

BAB I

PENDAHULUAN

I. 1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada “Shattermoon Tales”, sebuah komunitas dalam Discord yang memainkan Dungeons & Dragons, dengan tujuan mendalami pemaknaan dan konstruksi identitas gender anggota komunitas melalui karakter *roleplay*. Discord adalah sebuah jasa komunikasi berupa suara, teks, dan video yang digunakan untuk berkumpul dan berkomunikasi dalam sebuah komunitas atau bersama teman-teman melalui *Server* (Morris 2020:95). *Server* adalah sekumpulan ruangan virtual di dalam Discord yang memungkinkan orang-orang untuk bergabung di dalamnya melalui pranala undangan (Anugraha Sundaravelu 2022). “Shattermoon Tales” merupakan *server* dalam Discord yang menjadi fokus peneliti.

Komunitas ini memainkan sebuah permainan yang dikenal dengan sebutan Dungeons & Dragons (D&D) di mana mereka melakukan *roleplay* berbasis teks dengan fokus membentuk cerita bersama melalui imajinasi dalam media virtual. Permainan ini dilakukan dalam sebuah kelompok dengan setiap pemainnya menciptakan sebuah karakter imajinatif, yang kemudian akan diperankan sebagai identitas pemainnya dalam dunia permainan ini. Pemain akan mendeskripsikan semua tindakan dan pemikiran karakter dalam bentuk teks sehingga setiap karakter akan saling berinteraksi dalam dunia imajinatif. Dengan penggunaan elemen visual yang

sangat minim, D&D lebih mengandalkan kreativitas dan imajinasi para pemain untuk memvisualisasi elemen-elemen tersebut sesuai dengan deskripsi dari seorang narator yang disebut sebagai *Dungeon Master* (DM) (Mearls 2014).

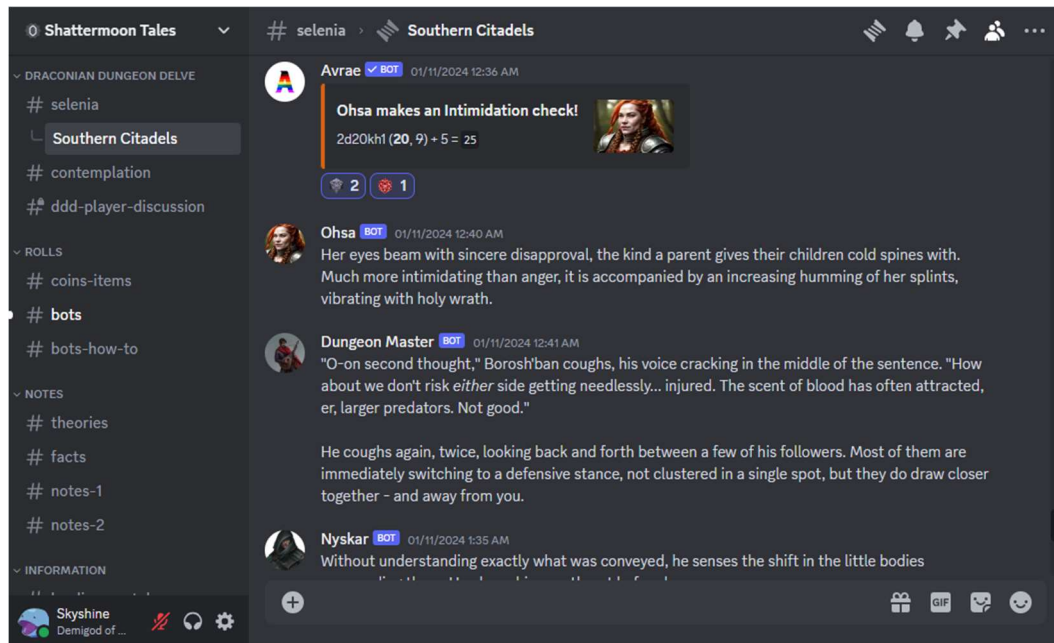
Dalam fase pembentukan karakter untuk para pemain, terdapat banyak pilihan yang harus dibuat untuk menghidupkan karakter tersebut dalam dunia roleplay seperti ras, gender, pekerjaan, dan keahlian. Berbeda dari elemen karakter lainnya, gender karakter tidak memberi kelebihan tertentu yang dapat memperkuat karakter tersebut sehingga pemilihan gender murni berupa preferensi pemain (Mearls 2014). Dungeons & Dragons berkembang seiring kemajuan media baru, berubah dari bentuk *board game* dengan cerita besar menjadi *video game* yang lebih berfokus pada sistem permainan hingga mencapai bentuk terakhir berupa *roleplaying game* dimana orang-orang mengambil cerita besar *board game* dan menggunakannya sebagai dasar untuk cerita mereka sendiri. Versi *roleplaying game* inilah yang menjadi permainan dalam Discord.

Gender adalah sebuah konstruksi sosial budaya yang ditentukan oleh masyarakat melalui sosialisasi dari generasi sebelumnya untuk membedakan peran antara lelaki dan perempuan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan ini membantu dalam menentukan fungsi dan kewajiban sebuah gender serta bagaimana masyarakat sepatutnya memandang gender tersebut (Muhammad Hananda Firdausy dan Suprihatiningsih t.t.). Sosialisasi masyarakat dalam pembentukan peran gender memiliki dampak yang besar dalam pengertian seseorang mengenai gender yang sepatutnya. Masyarakat dalam media baru tidak berbeda jauh dalam proses ini,

sehingga memungkinkan munculnya perbedaan dan pengertian berbeda mengenai peran gender yang sepatutnya.

Gambar I.1

Tangkapan Layar “Shattermoon Tales” Dalam Discord



(Sumber: Olahan Data Peneliti)

Komunitas pemain D&D ini berisi lima pemain dengan karakter masing-masing dan seorang DM yang menjalankan permainan. Kelima pemain bernama Michael, Jason, Lily, Daniel, dan Bandorchu serta DM bernama Johannes. Tiga dari lima pemain ini memiliki karakter yang mereka gunakan dengan gender yang tidak sama dengan diri pemain mereka. Contohnya, Lily sebagai seorang perempuan memainkan karakter lelaki, Daniel berkebalikan dengan memainkan karakter perempuan sebagai lelaki, dan Michael sebagai lelaki memainkan karakter *gender-*

fluid. Selain itu, dua pemain bernama Jason (Lelaki) dan Bandorchu (Perempuan) memainkan karakter sesuai gender mereka masing-masing.

Para pemain memiliki gender yang tampak di dunia nyata serta gender yang diperankan dalam dunia virtual melalui karakter mereka. Berdasarkan pengertian mengenai sosialisasi yang terjadi dalam media baru, peneliti ingin mendalami makna dari penggunaan karakter dalam mengkomunikasikan gender. Untuk menemukan pemaknaan dalam fenomena ini, peneliti akan menggunakan metode studi fenomenologi. Fenomenologi dapat diartikan dengan sederhana sebagai pendekatan kualitatif yang digunakan untuk menjelaskan secara deskriptif pengalaman hidup manusia (Helaluddin 2018).

Media baru diperkenalkan dengan kehadiran dari *Computer-Mediated Communication* (CMC), dimana berbagai macam media virtual tersedia bagi masyarakat (Thurlow, Lengel, dan Tomic 2004). Berbagai program dan aplikasi bermunculan untuk membentuk beberapa kategori berbeda yaitu blog, projek bersama, dunia permainan virtual/digital, situs jaringan sosial, dunia virtual sosial, dan komunitas konten (Kumar, Natarajan, dan Acharaya 2017:196). Berfokus pada komunitas konten, media sosial yang meliputi jenis ini memiliki fitur-fitur yang mendorong terbentuknya komunitas virtual yang berpusat pada beberapa karakteristik yang juga muncul dalam sebuah sistem sosial, salah satunya adalah keberadaan dari sebuah tujuan bersama (El Morr dan Maret 2012:3)

Games memiliki bermacam genre seperti *hack-n-slash*, *action*, *adventure*, *strategy*, *puzzle*, *role-playing game*, dan lain sebagainya (Dumbestidiot 2020). Genre yang menjadi fokus peneliti adalah *role-playing game*, dimana genre ini datang dalam berbagai bentuk yang dimainkan secara daring atau luring. Beberapa bentuk yang sering diketahui masyarakat Indonesia berupa *video game* dimana terdapat visualisasi berupa animasi dari karakter dan dunia permainan atau *text-based game* dimana visualisasi berbentuk deskripsi teks dan gambar statis. Sebagai *video game*, *roleplay* dapat dilakukan dalam permainan individu yang seringkali bersifat luring (*Single-player Game*) atau dalam permainan terbuka dimana pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya yang bersifat daring (*Multiplayer Online Game*).

Selain kedua bentuk ini, terdapat bentuk-bentuk yang kurang diketahui seperti *Tabletop Roleplaying Game* (TTRPG) dan *Live-action Roleplay* (LARP). TTRPG dimainkan dalam sebuah kelompok di sekitar meja, dengan para pemain mengontrol serta mendeskripsikan tindakan dan perkataan dari karakter mereka di dalam dunia permainan. Dunia permainan di atur dan dideskripsikan oleh sebuah ‘wasit’, menggunakan sistem peraturan dan dadu untuk menentukan hasil dari bermacam aksi. Sementara LARP menyerupai cosplay dimana pemain berpakaian seperti karakter mereka dan memerankan sebuah pertarungan yang mayoritas terinspirasi dari sebuah era pada zaman dahulu. TTRPG yang paling pertama bernama *Dungeons & Dragons* (Zagal dan Deterding 2018:4–5).

I. 2. Rumusan Masalah

Bagaimana pemaknaan persepsi anonimitas pemain dalam penggambaran gender karakter Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales di Discord?

I. 3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pemaknaan persepsi anonimitas pemain dalam penggambaran gender karakter Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales di Discord.

I. 4. Batasan Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah penggambaran gender karakter game Dungeons & Dragons #Shattermoon Tales di Discord.

I. 5. Manfaat Penelitian

Melihat dari latar belakang masalah untuk penelitian ini, terdapat beberapa manfaat yang mampu berkontribusi dalam beberapa bidang. Secara akademis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk memperkaya kajian komunikasi gender. Pembahasan yang meliputi teori *gender swapping* dan identitas gender yang berkaitan dengan pemaknaan identitas gender melalui *gender swapping* pada karakter *roleplay* diharapkan dapat menjadi batu loncatan akademis sebagai kontribusi kemajuan kajian komunikasi gender.

Manfaat praktis dari penelitian ini terlihat dalam pengemukaan persepsi anonimitas dalam komunitas *roleplay* bagi lembaga yang mengembangkan teknologi komunikasi media sosial sebagai tempat terjadinya fenomena. Peneliti mengharapkan bahwa lembaga akan menggunakan hasil penelitian sebagai referensi untuk mengembangkan media sosial ke arah yang tepat.

Manfaat sosial dari penelitian ini tertuju pada khalayak luas yang belum mengenali subjek permainan Dungeons & Dragons sebagai sarana yang memungkinkan eksplorasi dan ekspresi identitas gender seseorang. Peneliti berharap bahwa penelitian ini mampu mendorong masyarakat untuk memperhatikan permainan *roleplay* sebagai alternatif bagi khalayak dalam menggambarkan gender dalam karakter.