

**STUDI FENOMENOLOGI: PERSEPSI ANONIMITAS PEMAIN
DALAM PENGGAMBARAN GENDER KARAKTER DUNGEONS
& DRAGONS #SHATTERMOON TALES DI DISCORD**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Arthur Christian Irwanto

1423020046

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

SURABAYA

2024

SKRIPSI

Studi Fenomenologi: Persepsi Anonimitas Pemain Dalam Penggambaran Gender Karakter Dungeons & Dragons

#Shattermoon Tales Di Discord

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana

Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



Disusun Oleh:

Arthur Christian Irwanto

1423020046

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

SURABAYA

2024

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama: Arthur Christian Irwanto

NRP: 1423020046

menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

“Studi Fenomenologi: Persepsi Anonimitas Pemain Dalam Penggambaran Gender Karakter Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales Di Discord”

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila kemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Surabaya, 18 Juni 2024

Penulis



Arthur Christian Irwanto

NRP. 1423020046

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Studi Fenomenologi: Persepsi Anonimitas Pemain Dalam Penggambaran Gender Karakter Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales Di Discord

Disusun oleh:

Arthur Christian Irwanto

NRP. 1423020046

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan 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

Surabaya, 18 Juni 2024

HALAMAN PENGESAHAN

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

pada: 18 Juni 2024

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,



Dekan,

Brigitta Revia S. F., S. I. Kom., M. Med. Kom

NIDN. 0715108903

Dewan Penguji:

1. Ketua : Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom.

NIDN. 0725058704



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

NIDN. 0726126602



3. Anggota : Maria Yuliasuti S. Sos., M. Med. Kom.

NIDN. 0707078607



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

NIDN. 0719078401



LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Arthur Christian Irwanto

NRP : 1423020046

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya

Judul: Studi Fenomenologi: Persepsi Anonimitas Pemain Dalam Penggambaran Gender Karakter Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales Di Discord

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta

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

Surabaya, 18 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Arthur Christian Irwanto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ucap puji syukur yang tak terhingga kepada-Mu, Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat perlindungan-Nya dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala kesulitan yang peneliti alami dan makin menantang diri ini untuk terus berjalan dan tidak berhenti walau diiringi dengan tangisan. Skripsi ini merupakan bentuk dari usaha peneliti untuk membanggakan ibu serta keluarga besar peneliti. Penelitian ini didasari rasa ingin tahu dan kegemaran peneliti akan kajian yang dialami. Meskipun peneliti menghadapi banyak permasalahan yang bersumber dari rasa ingin tahu ini, peneliti terberkati oleh Tuhan Yang Maha Esa melalui dukungan yang datang dari teman-teman dan keluarga. Dengan selesainya skripsi ini, peneliti mendapat kepuasan penuh atas hasil yang dicapai dari penelitian ini.

“Curiosity killed the cat, but satisfaction brought it back.”

(The Titusville Herald, 1912)

Surabaya, 18 Juni 2024

Arthur Christian Irwanto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I. 1. Latar Belakang Masalah	1
I. 2. Rumusan Masalah	6
I. 3. Tujuan Penelitian.....	6
I. 4. Batasan Penelitian.....	6
I. 5. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
II. 1. Penelitian Terdahulu.....	8
II. 2. Kajian Teoritis.....	14
II. 2. 1. <i>Computer-mediated Communication</i> (CMC) dan Komunikasi Virtual ..	14
II. 2. 2. Persepsi Anonimitas.....	17
II. 2. 3. Identitas Gender	19
II. 2. 3. 1. Gender Sebagai Konstruksi Sosial	19
II. 2. 3. 2. Gender Sebagai Identitas.....	20
II. 2. 4. Gender Swapping	21
II. 2. 5. Gender Fluidity	23
II. 2. 5. Studi Fenomenologi	24
II. 3. Nisbah Antar Konsep.....	25
II. 4. Bagan Kerangka Konseptual	27

BAB III METODE PENELITIAN	28
III. 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
III. 2. Metode Penelitian	29
III. 3. Subjek Penelitian	29
III. 4. Unit Analisis	29
III. 5. Teknik Pengumpulan Data	30
III. 6. Teknik Analisis Data	30
BAB IV PEMBAHASAN.....	31
IV. 1. Gambaran Subjek Penelitian.....	31
IV. 1. 1. Komunitas <i>Roleplay</i> #Shattermoon Tales	31
IV. 1. 2. Michael: <i>Gender Swapping</i> Untuk Imersi <i>Roleplay</i>	36
IV. 1. 3. Lily: Memastikan Femininitas Melalui <i>Roleplay</i>	38
IV. 1. 4. Daniel: Menaruh Diri Di Sepatu Gender Lain.....	40
IV. 2. Temuan Data dan Pembahasan	42
IV. 2. 1. Gender Swapping Dalam <i>Roleplay</i>	43
IV. 2. 2. Anonimitas Virtual: Anonimitas Melalui Karakter Ber-Gender	57
BAB V PENUTUP.....	70
V. 1. Kesimpulan	70
V. 2. Saran	72
V. 2. 1. Saran Praktis	72
V. 2. 2. Saran Akademis	72
V. 2. 3. Saran Sosial.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75
Lampiran 1. Panduan Wawancara.....	77
Lampiran 2. Transkrip Wawancara	81

ABSTRAK

Komunitas #Shattermoon Tales adalah sebuah perkumpulan pengguna Discord yang memainkan sebuah permainan *roleplay* bernama Dungeons & Dragons. Permainan ini serta media Discord mendorong pemain untuk membentuk dan memerankan karakter sebagai identitas virtual mereka. Beberapa pemain memilih untuk melakukan *gender swapping* yaitu membentuk karakter dengan *gender* yang berbeda dari *gender* mereka di dunia nyata. Penelitian ini menggunakan teori *computer-mediated communication* (CMC), persepsi anonimitas, identitas gender, *gender swapping*, dan *gender fluidity*. Penelitian kualitatif ini menggunakan metode fenomenologi dengan teknik pengumpulan data *in-depth interview* dan observasi untuk menarik pemaknaan dari fenomena yang dibahas. Peneliti menemukan bahwa para pemain memiliki pemaknaan berbeda akan pengalaman *gender swapping* dan penggambaran gender mereka. Aksi ini dilihat sebagai bentuk ekspresi gender diri sebenarnya, tantangan untuk menggambarkan gender yang akurat, serta sebagai bentuk pengembangan kemampuan menulis dalam *roleplay*. Hasil dari aksi ini memperkenalkan berbagai bentuk *gender fluidity* yang dialami oleh para pemain melalui karakter mereka. Anonimitas yang disediakan media sosial menjadi pendorong utama bagi para subjek untuk melakukan *gender swapping*. Persepsi anonimitas pemain menentukan seberapa besar pemisahan ekspresi gender pemain antara dunia virtual dengan dunia nyata. Peneliti menyimpulkan bahwa persepsi pemain atas anonimitas dunia virtual memberi mereka kebebasan untuk menggambarkan gender dalam permainan *roleplay* D&D sesuai pemahaman dan idealisme mereka.

Kata Kunci: Discord, Dungeons & Dragons, fenomenologi, pemaknaan & pengalaman, persepsi anonimitas, dan *gender swapping*

ABSTRACT

The #Shattermoon Tales community is a group of Discord users who play a roleplaying game titled Dungeons & Dragons. This game along with Discord as a media encourages players to create and play characters which become their virtual identities. Some players choose to try gender swapping by creating characters with different genders than their real ones. This research uses several theories such as computer-mediated communication (CMC), perceived anonymity, gender identity, gender swapping, and gender fluidity. This qualitative research uses the phenomenology method which employs in-depth interviews and observations as the data gathering technique in order to extract the meaning from the desired phenomenon. Research has found that players have different meanings when it comes to their gender swapping experiences and their gender portrayals. These actions are seen by them as a form of gender expression, a challenge in accurately portraying genders, and as a way of improving one's writing skills in roleplay. The results of these actions introduce many forms of gender fluidity in the players' experience through their characters. The anonymous nature of social media becomes the main driving force for subjects to gender swap. How players perceive their anonymity determines the extent of separation between their real gender expression and their virtual expression. Research has concluded that a player's perception of the virtual world's anonymity gives them the freedom to portray gender in the roleplaying game of D&D based on their understanding and ideal views.

Keywords: Discord, Dungeons & Dragons, phenomenology, experience & meaning, perceived anonymity, and gender swapping