengenai hak partisipan, termasuk sifat partisipasi sukarela dan hak untuk menolak serta mengundurkan diri, dan hak kerahasiaan data dan identitas partisipan.

Strategi Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur sebagai teknik penggalian data. Setelah wawancara utama dilakukan beberapa wawancara *follow up* untuk memastikan dan menggali lebih dalam mengenai data yang telah didapatkan di sesi wawancara sebelumnya. Selain wawancara, peneliti juga melakukan observasi terhadap akun Twitter milik partisipan selaku *original character role-player*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan melalui internet utamanya media sosial, sehingga peneliti dapat mengobservasi partisipan secara pasif melalui akun media sosial yang dimiliki yang merepresentasikan fenomena yang sedang diteliti. Hasil observasi disajikan dalam bentuk catatan lapangan. Selain narasumber utama, penggalian data juga dilakukan terhadap *significant other* dari partisipan.

Seluruh wawancara dilakukan secara daring, sebab peneliti dan partisipan tidak berada di kota yang sama. Wawancara dilakukan secara *synchronous* dan *asynchronous* menyesuaikan dengan kesediaan partisipan. Wawancara utama dan *follow up* dilakukan sejak tanggal 11 Mei 2023 hingga 24 Mei 2023 sebanyak 9 kali, baik secara sinkronus melalui *Zoom Video Conference* maupun secara *asynchronous* melalui *direct message Twitter* atau *WhatsApp*. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap akun *Twitter* milik partisipan dan komunitas yang disebut oleh partisipan untuk mendapatkan konteks lebih mendalam mengenai beberapa hasil temuan.

Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini berdasarkan pada model analisis data yang dicetuskan oleh (Miles dkk., 2014), merujuk pada perilaku yang memiliki makna tertentu di baliknya serta dapat berujung pada sebuah konsekuensi. Kompleksitas data sangat berpengaruh pada interpretasi dan analisis dari peneliti melalui apa yang dialami oleh peneliti. Fase pertama dari analisis ini adalah melakukan reduksi data, yang mewakili proses memilah, menyederhanakan, dan mentransformasi bentuk data dari data mentah berupa catatan dan rekaman wawancara, catatan lapangan observasi, dan dokumen lain menjadi data transkrip yang telah dirangkum, diberi kode sesuai dengan tema yang muncul serta mengkategorikan tema, kemudian menulis catatan reflektif dalam analisis. Kedua adalah penyajian data, yaitu dengan mengorganisasi sekumpulan informasi untuk kemudian mempermudah penarikan kesimpulan dan memberi pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang dikaji. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

HASIL PENELITIAN

Motif

Dalam memilih identitas gender, partisipan biasanya lebih memilih menjadi laki-laki karena preferensi terhadap artis laki-laki dan adanya kebebasan bersikap ketika menjadi laki-laki. Laki-laki juga lebih

mudah menarik perhatian. Kemudian, partisipan merasa tidak ada yang tahu identitas nyata dari dirinya membuatnya merasa tertantang. Partisipan semakin ingin menjadi laki-laki karena mendapatkan pujian dan perlakuan baik dari orang lain. Lebih dalam mengenai gender laki-laki, partisipan cenderung lebih tertarik untuk menjadi laki-laki dominan karena lebih memiliki kontrol atas dirinya dan dapat bersikap asertif. Partisipan juga ingin menarik perhatian tipe idealnya yaitu orang dengan karakteristik imut dan feminin. Di sisi lain, partisipan juga memilih gender perempuan jika bosan menjadi laki-laki dan ingin menyalurkan inspirasinya. Terkait orientasi seksual, partisipan cenderung memilih hubungan sesama jenis laki-laki karena mengonsumsi media mengenai dinamika hubungan tersebut dan menyukai karakteristik imut dan feminin yang ditunjukkan oleh laki-laki. Maka dari itu, partisipan dapat menyalurkan fantasinya terhadap laki-laki melalui perannya. Namun partisipan juga pernah menjalani hubungan heteroseksual karena partisipan merasa dapat menarik perhatian perempuan. Kecocokan dengan sifat pasangannya juga menjadi alasan partisipan mau menjalani hubungan heteroseksual. Sehubungan dengan hal itu, partisipan merasa cocok dan tertarik melakukan hubungan berpacaran karena sudah lama mengenal dan merasa nyaman dengan pasangannya. Meski demikian, sebetulnya partisipan lebih memilih menghindari berpacaran karena pengalaman buruk dalam berpasangan dan adanya ekspektasi yang diinternalisasi mengenai keharusan menjadi pasangan yang baik dengan cara menunjukkan perilaku tertentu. Hal ini juga menjadi alasan mengapa partisipan lebih memilih menjalani hubungan tanpa status, karena tidak adanya ekspektasi untuk melakukan hal tertentu karena tidak ada kewajiban dan hak pasangan untuk menuntut, maka hubungan tanpa status memiliki keuntungan yang lebih besar daripada hubungan berpacaran.

Gambaran Pengalaman

Saat menjalani identitas gender sebagai laki-laki dominan, laki-laki submisif, dan perempuan, partisipan merasakan adanya pengaruh komunitas dan relasi. Persepsi orang lain terhadap dirinya ketika menjadi laki-laki biasanya berupa pujian karena cocok dan tampak nyaman menjadi laki-laki, sementara ketika menjadi perempuan partisipan tampak kaku dan tidak menikmati. Ketika mempresentasikan diri di publik dibandingkan dengan privat, partisipan biasanya akan menunjukkan sifat sesuai dengan *image* dan kesan yang ingin ditampilkan menurut karakter yang diperankan, seperti karakter laki-laki dominan yang bersikap kaku dan misterius, laki-laki submisif yang cenderung heboh dan imut, dan perempuan yang dibuat cantik, baik hati, dan lembut. Sementara itu di ruang privat biasanya partisipan akan lebih menunjukkan sifat aslinya yang jenaka.

Partisipan membentuk sifat karakter laki-laki dominannya mirip dengan dirinya di dunia nyata, sehingga partisipan merasa lebih bebas bersikap dan melakukan apapun yang ia mau. Dari pengalamannya, ia juga merasa lebih mudah menarik perhatian ketika menjadi laki-laki dominan. Sementara itu, laki-laki submisif dan perempuan memiliki kesamaan dalam hal kesulitan untuk bersikap, karena partisipan merasa bingung untuk bersikap ketika berada dalam posisi submisif dan feminin dalam sebuah hubungan. Sementara itu, ketika menjadi perempuan, partisipan merasa sulit menarik perhatian karena orang lain cenderung lebih tertarik berteman dengan laki-laki.

Apabila menemukan pasangan yang dirasa cocok dengannya dan partisipan merasa sudah kenal cukup dekat dan cukup lama, partisipan memiliki kemungkinan untuk menjalani hubungan romansa, namun jika tidak partisipan akan cenderung menjauh jika lawan bicaranya menunjukkan indikasi ingin berpacaran. Dalam menjalani hubungan romansa, partisipan lebih sering mendapatkan pengalaman buruk ketika menjadi peran submisif baik itu perempuan maupun laki-laki, termasuk sering diselingkuhi. Partisipan juga merasa *insecure* dan membandingkan diri dengan mantan pasangan dari pasangannya saat itu, sehingga seringkali menuruti semua keinginan pasangannya. Hal ini menyebabkan partisipan tidak ingin melakukan hubungan romansa. Jika sedang dekat dengan

seseorang dan lawan bicaranya mengajak untuk melakukan hubungan tanpa status, partisipan akan meyanggupi dan membuat kesepakatan serta menentukan batasan dalam hubungan mereka. Hubungan tanpa status yang dijalani biasanya sebatas saling memberi keuntungan berupa dukungan (*support system*) dan perilaku seksual seperti saling bertukar kalimat bernada sensual satu sama lain (*sexting*). Partisipan merasa aman dan nyaman untuk melakukan hal ini karena sudah ada batasan yang ditentukan sebelumnya.

Partisipan membatasi informasi mengenai diri nyata di ruang publik dengan memberikan informasi seperlunya sesuai kebutuhan. Kepada teman dekat, partisipan sedikit lebih terbuka, bahkan merasa lebih aman dan nyaman untuk menceritakan masalah pribadinya kepada teman dekat dari *role-player* karena merasa mereka tidak memiliki akses terhadap aspek-aspek lain dari diri nyatanya, tidak seperti teman-teman dunia nyata. Meski begitu, partisipan ingin bertemu dengan teman-teman yang dianggap sangat dekat olehnya untuk saling mengenal lebih dalam di dunia nyata.

Dampak pada Diri

Partisipan menerima dampak positif berupa peningkatan kemampuan dari hasil belajar di dunia virtual dan menjadikan *original character role-player* sebagai wadah melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Dampak negatif yang didapatkan meliputi mengorbankan waktu dan mengabaikan sekeliling di dunia nyata serta membanding-bandingkan diri dengan orang lain selama di *original character role-player*.

DISKUSI

Penelitian ini menunjukkan bagaimana partisipan menunjukkan identitasnya dalam *front stage* dan *back stage* sesuai dengan teori dramaturgi dari Goffman. *Front stage* direpresentasikan dengan bagaimana partisipan membentuk karakternya dan mempertahankan kesannya dengan membangun *image* tertentu yang menempel pada partisipan dan mempengaruhi persepsi orang lain mengenai dirinya. Partisipan mempertahankan kesannya untuk menjadi laki-laki dominan yang keren dan misterius ketika menjadi DW dan menjadi laki-laki submisif yang bersikap jenaka dan heboh ketika menjadi MH. Dalam hubungan romansa sebagai submisif pun partisipan mengusahakan untuk mempertahankan kesannya sebagai pasangan yang baik dengan memberikan apa yang bisa ia berikan, walaupun kesulitan juga pada akhirnya. Partisipan juga berusaha keras untuk membuktikan diri dengan prestasinya untuk melawan favoritisme ketika mengikuti kompetisi di komunitas PT, untuk membangun *image* dengan memenangkan kompetisi. Partisipan juga melakukan manajemen kesan untuk mempertahankan persepsi orang terhadap dirinya, seperti yang digambarkan dalam teori dari Goffman. Hal ini muncul ketika partisipan menjaga *image* dan bersikap sesuai karakter yang diperankan ketika berada di ruang publik dan menunjukkan sifat asli ketika bersama teman terdekat. Ketika berada di *back stage*, partisipan melepas perannya dan bersikap seleyaknya dirinya yang sebenarnya.

Interaksionisme simbolik dari Mead mengusung konsep simbol-simbol dalam interaksi sosial yang dimaknai sebagai salah satu media penilaian terhadap diri seseorang dan juga lingkungan sekitarnya. Dalam pengalaman partisipan, partisipan menggunakan *emoticon*, gambar, video, dan lelucon untuk mendukung kesan yang ingin ditampilkannya. Partisipan juga memaknai simbol seperti pujian dan kata-kata yang merepresentasikan dirinya ketika menjadi laki-laki sebagai persepsi orang lain terhadap diri partisipan. Dari persepsi orang lain tersebut, partisipan dapat meningkatkan, melanjutkan, dan mengubah bagian dari dirinya.

Hasil penelitian ini turut membuktikan bahwa motif *gender swap* dilakukan atas dasar *perceived benefit* (Zhou dkk., 2022), ketika partisipan menggunakan karakter laki-laki untuk mendapatkan keuntungan

yang hanya didapatkan oleh laki-laki, dalam hal ini meliputi perhatian yang lebih tinggi dari orang-orang sekitar dan rasa permisif dari sekitar untuk melakukan hal-hal yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh perempuan, seperti mengucapkan kata-kata kasar. *Hypermasculinity* juga tampak dalam hal partisipan yang menerapkan karakteristik laki-laki yang dianggap akan menarik perhatian perempuan, yaitu bersikap maskulin dengan menunjukkan perilaku yang terkesan dingin dan pendiam. Stereotip terhadap peran gender seperti maskulinitas dan feminitas serta bagaimana mereka berperilaku dan bagaimana mereka akan diperlakukan sangat tampak (Short dkk., 2013). Pengalaman-pengalaman yang dihadapi oleh partisipan kemudian membentuk persepsinya terhadap gender, seperti laki-laki yang lebih bisa berperilaku sesuka hati, perempuan yang cenderung lebih lembut. Sementara hal ini juga tercermin dalam perilaku orang-orang terhadap perempuan dan laki-laki, di mana laki-laki mendapatkan perlakuan agresif dari perempuan yang memiliki ketertarikan terhadap mereka, sementara perempuan kebanyakan hanya menerima perlakuan tanpa niat ke arah hubungan romansa. Sejalan dengan hal tersebut, partisipan menunjukkan keengganan untuk berpacaran karena adanya tuntutan stereotip yang diinternalisasi terhadap pasangan dari sisi perempuan dan peran submisif. Temuan ini menunjukkan adanya persepsi negatif terhadap peran submisif, tidak hanya perempuan, namun juga laki-laki.

Ketertarikan untuk mengeksplorasi dinamika homoseksual muncul dari kegemaran atas media yang memuat konten homoseksual. Partisipan menunjukkan tendensi *fujoshi* yang suka memasangkan (*pairing*) antar idolanya dan melakukan permainan peran berdasarkan kegemaran terhadap dinamika pasangan idola tersebut (Amal dkk., 2021). Partisipan beberapa kali ingin merealisasikan kegemarannya tersebut dan menjadi salah satu faktor yang dilihat ketika mencari pasangan. Kemudian, keterbukaan lingkungan terhadap informasi mengenai homoseksual dan biseksualitas semakin mendorong para pemain OCRP untuk mengeksplorasi orientasi seksual tersebut, sehingga semakin memungkinkan bagi para pemain OCRP untuk menemukan pasangan yang sesuai dengan kriteria. Dengan kriteria pasangan yang atraktif menurut partisipan adalah seseorang yang imut, sementara partisipan sendiri membentuk dirinya dengan karakteristik yang dianggap ideal oleh perempuan kebanyakan, dapat dikatakan bahwa partisipan memang tidak menunjukkan kriteria ideal yang mencerminkan perempuan kebanyakan, melainkan laki-laki dominan di RP. Hal ini dapat menjadi salah satu sudut pandang yang menjelaskan mengapa perempuan melakukan *gender swap* dan juga memilih dinamika dominan sebagai gendernya.

Dalam fiksi penggemar, biasanya pasangan homoseksual memiliki dua peran yang signifikan, yaitu *seme* dan *uke* yang secara berurutan mengacu pada peran dominan dan submisif (Amal dkk., 2021). Peran dominan biasanya digambarkan memiliki karakteristik maskulin, sementara peran submisif memiliki karakteristik feminin. Hal ini menjelaskan bagaimana partisipan selalu mengkotak-kotakkan karakteristik laki-laki submisif dengan dominan, di mana laki-laki submisif pun memiliki kesamaan dengan perempuan. Kesamaan ini muncul dalam hal sikap yang manis, imut, dan feminin, juga pengalaman partisipan yang mengalami perlakuan serupa ketika menjadi perempuan dan laki-laki submisif. Namun, kenyataannya peran dalam hubungan homoseksual ini hanya muncul di fiksi penggemar dan hubungan homoseksual di dunia nyata tidak selalu mengategorikan karakteristik maskulin dengan feminin terhadap para pelakunya, terutama dalam hubungan sesama laki-laki. Alih-alih demikian, persepsi yang meluas saat ini mengenai laki-laki homoseksual di dunia nyata adalah stereotip bahwa laki-laki homoseksual adalah laki-laki yang feminin (Falomir-Pichastor dkk., 2019). Diskrepansi antara fantasi yang digambarkan dalam fiksi penggemar dibandingkan dengan kenyataan ini dapat menjadi salah satu hipotesis dalam mengkaji dinamika hubungan homoseksual dan gambaran fantasi penggemar.

Mengenai dunia nyata, partisipan menunjukkan kecenderungan untuk lebih terbuka mengenai masalah yang dihadapinya kepada teman di dunia virtual karena merasa tidak mendapatkan *judgment* terhadap dirinya di dunia nyata. Pernyataan ini menunjukkan bagaimana partisipan membangun '*desirable self*' dengan memanfaatkan internet yang memberi tempat untuk menyesuaikan bagian dari diri yang ingin ditunjukkan dan yang tidak ingin ditunjukkan. Dengan begitu, partisipan juga dapat tetap mempertahankan kesan orang lain terhadap *front stage*-nya dan menjaga bagian dari *back stage* yang tidak ingin diketahui orang lain.

Penelitian ini memiliki batasan dalam hal jangka waktu yang terbatas, sementara, untuk mengonfirmasi data jenuh membutuhkan waktu yang panjang. Aspek dependabilitas dan konsistensi jawaban butuh waktu yang lebih banyak untuk dapat dikonfirmasi. Pengambilan data dalam riset ini bisa jadi belum cukup untuk bisa dikatakan memiliki data jenuh. Kemudian, adanya kemungkinan bias dapat muncul karena subjektivitas antar peneliti dan partisipan yang memiliki kedekatan jauh sebelum penelitian ini dilaksanakan. Dalam penelitian selanjutnya, partisipan dapat diambil melalui hasil observasi berkepanjangan, namun yang menjadi rintangan adalah kodrat dunia maya yang anonim dapat menghasilkan data yang diragukan apabila meneliti mengenai identitas virtual tanpa benar-benar mengenal diri nyata partisipan hingga tahap tertentu.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan yang merupakan perempuan di dunia nyata melakukan *gender swap* karena rasa bebas dalam mengekspresikan diri dan berperilaku terlepas dari keharusan untuk mengikuti standar tertentu ketika berperan sebagai laki-laki. Partisipan dapat membangun *image* dan mempertahankannya dengan lebih baik dibanding ketika menjadi perempuan, salah satunya karena kegemaran terhadap artis laki-laki. Kemudian, partisipan cenderung memilih untuk menjalani hubungan homoseksual berdasarkan dari tendensi *fujoshi*. Partisipan memiliki kecenderungan menghindari hubungan berpacaran karena pengalaman buruk ketika berpacaran, dan lebih memilih hubungan tanpa status karena memiliki keuntungan tanpa kerugian yang ada dalam berpacaran. Saat menjalani pengalamannya sebagai laki-laki, partisipan merasakan sendiri perbedaan yang diterima melalui perilaku orang lain terhadap dirinya. Oleh karena itu, partisipan merasa lebih nyaman menjadi laki-laki utamanya dalam peran dominan. Identitas partisipan sangat dipengaruhi oleh relasi dan komunitas yang sedang dijalaninya, dan partisipan memajemen kesan yang ingin ditampilkan termasuk informasi mengenai diri nyata kepada orang lain demi mempertahankan *image* yang ingin ia tampilkan di *original character role-player*. Dampak terhadap dirinya menunjukkan dampak positif berupa peningkatan kemampuan dari hasil belajar di dunia virtual dan menjadikan *original character role-player* sebagai wadah melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Dampak negatif yang didapatkan itu mengorbankan waktu dan mengabaikan sekeliling di dunia nyata serta membanding-bandingkan diri dengan orang lain selama di *original character role-player*. Meski demikian partisipan tetap menunjukkan keinginan untuk melanjutkan bermain *original character role-player* bersama teman-teman dekatnya.

Penelitian ini memberikan perspektif baru terhadap identitas virtual dan fenomena *gender swap* yang memiliki keunikan dalam hal bagaimana individu memiliki perspektif sendiri mengenai laki-laki yang dapat menarik perhatian orang lain serta dipengaruhi oleh reaksi dari lingkungan, sehingga menghasilkan sifat laki-laki dengan peran dominan yang maskulin, yang kemudian digunakan sebagai pedoman mengelola kesan untuk mempertahankan identitasnya. Kemudian, bagaimana partisipan berhubungan dengan pasangan sesama jenis dan dengan jenis kelamin yang berbeda menunjukkan keunikan di mana preferensi terhadap pasangan sesama jenis tersebut muncul dikarenakan fantasi

tertentu. Namun, fantasi para penggemar *fujoshi* mengenai peran sesungguhnya memiliki diskrepansi dibandingkan dengan apa yang ada di dunia nyata. Hal ini dapat menjadi landasan baru untuk mengkaji lebih dalam dan membentuk hipotesis mengenai gambaran hubungan homoseksual dalam fantasi penggemar dibandingkan dengan dunia nyata. Partisipan dalam penelitian ini merepresentasikan sudut pandang penggemar budaya pop terhadap hubungan homoseksual laki-laki yang membagi peran laki-laki sebagai laki-laki dominan (maskulin) dan laki-laki (feminin). Saran terhadap penelitian selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam bagaimana perbedaan antara hubungan homoseksual yang dipersepsikan dalam budaya penggemar dengan hubungan homoseksual yang ada di dunia nyata, terutama dalam konteks Indonesia. Dalam dunia virtual, termasuk lingkungan *Original Character Role-player*, memiliki daya tarik di mana para penggunanya dapat berkreasi seluas-luasnya dari imajinasi tanpa batasan. Kepada para pengguna utamanya pemain *original character role-player*, perlu lebih bijak dan berhati-hati dalam menuruti keinginan untuk beraktivitas di dunia virtual dan lebih memerhatikan apa yang ada di hadapan, yaitu di dunia nyata.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada partisipan yang telah bersedia untuk memberikan informasi dan menjadi narasumber dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan pada pihak-pihak yang berkontribusi dan mendukung kelancaran jalannya penelitian ini.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Raden Ayu Vissy Mega Ryadi dan Rahkman Ardi tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

- Adlia, S. N. (2021). *Gambaran Orientasi Seksual pada Remaja Kpopers yang Bermain Roleplayer*.
- Amal, B. K., Ampera, D., & Natsir, M. (2021). The analysis of fantasy and representation of female on gay and male homoerotic relationships in the yaoi genre. *Asian Social Science and Humanities Research Journal (ASHREJ)*, 3(2), 55–63.
- Aresta, M., Pedro, L., Santos, C., & Moreira, A. (2015). Portraying the self in online contexts: Context-driven and user-driven online identity profiles. *Contemporary Social Science*, 10(1), 70–85. <https://doi.org/10.1080/21582041.2014.980840>
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung). *Epigram*, 17(1), 75–84. <https://doi.org/10.32722/epi.v17i1.3367>
- Bahiroh, F. (2023). *Konstruksi Identitas Virtual Roleplayer Yaoi di Media Sosial Facebook (Studi Netnografi Pada Komunitas Roleplayer Yaoi Dengan Face Claim Idola K-pop di Grup Facebook Triangle)*. Undergraduate Thesis.

- Chou, Y.-J., Lo, S.-K., & Teng, C.-I. (2014). Reasons for Avatar Gender Swapping by Online Game Players: A Qualitative Interview-Based Study. *International Journal of E-Business Research*, 10(4), 1–16. <https://doi.org/10.4018/ijebr.2014100101>
- Eckert, P., & McConnell-Ginet. (2013). *Language and gender*. Cambridge University Press.
- Falomir-Pichastor, J. M., Berent, J., & Anderson, J. (2019). Perceived Men's Feminization and Attitudes Toward Homosexuality: Heterosexual Men's Reactions to the Decline of the Anti-Femininity Norm of Masculinity. *Sex Roles*, 81(3–4), 208–222. <https://doi.org/10.1007/s11199-018-0985-6>
- Gilbert, R., Thadani, V., Handy, C., Andrews, H., Sguigna, T., Sasso, A., & Payne, S. (2014). The psychological functions of avatars and alt(s): A qualitative study. *Computers in Human Behavior*, 32, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.007>
- Macleod, A., & McCabe, M. P. (2020). Defining sexuality in later life: A systematic review. *Australasian Journal on Ageing*, 39(S1), 6–15. <https://doi.org/doi:10.1111/ajag.12741>
- Madya, P. M. (2017). *The Construction of Virtual Identity In Korean Celebrity Yaoi Roleplayer Twitter Profile*. English Departement Faculty of Humanities. Universitas Airlangga.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (Third edition). SAGE Publications, Inc.
- Nagy, P., & Koles, B. (2014). The digital transformation of human identity. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 20(3), 276–292. <https://doi.org/doi:10.1177/1354856514531532>
- Nugraha, R. (2020). Establishment of Role-Player as a Virtual Identity in Twitter Social Media. *Proceedings of the Proceedings of the First Brawijaya International Conference on Social and Political Sciences, BSPACE, 26-28 November, 2019, Malang, East Java, Indonesia*. Proceedings of the First Brawijaya International Conference on Social and Political Sciences, BSPACE, 26-28 November, 2019, Malang, East Java, Indonesia, Malang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.26-11-2019.2295161>
- Nuraini, E. P. (2021). Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial LINE. *Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Nurfaidah, M., Dewi, R. U., & Kurniawan, A. W. (2018). *Korean Role-play di Media Sosia Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter)*.
- Short, S. E., Yang, C., & Jenkins, T. M. (2013). Sex, gender, genetics, and health. *Am J Public Health*, 103(1), 93–101.
- Tseng, F.-C., Chang, C.-T., Lee, H.-C., & Teng, C.-I. (2018). How does gender swapping impact online gamer loyalty? The perspective of interdependence theory. *Online Information Review*, 42(5), 647–662. <https://doi.org/10.1108/OIR-08-2016-0230>
- Vernika, V. (2018). *Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter. 4*.
- Yenisca Juniar, & Nugrahawati, E. N. (2021). Self Discrepancy pada Roleplayer K-Pop pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter. *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1), 18–25. <https://doi.org/10.29313/jrp.v1i1.89>

- Zhang, K., & Kizilcec, R. (2014). Anonymity in Social Media: Effects of Content Controversiality and Social Endorsement on Sharing Behavior. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*, 8(1), 643–646. <https://doi.org/10.1609/icwsm.v8i1.14573>
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in Psychology*, 13, 810954. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>