

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V. 1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, terdapat beberapa kecenderungan utama pada pemaknaan persepsi anonimitas anggota komunitas #Shattermoon Tales dalam penggambaran gender karakter. Persepsi anonimitas yang didapatkan para subjek memberi kebebasan virtual untuk *gender swapping*, dimana kegiatan ini cenderung dimaknai sebagai sarana untuk mengeksplorasi dan menggambarkan gender. Subjek telah mengkonfirmasi bahwa tidak terdapat dorongan mekanik dari permainan yang mendorong pilihan gender mereka. Sistem permainan tidak memberi keunggulan pada gender lelaki, perempuan, atau lainnya yang termasuk dalam lingkup *Gender Fluidity*.

Gender Swapping mendorong eksplorasi diri dengan cara menaruh pemain dalam sebuah situasi asing yang dapat dialami dan diatasi atau memungkinkan pemain untuk mencoba berperilaku sebagai gender lain. Pengalaman ini seringkali dicari oleh mereka dengan gender atau preferensi seksual yang dianggap menyimpang dan merasa terkekang oleh situasi yang tidak mendukung eksplorasi di dunia nyata. Mereka menyatakan bahwa *gender swapping* dalam D&D melalui Discord dapat menjadi sebuah *safe space* atau tempat aman untuk menemukan gender diri serta mengekspresikan gender sebenarnya berkat anonimitas yang disediakan media. Walau terlindungi anonimitas, hal ini tidak menghilangkan kemungkinan bahwa mereka dapat

menggantikan *roleplay* dengan berekspresi gender kepada orang-orang terpercaya seperti sekumpulan teman, pasangan, ataupun keluarga.

Penggambaran gender karakter dalam setiap permainan mencerminkan konstruksi sosial pemainnya. Dalam permainan kelompok seperti D&D, pemahaman yang dimiliki seorang pemain seringkali dipertemukan dengan pemahaman yang berbeda dari pemain lain sehingga menimbulkan pertentangan. Agar terhindar dari pertentangan di masa depan, pemain cenderung mencari nasihat dari pemain atau sumber lain. Mereka akan menggabungkan beberapa pemahaman dalam bagaimana sepatutnya suatu gender digambarkan. Dengan demikian, interaksi antar pemain dalam *roleplay* akan menjadi lebih nyaman dan menyenangkan.

Keterbukaan yang ditawarkan oleh persepsi anonimitas memberi kesempatan pada pemain untuk mengekspresikan pemahaman mereka akan gender. Ekspresi ini dilakukan melalui *roleplay* dalam permainan D&D yang bertempat di Discord. Kebebasan untuk menjelajahi dan mengekspresikan gender ini tidak dapat dilakukan oleh pemain di dunia nyata karena adanya batasan yang muncul dari nilai budaya, keagamaan, atau sosial. Jadi, keterbukaan dari persepsi anonimitas yang membebaskan pemain untuk menggambarkan gender sesuai dengan idealisme mereka.

V. 2. Saran

V. 2. 1. Saran Praktis

Kajian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi objek penelitian dalam konteks *game online*. Peneliti menyarankan bagi penelitian yang berlanjut untuk memperluas kajian melalui sumber internasional. Konteks penelitian terletak pada permainan *roleplay* seperti D&D dengan beberapa perbedaan penting dari *game online* yang memiliki faktor estetika dan pembelian barang virtual. Untuk mengurangi jarak antara kedua konteks ini, peneliti mengharapkan akan diteliti lanjut fenomena yang terletak pada media semacam ini.

V. 2. 2. Saran Akademis

Peneliti merasakan keterbatasan penggunaan kajian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, seperti kajian tentang *roleplaying*, D&D, dan persepsi anonimitas. Besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi akademisi dari pihak manapun untuk melakukan penelitian sejenis. Demi kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan, penelitian ini didedikasikan untuk mengawali penelitian-penelitian lebih lanjut mengenai persepsi anonimitas dalam proses komunikasi dengan konteks permainan D&D.

V. 2. 3. Saran Sosial

Masyarakat pengguna media sosial Discord disarankan untuk menggunakan penelitian ini sebagai pedoman dalam mengekspresikan gender, idealisme, atau aspek

lain yang tidak didukung di dunia nyata melalui sarana permainan *roleplay*. Tetapi peneliti memperingatkan juga bahwa sarana ini memiliki kelemahan jika dianggap sebagai wadah alternatif untuk ekspresi diri. Sarana semacam ini memiliki kelebihan dalam menghilangkan jarak yang mungkin menghadang dalam kegiatan ekspresi diri namun cenderung lemah dalam elemen fisik karena terkekang pada dunia virtual. Selain itu, peneliti mengharapkan bahwa penelitian ini mampu sejasnya menggambarkan para subjek yang menjadi narasumber dengan pengalaman pribadi masing-masing yang tidak mencakup setiap macam pemaknaan yang mungkin didapatkan dalam fenomena semacam ini.

Daftar Pustaka

BUKU

- Desjardins, Renée. 2017. *Translation and Social Media*. disunting oleh M. Rogers. London: Palgrave Macmillan UK.
- Hayne, Stephen C., dan Ronald E. Rice. 1997. *Attribution accuracy when using anonymity in group support systems*. Vol. 47.
- Helaluddin, Helaluddin. 2018. *Mengenal Lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*.
- Jones, Steven G. 1997. *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. disunting oleh J. Fernback, A. Mitra, J. Schmitz, N. Watson, D. F. Shaw, M. L. McLaughlin, K. K. Osborne, N. B. Ellison, D. Dietrich, S. Zickmund, R. C. MacKinnon, dan H. Breslow. Sage Publications.
- Kumar, K. Anil, Subhashree Natarajan, dan Biswajit Acharaya. 2017. *Computer Mediated Communication: A Pathway To Analyze Social Media Communication Trajectories*.
- Lanigan, Richard L. 1988. *Phenomenology of Communication*. Duquesne University Press.
- Mearls, Mike. 2014. *D&D Player's Handbook*.
- El Morr, Christo, dan Pierre Maret. 2012. *Virtual Community Building and The Information Society: Current and Future Directions*. Information Science Reference.
- Morris, Tee. 2020. *Discord For Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Muhammad Hananda Firdausy, dan Suprihatiningsih. t.t. *KONSTRUKSI SOSIAL GENDER DI MASYARAKAT*.
- Oliver, Mary Beth, Arthur A. Raney, dan Jennings Bryant. 2020. *Media Effects: Advances in Theory and Research*. 4 ed. Routledge.
- Pollio, Howard R., Tracy B. Henley, dan Craig J. Thompson. 1997. *The Phenomenology of Everyday Life*. Cambridge University Press.
- Sidiq, Umar, dan Mohammad Miftachul Choiri. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*.

Thurlow, Crispin, Laura Lengel, dan Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*.

Zagal, José P., dan Sebastian Deterding. 2018. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.

JURNAL

Anindya, Annisa. 2016. "GENDER FLUID DAN IDENTITAS ANDROGINI DALAM MEDIA SOSIAL." *TINGKAP* 12(2):107. doi: 10.24036/tingkap.v12i2.7551.

Askamal, Hira. 2021. "Pemaknaan Identitas Gender pada Pemain Crossgender dalam Mobile Game Toram Online Indonesia." *Jurnal Riset Komunikasi* 4(1):50–65.

Chou, Yu Jen, Shao Kang Lo, dan Ching I. Teng. 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. doi: 10.4018/ijebr.2014100101.

Griffin, Lucy, Katie Clyde, Richard Byng, dan Susan Bewley. 2021. "Sex, gender and gender identity: a re-evaluation of the evidence." *BJPsych Bulletin* 45(5):291–99. doi: 10.1192/bjb.2020.73.

Hite, Dwight M., Oklahoma Troy Voelker, dan Adrian Robertson. 2014. "Measuring Perceived Anonymity: The Development of a Context Independent Instrument." *Journal of Methods and Measurement in the Social Sciences* 5(1):22–39.

Hussain, Zaheer, dan Mark D. Griffiths. 2008. "Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study." *Cyberpsychology and Behavior* 11(1):47–53. doi: 10.1089/cpb.2007.0020.

Jones, Steven G. 1997. *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*. disunting oleh J. Fernback, A. Mitra, J. Schmitz, N. Watson, D. F. Shaw, M. L. McLaughlin, K. K. Osborne, N. B. Ellison, D. Dietrich, S. Zickmund, R. C. MacKinnon, dan H. Breslow. Sage Publications.

Martey, Rosa Mikeal, Jennifer Stromer-Galley, Jaime Banks, Jingsi Wu, dan Mia Consalvo. 2014. "The Strategic Female: Gender-Switching and Player Behavior in Online Games." *Information Communication and Society* 17(3):286–300. doi: 10.1080/1369118X.2013.874493.

Pinsonneault, Alain, dan Nelson Heppel. 1997. "Anonymity in group support systems research: A new conceptualization, measure, and contingency framework."

Journal of Management Information Systems 14(3):89–108. doi: 10.1080/07421222.1997.11518176.

Song, Haeyeop, dan Jaemin Jung. 2015. “Antecedents and Consequences of Gender Swapping in Online Games.” *Journal of Computer-Mediated Communication* 20(4):434–49. doi: 10.1111/jcc4.12119.

Thurlow, Crispin, Laura Lengel, dan Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*.

Williams, Dmitri, Mia Consalvo, Scott Caplan, dan Nick Yee. 2009. “Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers.” *Journal of Communication* 59(4):700–725. doi: 10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x.

Zhou, Liling, Ning Han, Zeran Xu, Corlyn Brian, dan Siraj Hussain. 2022. “Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games.” *Frontiers in Psychology* 13. doi: 10.3389/fpsyg.2022.810954.

WEBSITE

Anugraha Sundaravelu. 2022. “What is Discord, The Popular Chat App Used By Gamers?” Diambil 26 Januari 2024 (<https://metro.co.uk/2022/11/16/what-is-discord-the-popular-chat-app-used-by-gamers-17769256/>).

Dumbestidiot. 2020. “A List and Guide to Game Genres.” Diambil 19 Januari 2024 (https://vsrecommendedgames.fandom.com/wiki/A_List_and_Guide_to_Game_Genres).