

## **Pemaknaan Identitas Gender pada Pemain Crossgender dalam Mobile Game Toram Online Indonesia**

**Hira Askamal<sup>1</sup>, Hendriyani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Indonesia

Email: hira.askamal@ui.ac.id

Diterima 26-7-2020

Disetujui: 27-07-2020

Diterbitkan: 9-02-2021

### ***Abstrak***

Kehadiran fitur avatar dalam mobile *game toram online* yang mayoritas pemainnya laki-laki menggunakan karakter wanita dengan penampilan yang menarik, yang dapat disebut sebagai crossdresser di dunia nyata, dan terlihat seperti crossgender atau aktivitas hode dalam Game daring. Rumusan masalah kajian ini adalah bagaimana pemaknaan identitas gender pada pemain crossgender dalam mobile *game toram online* Indonesia. Metode penelitian ini dilakukan dengan pendekatan fenomenologis, di mana data dikumpulkan melalui wawancara (obrolan) dan observasi partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain membentuk identitasnya menjadi perempuan didorong latar belakang yang dialaminya, seperti potensi keuntungan yang diperoleh maupun karena suatu pengalaman yang dialami sebagai hasil dari stereotip gender yang terjadi dalam permainan. Adapun hode merujuk pada pemain yang membuat karakter perempuan dan mengupayakan diri membentuk citranya sebagai perempuan sedang pemain yang tidak memiliki maksud tersebut tidak dapat dikatakan sebagai Hode meskipun sama sama merupakan pemain laki-laki yang menggunakan karakter perempuan. Adapun potensi keuntungan yang diperoleh dapat berupa informasi, item atau sejumlah uang yang terdapat dalam game, serta kesenangan pribadi pemain dalam berakting dan membentuk identitasnya.

**Kata kunci:** MMORPG, Avatar, *Crossdress*, Gender, Persona

### ***Abstract***

*The presence of avatar features in mobile online team games where most male players use female characters with attractive appearance, which can be referred to as crossdressers in the real world, and look like cross-gender or home activities in online games. Besides, various speculations have also arisen about their cross-gender goals and being a place to live. The formulation of this study problem is how the definition of gender identity in cross-gender players in mobile games toram online Indonesia. This result research method was carried out with a phenomenological approach, the data collected through interviews and participants' observations. The results showed that players shape their identity into women based on their background, such as the potential benefits gained or because of an experience experienced as a result of gender stereotypes that occur in the game. Code refers to players who create female characters and seek to shape their image as women, while players who do not have such meaning cannot be said to be home even though they are the same male players who use female characters. The potential benefits obtained can be information, items, money in the game, and the player's personal pleasure in acting and shaping his identity.*

**Keyword :** MMORPG, *Crossdress*, Avatar, Gender, Persona

## **PENDAHULUAN**

Fenomena *crossgender* dalam *game* menjadi sebuah pemandangan yang familier bagi pemain *game*, khususnya *game* dengan genre MMORPG seperti *Toram Online* yang telah hadir sejak 2015. *Game* ini memiliki poin ulasan *game* sebanyak 4.8/5 dalam kaskus, 4.7/5 dalam iOS dan 4.6/5 dalam *google play*. Tidak hanya itu, *game* ini pun masuk dalam 10 *game* MMORPG *mobile* terbaik versi *Tech In Asia* (Maulana, 2016).

*Toram Online* memungkinkan pemain untuk memilih jenis kelamin, mengatur tinggi badan, menata rambut, mata, warna kulit dan memungkinkan untuk mengubah tampilan kostum karakter dengan banyak variasi, mulai dari tampilan yang bersumber dari item perlengkapan hingga fitur kostum avatar yang berbayar, sehingga tidak jarang pemain laki-laki untuk menggunakan karakter perempuan dengan tampilan yang menarik atau biasa. Mereka yang melakukan *crossgender* disebut sebagai pemain hode. Sedangkan dalam aktivitas daring, aktivitas *crossgender* ini dapat disebut sebagai *crossdress*.

Maraknya fenomena hode yang dilakukan laki-laki juga menimbulkan berbagai spekulasi atas alasan terjadinya hal tersebut. Seperti halnya pengguna muda cenderung menggunakan nama samaran dan penyamaran lainnya untuk menjaga anonimitas mereka secara daring sebagai representasi diri mereka dalam media digital (Ito et al., 2009). Di sisi lain, dunia dibangun untuk menjadi netral jenis kelamin seperti pemain dapat memilih untuk bermain sebagai avatar pria atau wanita (Bertozzi, 2008).

Isu gender dalam media digital, khususnya *game* tidak hanya itu, di antaranya adalah pemain dalam *game* selalu diasumsikan sebagai laki-laki, sehingga istilah “bung” atau “bro” atau sering disebut sebagai kata ganti “dia” (Nardi, 2010). Padahal sebuah studi yang diterbitkan oleh biro periklanan internet mengungkapkan bahwa 52 persen dari penonton *game* terdiri dari wanita (Jayanth, 2014). Dalam partisipasi bermain, hasil penelitian terkait menunjukkan bahwa keterampilan perempuan dan laki-laki berbeda dalam hal bermain, yang selanjutnya dapat mencegah perempuan untuk berpartisipasi (N. Veltri et al., 2014). Selain itu dalam salah satu riset yang sama, konstruksi gender yang lebih positif pada laki-laki maupun lebih negatif pada perempuan (N. Veltri et al., 2014). Namun, dalam realita *game* MMORPG saat ini sering ditemukan pemain laki-laki yang justru menggunakan karakter perempuan dan mengaku sebagai perempuan. Fenomena ini menggelitik rasa penasaran peneliti di tengah perspektif patriarki gender yang tumbuh di dalam masyarakat, khususnya dalam *games* MMORPG di mana maskulinitas mendominasi, namun pada saat yang sama laki-laki mulai menggunakan karakter perempuan dalam bermain, untuk mengetahui bagaimana para pemain membentuk dan memaknai wujud karakter *cross gender* dan *crossdress* dalam *game* ketika mereka menjadi Hode. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui motivasi dan faktor yang membuat pemain memutuskan membentuk karakter Hode, kepuasan yang diperoleh serta bagaimana pemain memainkan perannya sebagai Hode dalam permainan *Toram Online*.

### **Teori Persona /Studi Persona**

Sebagai bidang khusus yang muncul dari studi mengenai publik diri, studi persona memungkinkan kita untuk melihat kontradiksi konstruksi dan agensi ini di seluruh budaya dan untuk melihat berbagai kekuatan perubahan dan transformasi yang meliputi perubahan dalam pekerjaan, transformasi bentuk sosial kita koneksi dan jaringan melalui teknologi

baru, dan kluster afektif baru yang konsekuen dan micropublics, kami menyaksikan dan memetakan konstitusi baru identitas publik (Marshall, 2014). Fungsi persona seperti konstruk atau skrip otomatis yang dikumpulkan untuk berinteraksi dengan dunia atas dengan nama itu (Barbour et al., 2014).

Studi persona melibatkan investigasi yang dekat atas presentasi diri yang dipersonalisasi dan dinegosiasikan. Barbour dan Marshall juga memperluas pemikiran mereka tentang penyajian diri melalui studi yang lebih dekat tentang kepribadian akademis daring dan berbagai cara strategis individu mengelola dan membangun reputasi mengakhiri prestise melalui teknik-teknik ini (Barbour & Marshall, 2012). Apabila ditelusur dari asal-usulnya, yaitu Yunani, persona menurut Hanna Arendt adalah topeng dan berasal dari kinerja dan *acting*, identitas publik tidak terlihat dengan cara menghinai; wajar untuk menganggap orang publik/politik yang cukup dihapus dari ruang pribadi dan rumah (Barbour et al., 2014)

Kebangkitan minat dalam analitik drama memungkinkan kita untuk mempertimbangkan persona sebagai pertunjukan sehari-hari, di mana presentasi diri adalah untuk meyakinkan penonton (dan kadang-kadang, pemain) bahwa pertunjukan itu asli dan autentik (Goffman, 1959). Persona juga bisa menjadi sesuatu yang terjadi pada kita, ketika teman-teman menandai gambar-gambar yang tidak menyenangkan melalui *Facebook*, atau pengguna *Twitter* lain secara publik menyapa kita dengan komentar yang tidak diinginkan, atau tidak beralasan, menggunakan fungsi '@' dan '#' (Barbour et al., 2014).

### **Stereotip Gender dan Fenomena Hode dalam Game**

West dan Zimmerman berpendapat bahwa "*Gender is not a noun- a „being”–but a „doing”*". *Gender is created and reinforced discursively, through talk and behavior, where individuals claim a gender identity and reveal it to others*" (Newman-Ford et al., 2009) Definisi mengenai gender pun diperjelas dari Smith dengan menggambarkan bahwa teori gender merupakan bentuk dari pandangan konstruksi sosial di masyarakat yang secara simultan membedah ideologi dan tingkatan material dalam analisis (Newman-Ford et al., 2009). Gender yang berlaku dalam masyarakat seringkali dibedakan berdasarkan jenis kelamin. Studi terbaru tentang efek gender menunjukkan bahwa jenis kelamin dapat memainkan peran penting dalam menentukan penggunaan teknologi sebagai pria dan wanita memiliki proses pengambilan keputusan yang berbeda (Venkatesh & Morris, 2000). Penggambaran bagaimana stereotip gender terjadi diantara ditunjukkan pada sinetron yang tayang di Indonesia, di mana gambaran sosok perempuan tidak jauh dari perempuan yang lemah, tertindas, jahat, atau mudah dikelabui. (An Nur et al., 2020)

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa pria dan wanita berbeda dalam hal pola penggunaan, gaya penggunaan, dan preferensi untuk aplikasi khusus (Weiser, 2000). Arti penting peran gender dapat dipengaruhi oleh hal-hal seperti komposisi kelompok negosiasi, bentuk komunikasi, gaya komunikasi, dan jenis tugas (mis., kepemimpinan vs pengasuhan) (Stuhlmacher et al., 2007). Ciri-ciri maskot stereotip (kuat, dominan, tegas, rasional) dipandang lebih penting untuk keberhasilan negosiasi daripada ciri-ciri feminin stereotip (lemah, tunduk, intuitif, emosional) (Stuhlmacher et al., 2007).

Percakapan pria di *game* digital, pertukaran sering menekankan pembentukan kejantanan melalui pilihan bahasa dan pengucapan eksplisit norma-norma heteroseksis (Bertozzi, 2008). Selain itu, ketika laki-laki bermain dalam kelompok, istilah seksual atau *homofobik* seperti 'banci', 'vagina' dan 'rokok', digunakan sebagai kekecewaan yang normal dan dapat diterima (Nardi, 2010). Jawaban seperti “*and anyway, it was just a joke!*” (Vandenberg, 1998), sehingga bahasa kasar menjadi suatu bahasa yang bebas diekspresikan dalam dominasi ini, meski pada kenyataannya tidak semua pemain merasa nyaman dan senang dengan hal ini (Nardi, 2010).

Dalam budaya, sifat laki-laki dihargai lebih tinggi daripada perempuan, proses ini sering melibatkan penurunan nilai perempuan dan sifat-sifat perempuan (Bertozzi, 2008). Bahkan, secara publik mengevaluasi perempuan dan sifat-sifat feminin dianggap beberapa peneliti sebagai bagian pengembangan persona gender laki-laki yang diterima secara budaya (Butler, 1990). Studi tentang stereotip peran seks menunjukkan bahwa pada kenyataannya hanya sedikit yang berubah di masyarakat persepsi tentang apa yang merupakan sifat-sifat maskulin dan feminin (Bertozzi, 2008). Perempuan sering memiliki payudara besar, avatar pria berotot dan heroik.

Secara lebih spesifik, responden wanita cenderung kurang mengidentifikasi sebagai *gamer* dibandingkan pria. (Grove & Looy, 2015). Persaingan lintas gender mungkin menjadi faktor yang menghalangi perempuan untuk bermain *game* digital. Ketika pria bermain melawan pemain yang mereka yakini sebagai wanita, mereka terpengaruh berbagai norma budaya termasuk: standar kesopanan, definisi diri sendiri sebagai laki-laki, dan ekspresi hasrat seksual yang disetujui secara budaya. Saat wanita bermain melawan pemain yang mereka yakini sebagai laki-laki, mereka terpengaruh oleh masalah serupa, tetapi dari perspektif yang berbeda (Bertozzi, 2008).

### **Interaksi Diri dan Visualisasi Karakter sebagai Pembentukan Identitas**

Pemain *game* MMORPG membentuk identitas virtual daring dalam bentuk avatar, atau alternatif, versi yang lebih ideal dari diri mereka sendiri (Bacchini et al., 2017), pada pemain dalam memutuskan untuk membentuk karakternya, pemain juga mempertimbangkan beberapa pertimbangan apakah ini jelek atau cantik, seperti halnya pengguna media sosial yang mengubah persona daring mereka (Hongladarom, 2011). Adapun pengungkapan identitas merupakan bentuk yang umumnya dilakukan agar seseorang atau suatu kelompok diterima keberadaannya (Asrita, 2019)

Burke dan Reitzes mengemukakan bahwa untuk menjadi identitas, seseorang harus bertindak seperti beberapa identitas (Burke & Reitzes, 1981). Agar tidak menjadi identitas lain, seseorang tidak boleh bertindak seperti identitas lain itu. Orang-orang membentuk identitas melalui interaksi sosial seperti melakukan *cosplay*, yakni melakukan tindakan berdasarkan identitas mereka sendiri, ketika mereka menjadi persona lain (Frey, 2013).

Di sisi lain, pemain perempuan justru enggan untuk melakukan *crossdress*. Nardi menjelaskan bahwa perilaku seperti itu menunjukkan bahwa wanita tidak hanya fokus pada kesuksesan dalam permainan, tetapi juga sama waktu yang berkaitan dengan melindungi status mereka sebagai perempuan yang layak secara seksual karena mereka merasa bahwa

status ini dapat terancam oleh keberhasilan mereka dalam bermain (Nardi, 2010). Sehingga hal tersebut mungkin menjelaskan sebagian alasannya avatar *hypersexualized* dan mereka enggan untuk melakukan *crossgender* yang dianggap sebagai representasi diri.

Wanita lebih cenderung berpikir bahwa avatar mereka terlihat seperti diri mereka daripada pria. *Introvert* lebih cenderung membuat avatar yang lebih menarik dibandingkan dengan mereka sendiri daripada *ekstravert*, saat mengontrol gender. Dalam menggunakan kata sapa, orang yang lebih terbuka terhadap pengalaman baru lebih cenderung menggunakan kata 'kami' untuk mendeskripsikan diri dan avatar mereka daripada orang yang kurang terbuka terhadap pengalaman baru mereka cenderung mengatakan bahwa avatar mereka memiliki kepribadian yang sama dan lebih cenderung memilih avatar dengan sedikit perbedaan dari diri mereka sendiri. (Andrew & Guadagno, 2012)

## METODOLOGI PENELITIAN

Guba dan Lincoln menjelaskan bahwa paradigma penelitian dapat dibagi menjadi *positivism, post-positivism, constructivism, dan critical theories* (Guba & Lincoln, 1994). Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini yaitu konstruktivis, yang dapat didefinisikan oleh sebagai perspektif sering dikombinasikan dengan interpretivisme, dan biasanya dipandang sebagai pendekatan untuk penelitian kualitatif yang individu di dalamnya mengembangkan makna subjektif dari pengalaman mereka (Creswell, 2014).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang menggunakan pendekatan tanya jawab yang fleksibel, peneliti dapat mengubah pertanyaan atau mengajukan pertanyaan lanjutan kapan saja (Wimmer & Dominick, 2013). Penelitian ini menggunakan pendekatan Fenomenologi. Husserl menganggap fenomenologi ialah studi yang membahas bagaimana seseorang mendeskripsikan sesuatu yang dialami melalui indra mereka sendiri (Smith, 2006). Untuk menangkap berbagai makna dari tingkah laku manusia, maka studi ini mencoba mengungkapkannya dari sudut pandang subjek yang akan diteliti (Bogdan & Taylor, 1993). Unit analisis dan unit observasi dalam penelitian ini adalah pemain *Game Toram Online* yang berjumlah enam orang yang memenuhi kriteria, yakni memiliki level yang cukup tinggi dan aktif bermain dalam jangka waktu lebih dari tiga bulan. Adapun data informan secara singkat dapat digambarkan sebagai berikut.

| Nama                     | Azriel      | Al Asyhari     | Idzra          | Degus          | Riko           | Gilang  |
|--------------------------|-------------|----------------|----------------|----------------|----------------|---------|
| Pendidikan/<br>Aktivitas | Pelajar SMK | Lulusan<br>SMK | Pelajar<br>SMP | Pelajar<br>SMA | Pelajar<br>SMP | Pekerja |

Pengumpulan data utama dilakukan melalui partisipasi observasi dan wawancara (*chatting*) serta literatur sebagai tambahan. Adapun penentuan subjek penelitian untuk

wawancara dilakukan secara *purposive sampling*. Subjek yang dipilih adalah sampel yang dapat memberikan informasi secara maksimal menurut Lincoln & Cuba (Anwika, 2013). Responden yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari beberapa kriteria, yakni: Merupakan pemain *game* daring *Toram Online*, memiliki akun *crossdress*, merupakan pemain yang aktif, dibuktikan dari levelnya yang cukup tinggi, merupakan pemain yang sudah aktif dalam *game* tersebut lebih dari tiga bulan.

Proses analisis data kualitatif yakni: (1) reduksi data, (2) tampilan data, (3) penarikan kesimpulan, dan (4) verifikasi. Tahap pertama adalah reduksi fenomenologis (Miles & Huberman, 1984). Transkrip wawancara, catatan observasi, serta dokumen lainnya yang terkait dibaca seutuhnya oleh peneliti dapat memahami secara keseluruhan. Tahap kedua, menggambarkan (*unit of meaning*) dari hasil transkrip wawancara yang telah dibaca kembali agar dapat menemukan kesatuan-kesatuan pemikiran yang lengkap (*complete thought*) yang mampu menjelaskan fenomena atau pengalaman subjek yang tengah diteliti. Tahap ketiga, mengelompokkan tiap-tiap makna untuk membentuk tema-tema dengan terus mempertanyakan makna dari kluster-kluster yang beragam, peneliti dapat menentukan tema-tema sentral yang mengungkapkan esensi kluster yang ada (Miles & Huberman, 1984). Tahap keempat adalah membuat ringkasan dan proses validasi dari tiap hasil wawancara subjek. Adapun proses validasi dilakukan dengan triangulasi data, yakni membandingkan hasil wawancara antara narasumber satu dengan yang lain dan juga hasil observasi yang dilakukan peneliti, setelahnya peneliti memadukan dan meringkasnya hingga menjadi sebuah konteks yang holistik. Perubahan atau modifikasi dapat dilakukan apabila diperlukan. Selanjutnya meringkas komposit dari tema-tema umum maupun tema unik dari seluruh wawancara, observasi, dokumen pribadi yang dibuat subjek. Peneliti mentransformasikan ungkapan-ungkapan subjek ke menjadi ungkapan yang sesuai dengan wacana ilmiah yang mendukung penelitian ini serta mengembangkan gagasan atau teori dari data kualitatif (Miles & Huberman, 1984).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Persepsi Pemain dalam Sudut Pandang Gender

Persepsi bagaimana perempuan dalam bermain *game* seperti MMORPG berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa pemain laki-laki menyepakati bahwa pemain perempuan yang hebat itu ada. Namun, jumlah pemain perempuan yang seperti itu sedikit. Hanya sebagian pemain dari yang peneliti wawancara berada pada sirkel di mana di lingkungannya terdapat pemain perempuan yang hebat dalam bermain. Kondisi ini juga berlaku ketika pemain ditanya mengenai pemain perempuan yang dianggap kaya. Hasil penemuan ini sejalan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pencapaian adalah hal yang dianggap penting bagi laki laki dan juga laki-laki cenderung memiliki performa lebih baik dalam menjalankan berbagai tugas (N. F. Veltri & Krasnova, 2015). Penilaian apakah pemain laki-laki sebagian besar meyakini pemain dengan karakter perempuan yang mereka temui adalah seorang laki-laki dengan alasan karena populasi pemain secara keseluruhan didominasi oleh laki-laki, meskipun sebagian memilih untuk melihat perilaku dan pembawaan pemain tersebut sebelum menilai jenis kelamin pemain yang sesungguhnya. Hasil ini memiliki kesamaan dengan (N. F. Veltri & Krasnova, 2015), bahwa *game* didominasi oleh laki-laki berdasarkan kajian literatur yang dilakukannya.

Pemain perempuan dikaitkan dengan sifat yang feminin seperti imut, peka, pengertian, polos, baik, ramah, dermawan, sopan dan menjaga bahasanya sehingga tidak berkata kasar. Sedangkan pada kapasitasnya dalam bermain *game*, pemain perempuan dikaitkan dengan kemampuannya di bawah laki-laki, bermain dengan santai, bahkan ada yang dirasa sebagai beban. Kemudian bagi sebagian laki-laki, kehadiran perempuan seperti bumbu dalam *game* yang membuat komunitas lebih menarik. Bagaimana perempuan dilihat menarik oleh pemain laki-laki diterangkan dalam (Dill & Thill, 2007) bahwa perempuan digambarkan dan dianggap sebagai objek seks yang mewujudkan citra kecantikan yang diidealkan. Hal itu juga didukung oleh bagaimana *game* menempatkan perempuan dalam stereotip semacam itu yang diungkapkan oleh (Beasley & Collins Standley, 2002) bahwa mayoritas karakter wanita berpakaian sedemikian rupa untuk menarik perhatian pada tubuhnya, terutama payudaranya, yang membawa makna seksual yang kuat. Untuk anak laki-laki yang sebagian besar memainkan permainan ini.

Pemain laki-laki dipersepsikan sebagai pemain yang sebagian baik dan suka membantu, aktif kalau di chat, memberi saran dan menyumbang untuk orang lain namun cenderung *toxic* (menggunakan bahasa yang kasar dan kadang vulgar). Pemain laki-laki biasanya bermain untuk mengumpulkan item, nongkrong, menetap di papan *trade* untuk membeli item dengan harga yang tidak seharusnya (terlalu murah). Dalam bermain pemain laki-laki dianggap sering mengincar *rank* ketika melawan *boss*, yang sering digunakan para pemain sebagai tolak ukur besar kecilnya peran dalam melawan *boss*. Untuk pemain laki-laki yang berperan seolah-olah dia adalah perempuan (melakukan *hode*), mereka meminta donasi pada pemain-pemain lain. *Guild* dengan kepemimpinan perempuan dianggap lebih ketat dan kurang bebas bagi pemain laki-laki. Sebagian merasa bahwa *guild* yang dipimpin perempuan akan berisik (banyak bicara). Penemuan penelitian ini menguatkan hasil studi (Bertozzi, 2008) dan (N. F. Veltri & Krasnova, 2015) bahwa aktivitas pemain laki-laki berkecenderungan menikmati kegiatan bermain yang bersifat membangun karakternya menjadi lebih baik seperti aktivitas mengincar *rank* atau menaikkan level.

## 2. Latar Belakang dan Motivasi

Terdapat tiga alasan utama mengapa orang bermain video game: tantangan dan persaingan, interaksi sosial, dan fantasi dan pelarian (Reinecke et al., 2007). Sebagian pemain yang diwawancarai mulai menggunakan karakter *crossgender* bermula dari rasa bosan menggunakan karakter laki-laki. Ada dari mereka yang menggunakan karakter perempuan karena ketidaksengajaan dalam membuat karakter, ada juga yang membuat karakter perempuan karena tertarik dengan karakter perempuan dalam model tertentu dan merasa kurang nyaman jika menggunakan karakter laki-laki lalu mendadaninya (mendesain). Sebagian ada yang berencana dari awal membuat karakter perempuan, baik itu karena untuk keperluan tertentu seperti menjadikan karakter tersebut sebagai model untuk menggambar atau karena pemain merasa mendapatkan perlakuan dari pemain lain lebih baik ketika menggunakan karakter perempuan seperti dalam menggali informasi seputar *game* tersebut.

Motivasi-motivasi yang disampaikan oleh para pemain menunjukkan bahwa mereka melakukan *cross gender* karakter karena terdorong motif kebutuhan untuk pemenuhan diri.

Dengan melakukan hal tersebut, rasa penasaran rasa bosan dan juga keinginan yang hendak dilakukan dengan menggunakan karakter perempuan akan terpenuhi (identitas virtual laki-laki). selain itu, Sedangkan menggunakan karakter perempuan menunjukkan bahwa laki-laki memiliki ketertarikan dalam menggunakan avatar lawan jenis sebagai pilihannya sebagaimana penemuan ini mendukung hasil temuan studi sebelumnya (N. F. Veltri & Krasnova, 2015). Adapun faktor lainnya yang memunculkan rasa keinginan untuk membangun identitas hode adalah karena karena pengalamannya yang kurang baik ketika menggunakan identitas sebagai laki-laki, yakni baik itu karena pernah ditipu sama pemain lain yang hode, mendapat perlakuan yang kurang baik ketika menggunakan karakter laki-laki. Sebagian lain melihat hode sebagai peluang untuk mengembangkan bisnisnya seperti menjual item atau uang serta jasa menaikkan level dalam *game*.

Penemuan di atas menunjukkan bahwa aktivitas hode yang mereka lakukan didasari oleh kebutuhan yang kuat untuk dimiliki, yang tentunya ketika identitas tersebut diketahui orang apabila hal ini diketahui publik (Baumeister & Leary, 1995), hal tersebut berdampak pada kemungkinan munculnya pembatasan dalam menggunakan jenis kelamin karakter, dan dipicu karena ketidaknyamanan mungkin juga berasal dari serangan terhadap sisi psikologis mereka (Bosson et al., 2006), yang dalam hal penelitian adalah pengalaman tidak baik yang dilalui pemain (Huh & Williams, 2010).

Mereka yang melakukan hode mengatakan mereka akhirnya tetap melakukan hode untuk menyembunyikan identitasnya agar tidak terbongkar. Upaya mereka menyembunyikan hal ini juga didukung oleh pernyataan sebelumnya oleh (Huh & Williams, 2010) bahwa Potensi gender swappers dihadapkan pada kebutuhan yang kuat untuk dimiliki, yang mungkin berisiko jika pertukaran mereka diketahui publik (Baumeister & Leary, 1995). Ini akan sangat kemungkinan membatasi heteroseksual untuk bertukar lebih sering. Ketidaknyamanan seorang penukar gender mungkin juga berasal dari serangan terhadap koherensi psikologis mereka (Bosson et al., 2006). sebagian lagi menyampaikan dia akan terus menggunakan karakter perempuan selama masih ada peluang dalam transaksi jual-beli di *game* tersebut. Sebagian besar pemain yang diwawancara termotivasi menggunakan karakter perempuan beragam. Ada yang karena ingin membentuk karakter yang menarik, ada yang untuk memahim trik-trik dalam berpacaran, ada yang berencana untuk mendapatkan sesuatu dari targetnya seperti uang dan item dalam *game*. Ada pula yang merasa tertarik dengan kaus perempuan dalam *game*.

### **3. Kepuasan yang diperoleh**

Beberapa kenikmatan para pemain yang diwawancara peneliti dari menggunakan karakter *crossgender* perempuan yaitu para pemain cenderung menikmati aktivitas mendesain karakter. Pemain adalah berkreasi dengan bebas sesuai dengan minatnya. Bahkan salah satu pemain mengemukakan bahwa dirinya menggunakan uang dalam *game* cukup banyak untuk mendesain karakternya. Salah seorang pemain juga mengatakan bahwa karakter yang dia desain menjadi karakter yang hanya dapat dia nikmati sendiri sehingga pemain lain tidak akan dengan mudahnya menikmati keimutan karakternya, berbeda dengan karakter fiksi yang umum diketahui. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya, yakni (Huh & Williams, 2010) bahwa hode ini merupakan hasil gambaran dari konsep mereka sendiri

bagaimana sosok gender lainnya. Dalam hal ini, termasuk juga bagaimana mereka meletakkan preferensi mereka wujud karakter perempuan yang mereka minati sebagai upaya untuk memperoleh kepuasan yang mereka hendaki. Selain itu, upaya mereka untuk mendandani karakter mereka sejalan dengan hasil penelitian (Triberti et al., 2017) , yakni saat memasuki konteks 'permainan', mereka merasa lebih bebas untuk bereksperimen dengan mode, pakaian yang lucu atau aneh.

Kemudian pada pemain yang melakukan *crossgender* karakter dengan tujuan hode, kenikmatan yang mereka peroleh yaitu memperoleh spina dengan jumlah yang cukup banyak dalam waktu singkat tanpa kesulitan, mendapatkan item dan perlengkapan, tip dalam bermain dari pemain lain. Dengan menyamar sebagai wanita yang menarik dan berinteraksi dengan pemain pria lainnya, para *swappers* ini berusaha untuk mendapatkan uang atau senjata tambahan dan menghindari menjadi sasaran (dan karenanya diserang) oleh sesama pemain game.(Huh & Williams, 2010)

Di samping itu, sebagian pemain menikmati *role play* mereka sebagai sebuah kepuasan. Melakukan hode memungkinkan para pemain yang menjadi pelaku untuk menjahili pemain laki-laki atau memahami seluk beluk dari proses membangun hubungan romansa yang dilakukan pemain dalam *game*. Pandangan pemain laki-laki yang melihat pemain perempuan sebagai penghias dalam *game* yang membuat suasana menjadi lebih menarik, dimanfaatkan oleh para pemain yang ingin mengambil keuntungan dari sisi perempuan yang dinilai lemah dan perlu dibantu. Kondisi tersebut pun dimanfaatkan pemain untuk menjalankan bisnis mereka di dalam *game*. Menurut narasumber yang peneliti wawancara, mereka mendapatkan keuntungan berupa aktivitas bisnis yang dijalannya menjadi lebih cepat dan mudah, bahkan pemain lain yang menjadi pelanggannya tak segan untuk melakukan *money first*.

#### **4. Proses Pembentukan Identitas dan Role Play**

Secara garis besar, proses pembentukan identitas pada pemain yang menggunakan karakter dibedakan menjadi dua, yakni pemain yang sekadar menggunakan karakter perempuan dan pemain yang menggunakan karakter perempuan dan berperan seolah pemain benar-benar berjenis kelamin perempuan dalam dunia nyata.

Pada Pembentukan Identitas oleh Pemain yang tidak melakukan Hode, Para pemain menggunakan lebih dari satu karakter perempuan dalam bermain. pemain yang tidak berniat melakukan hode menggunakan nama yang mengarah pada nama yang tidak mengenal gender. Dalam interaksi keseharian di dalam *game*, pemain yang tidak memiliki tujuan untuk hode menunjukkan tidak melakukan upaya khusus dalam pembentukan identitas mereka di dalam *game* dan mereka bersikap seperti diri mereka apa adanya. Bahasa yang digunakan oleh pemain sebagian mereka menyampaikan bahwa tidak ada bahasa khusus yang digunakan.

Bagaimana pemain lain yang menjadi target merespon pemain yang bermain dengan menggunakan karakter perempuan berdasarkan hasil wawancara yaitu mereka dikira pemain lain sebagai perempuan, meskipun pemain yang tidak ada tujuan untuk melakukan hode pun, sehingga sebagian besar pemain yang diwawancara pernah digoda oleh pemain laki-laki. Pemain non-hode atau bisa disebut juga pemain yang hanya menggunakan karakter

perempuan, mereka tidak mencoba menyembunyikan identitas dan menjadi diri apa adanya. Sehingga semua orang dapat mengetahui jenis kelamin dia yang sebenarnya, terutama teman-teman guild yang pernah dikenalnya maupun teman teman di luar guild.

Temuan studi ini memperkuat studi beberapa studi sebelumnya seperti (King, 2017) dan (Gottschalk, 2010), yakni meskipun seseorang dapat mewakili diri sendiri dengan cara yang tak terbatas, kebanyakan avatar terlihat seperti diri mereka yang "sebenarnya" — hanya lebih menarik, lebih atletis, dan biasanya lebih diberkahi.

Kemudian Pembentukan identitas pada pemain hode secara umum, Pemain berupaya untuk membentuk citra agar tampak semirip mungkin, sebagaimana komunikasi dapat dilakukan secara verbal dan non-verbal. Dari hasil wawancara, pemain cenderung menilai bahwa perempuan adalah sosok yang lembut, lemah, intuitif, emosional (Stuhlmacher et al., 2007), sehingga mereka sebisa mungkin untuk menjadi pribadi yang sopan, lembut, bermain seolah olah adalah pemain yang lemah dan membutuhkan sosok pemain laki-laki yang dapat membantunya dalam banyak hal, mendengarkan apa yang disampaikan pemain lain lain, khususnya laki-laki dengan pendekatan emosional, yakni mencoba membuat pemain lain merasa nyaman ketika mengobrol bersama dengannya.

Bagaimana pemain yang melakukan crossgender tak beda jauh dengan cosplay dalam membentuk identitasnya. menjadi bunglon yang sukses, menggunakan karakteristik fisik karakter dengan sangat baik sehingga orang lain tidak dapat menebak apa pun tentang orang di belakang mereka, bahkan jenis kelamin mereka (Leng, 2012). Dalam hal ini, mereka yang melakukan hode, secara umum dalam memulai interaksinya kepada target, mereka akan memulai dengan basa basi, seperti menanyakan kelonggaran waktu yang kemudian dilanjutkan dengan obrolan yang panjang untuk melakukan pendekatan hingga orang tersebut menyatakan perasaannya, namun pemain tidak pernah melakukan *video call* atau *voice call* untuk mencegah penyamarannya terbongkar dan beruntungnya, targetnya tidak memperlmasalahkan dan seolah tampak percaya bahwa dirinya adalah perempuan. Ada pula pemain yang berperan menjadi pribadi jutek dan cuek. Selain itu pemain juga membuat situasi seolah olah pada akun tersebut terdapat dua orang yang memainkannya. Target yang biasa dituju oleh pemain yang melakukan hode yakni yang kaya dan memiliki *equip* yang bagus menurut sebagian besar pemain yang diwawancarai, sebagian mencari pemain laki-laki yang genit dan suka menggoda pemain perempuan, dan sebagian lagi tidak ada target khusus.

Bagaimana pemain lain yang menjadi target merespon pemain yang bermain dengan menggunakan karakter perempuan berdasarkan hasil wawancara yaitu mereka dikira pemain lain sebagai perempuan, meskipun pemain yang tidak ada tujuan untuk melakukan hode pun, sehingga sebagian besar pemain yang diwawancarai pernah digoda oleh pemain laki-laki.

Selain itu, beberapa pemain yang menggunakan karakter perempuan mengaku bahwa mereka merasa mendapat perlakuan yang lebih baik. Alur pendekatan secara umum pada pemain yang melakukan hode dapat digambarkan seperti: pemain lain melakukan komunikasi semakin intens, baik dalam *game* maupun dalam *whatsapp*, seperti menanyakan keadaannya. menyapa dengan kata "sayang", kemudian menanyakan kabar, menanyakan alasan tidak *on* dan mengungkapkan rindu, bahkan salah seorang pemain pernah diajak pemain lain yang menggodanya untuk "*post a picture*" (pap) yang biasanya konteks "pap"

menjurus pada foto “*topless*”. Selain itu pemain lain juga terkadang menyapa pemain hode dengan sebutan “cantik” dan semacamnya. Beberapa pemain yang hode pernah ada yang berujung pengungkapan rasa suka dari pemain lain.

Mengenai informasi identitas mereka, hanya sebagian orang saja yang mengetahui jenis kelamin mereka yang sesungguhnya berdasarkan hasil wawancara. ada yang hanya rekan *guild* saja, di mana dia akhirnya mengaku sebagai laki-laki, ada yang hanya teman-teman yang paling sering berinteraksi dengan pemain yang bersangkutan saja, ada juga hanya orang-orang yang mengenal pemain tersebut secara *real life*.

Terkait bahasa yang digunakan oleh pemain, sebagian mereka menyampaikan bahwa tidak ada bahasa khusus yang digunakan, namun mereka cenderung menggunakan kata sapa “saya” atau “aku-kamu” dan menggunakan bahasa yang cenderung sopan, sedangkan penggunaan kata sapa “*elu-gue*” menyesuaikan lawan bicaranya saja. Salah seorang pemain yang menggunakan karakter perempuan dan biasa menggunakan bahasa kata sapa “saya” dan sedikit menggunakan penyingkatan kata, mengaku sering dikira perempuan oleh pemain lain.

Beberapa pemain yang diwawancara mengaku tidak menggunakan bahasa yang kasar maupun yang vulgar yang biasa disebut *toxic* dalam bermain *game*. Sebagian lainnya adalah mereka mengaku pernah menggunakan bahasa kasar. Salah seorang menyampaikan bahwa dia akan menggunakan kalimat yang bernada kerasa kepada pemain yang dianggap “nyolot”. Di sisi lain dari hasil observasi yang peneliti lakukan, para pemain perempuan cenderung menghindari bahasa yang kurang etis semacam hal di atas. Nardi menyebutkan tampaknya pemain laki-laki mempertahankan atmosfernya dengan menggunakan bahasa-bahasa maskulin (Nardi, 2010), meskipun hasil temuan benunjukkan bahwa sebagian lainnya ada juga yang cenderung tidak nyaman dengan bahasa kasar yang sering disampaikan pemain lain. Beberapa pemain menyampaikan bahwa mereka akan menghindari hal yang membuatnya tidak nyaman tersebut.

Berdasarkan hasil temuan di atas, kita dapat melihat bagaimana pemain lain berhadapan dengan pemain hode maupun pelaku hode itu sendiri, pemain laki-laki dalam memandang pemain yang dianggap sebagai perempuan, sikapnya dipengaruhi oleh berbagai norma budaya seperti standar kesopanan, definisi diri sendiri sebagai laki-laki, dan ekspresi hasrat seksual yang disetujui secara budaya. Sehingga pemain perempuan sering dijadikan sebagai objek seksual yang dalam hal ini, para pemain laki-laki yang sedang mencari hubungan romantis atau seksual menjadi korban dari hode dengan pendekatan yang sedemikian rupa. (Bertozzi, 2008).

Bagaimana pemain mendesain karakternya, baik mereka yang hode maupun yang tidak hode, tidak menunjukkan perbedaan yang kontras. Mereka mendesain karakter sesuai dengan preferensi bagi mereka apa yang terlihat menarik. Penampilan karakter menjadi sesuatu yang sangat diperhatikan oleh pemain. Mereka rela untuk mencari dan memburu bahan untuk membuat kelengkapan yang membuat tampilan karakter menjadi menarik. Hal tersebut cukup senada dengan penelitian Jefking yang mana:

“orang-orang rela membayar untuk mengupgrade yang digunakan ke tubuh mesh, membayar untuk tato, dll. Ada banyak skin dengan make-up, rambut, dan fitur lain yang mempersonalisasi dan menyesuaikan avatar serta ada juga mengupayakan animasi gerakan

pada karakter yang diupayakan pemain yang membuat karakter tersebut semakin mirip dengan karakter fisik dari avatar layaknya manusia.” (King, 2017)

Namun di sisi lain, ada beberapa penemuan yang menyebutkan bahwa bagaimana pemain membentuk tubuh avatarnya bisa jadi merepresentasikan seperti apa pemain yang memainkan gamenya. Baik itu, keramahannya, harga dirinya serta rasa ketebukaannya dengan pemain lain (Andrew & Guadagno, 2012).

Selanjutnya, yakni Pembentukan Identitas pada pemain Hode untuk cosplay, hasil wawancara dengan salah satu narasumber pemain laki-laki yang menggunakan karakter perempuan dan juga hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa *cosplay* menjadi salah satu alasan dan tujuan pemain laki-laki membuat karakter perempuan. *Cosplay* menjadi suatu kontes yang seringkali diselenggarakan di antara pemain *Toram Online*. Informasi mengenai penyelenggaraan kegiatan ini pun beragam, baik disampaikan dari *broadcast* satu ke *guild* lain melalui grup-grup seperti *whatsapp* maupun melalui pengumuman pada forum *Toram Indonesia* ataupun undangan secara personal yang disampaikan seorang pemain kepada pemain lain.

Dalam hal ini, umumnya pemain melakukan cosplay keinginannya yang murni sebagai sarana ekspresi pengabdian mereka sebagai penggemar. Sehingga prinsip lomba cosplay yang ada dalam game ini tidak berbeda jauh dengan cosplay di dunia nyata, yakni adu kemampuan untuk membuat karakter semirip mungkin dengan tokoh yang diperagakan. Cosplayer mendapatkan modal budaya dalam bentuk pengetahuan anime dan keterampilan kostum yang membuktikan status mereka sebagai penggemar, di mana cosplayer populer dikagumi dan memiliki penggemar sendiri (Leng, 2012). Bagaimana upaya mereka dalam mencapai kesuksesan dalam melakukan cosplay memiliki tantangan tersendiri, begitu juga melakukan cosplay dalam game. Idzra menyampaikan kendalanya bahwa dalam menggunakan karakter perempuan dengan tujuan *cosplay*, dia seringkali mengalami kendala dari segi kemiripan dan juga senjata.

Disamping hal itu, kegiatan ini memungkinkan pemain yang menjadi peserta mendapatkan insentif/hadiah atas kerja keras mereka. Adapun hadiah tersebut dapat berupa *spina* (uang dalam *game*) dengan jumlah yang besar maupun item dan perlengkapan yang bagus dan memiliki nilai jual yang tinggi. Peserta yang turut serta dalam kegiatan tersebut biasanya mencapai ratusan. Tentunya, banyaknya pemain berkumpul dalam tempat dan waktu yang sama membuat kanal dalam *game* tersebut penuh, sehingga pemain yang tidak dapat masuk ke kanal yang utama, mereka akan masuk pada kanal lainnya dalam peta dan server yang sama.

Kegiatan ini umumnya berlangsung selama 2-3 jam saja, setelah penilaian dan penentuan juara dilakukan, kegiatan ini akan bubar dengan sendirinya. Dalam kegiatan *cosplay* ini, terkadang terdapat kuis pula dengan hadiah yang dianggap tidak kalah menarik dengan hadiah *cosplay*. Peneliti melihat bahwa mengapa kegiatan *cosplay* berlangsung ramai meski hanya dalam permainan, itu disebabkan oleh suatu interaksi yang terbentuk dalam kegiatan. Seringkali pemain saling melempar kata-kata kepada pemain lain meski pemain tidak saling mengenal pada awalnya. Dalam penelitian (Sagardia, 2017) dijelaskan bahwa *cosplay* memiliki daya tarik dan motivasi tersendiri bagi penggemarnya, dalam hal ini yaitu sisi sosial dan interaksi, karena bagi sebagian penggemar, seluruh pengalaman *cosplay*

bersifat sosial; mereka tidak akan pernah menghadiri konvensi sendirian, dan seluruh proses pembuatan dan penyajian cosplay bersifat sosial alam, dari pemilihan karakter hingga pengalaman menghadiri konvensi bersama teman-teman mereka.

Kemudian Pembentukan identitas pada pemain Hode untuk bisnis, Pemain yang melakukan hode untuk keperluan bisnis, pemain akan melakukan negoisasi dengan pemain lain yang merupakan calon *buyer* melalui *chat* pada media komunikasi chat di luar *game*. Pemain akan menghindari perbincangan yang terkesan berupaya untuk mengenal lebih lanjut dan menggodanya di luar bisnis karena menurutnya, pemain lain dapat melakukan stalk langsung ke profil di aplikasi *line*-nya secara langsung.

Terkait dengan bagaimana pemain lain yang menjadi target merespon pemain yang bermain dengan menggunakan karakter perempuan, berdasarkan hasil wawancara, mereka dianggap oleh pemain lain sebagai perempuan, meskipun pemain yang tidak ada tujuan untuk melakukan hode pun, sehingga sebagian besar pemain yang diwawancara pernah digoda oleh pemain laki-laki.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan fenomena pemain laki-laki dalam *game Toram Online* yang menggunakan karakter perempuan, yaitu:

Pertama, latar belakang dan motivasi. Pemain mengaku menggunakan karakter perempuan karena ingin mencoba dan sebagian lainnya membuat karakter perempuan karena pengalaman pribadi seperti perlakuan dari pemain lain yang kurang baik untuk mendapat informasi, pernah dikelabui pemain Hode ataupun karena untuk memperoleh keuntungan-keuntungan lainnya. Selain itu, pandangan gender dan ketertarikan laki-laki yang cukup tinggi pada pemain perempuan turut mendorong motivasi pemain untuk melakukan Hode, baik itu karena menggunakan karakter laki-laki mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi ataupun pandangan bahwa pemain perempuan jika bermain pasti akan selalu dibantu.

Kedua, kepuasan. Para pemain laki-laki mendapatkan kepuasan dari melakukan Hode. Baik itu karena mendapatkan barang atau item secara gratis, kemudahan akses informasi, untuk mempermudah urusan bisnis dan bahkan hanya sekadar hiburan belaka dengan menggunakan kostum dan bermain peran sebagai perempuan.

Ketiga, pembentukan identitas dan peran gender pemain. Pembentukan identitas pada pemain yang bukan Hode dengan pemain yang Hode memiliki perbedaan. Adapun pemain yang tidak bermaksud Hode, selain mendesain karakter aktivitas komunikasi dengan pemain lain cenderung apa adanya seperti yang dia lakukan dalam kesehariannya dan tidak mengaku-ngaku sebagai perempuan. Sedangkan mereka yang Hode akan sebaik mungkin mempersiapkan diri agar dia tampak seperti perempuan, seperti kata yang digunakan, cara meminta tolong, bahkan mereka akan menghindari aktivitas panggilan dengan suara. Sehingga dapat dikatakan bahwa pemain Hode menerapkan teori persona dalam *game* daring melalui simbol simbol baik verbal ataupun non verbal untuk meyakinkan orang lain bahwa dia adalah seorang perempuan untuk mencapai tujuan tujuan yang hendak diperolehnya.

## REFERENSI

- An Nur, F., Audyana, A., & Gurniawati, R. (2020). Ketidakadilan Gender Pada Acara Tv Sinema Indosiar: Telaah Perspektif Strukturasi Giddens. *Jurnal Riset Komunikasi*, 3(1), 96–107. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v3i1.109>
- Andrew, R., & Guadagno, R. E. (2012). Computers in Human Behavior My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 97–106. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.08.015>
- Anwika, Y. M. (2013). *PERAN PELATIH PROGRAM PELATIHAN KETERAMPILAN BERMUSIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KEMANDIRIAN MUSISI JALANAN Kasus di Rumah Musik Harry Roesli (RMHR) Kota Bandung*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Asrita, S. (2019). Identitas Perempuan Ahmadiyah Di Ruang Publik. *Jurnal Riset Komunikasi*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.24329/jurkom.v2i1.53>
- Bacchini, D., De Angelis, G., & Fanara, A. (2017). Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG). *Computers in Human Behavior*, 73, 191–199.
- Barbour, K., & Marshall, P. (2012). *The academic online: Constructing persona through the World Wide Web*.
- Barbour, K., Marshall, P. D., & Moore, C. (2014). Persona to persona studies. *M/C Journal*, 17(3).
- Baumeister, R. F., & Leary, M. R. (1995). The need to belong: desire for interpersonal attachments as a fundamental human motivation. *Psychological Bulletin*, 117(3), 497.
- Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279–293.
- Bertozzi, E. (2008). “You Play Like a Girl!” Cross-Gender Competition and the Uneven Playing Field. *Convergence*, 14(4), 473–487.
- Bogdan, R., & Taylor, S. J. (1993). *Kualitatif Dasar-dasar penelitian*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bosson, J. K., Taylor, J. N., & Prewitt-Freilino, J. L. (2006). Gender role violations and identity misclassification: The roles of audience and actor variables. *Sex Roles*, 55(1–2), 13–24.
- Burke, P. J., & Reitzes, D. C. (1981). The link between identity and role performance. *Social Psychology Quarterly*, 83–92.
- Butler, J. (1990). Gender trouble, feminist theory, and psychoanalytic discourse. *Feminism/Postmodernism*, 327, x.
- Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.
- DeVito, J. A. (2011). *Essentials of Human Communication*. Pearson Education, Limited. <https://books.google.co.id/books?id=5f3aQgAACAAJ>
- Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles*, 57(11–12), 851–864.
- Frey, J. M. (2013). Identi-play: Cosplay, camp, cons and the carnivalesque. *Theoretical Approaches to Media and Culture*, 1–17.
- Goffman, E. (1959). *1959: The presentation of self in everyday life*. Garden City, NY: Doubleday.
- Gottschalk, S. (2010). The presentation of avatars in second life: Self and interaction in social virtual spaces. *Symbolic Interaction*, 33(4), 501–525.

- Grove, F. De, & Looy, J. Van. (2015). *How to be a gamer ! Exploring personal and social indicators of gamer identity*. 20, 346–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. *Handbook of Qualitative Research*, 2(163–194), 105.
- Hongladarom, S. (2011). Personal identity and the self in the online and offline world. *Minds and Machines*, 21(4), 533.
- Huh, S., & Williams, D. (2010). Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game. *Human-Computer Interaction*, 71–85. <https://doi.org/10.1007/978-1-84882-825-4>
- Ito, M., Horst, H. A., Bittanti, M., Herr Stephenson, B., Lange, P. G., Pascoe, C. J., & Robinson, L. (2009). *Living and learning with new media: Summary of findings from the digital youth project*. The MIT Press.
- Jayanth, M. (2014). *52% of gamers are women—but the industry doesn't know it*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2014/sep/18/52-percent-people-playing-games-women-industry-doesnt-know>
- King, J. (2017). *AVATAR IDENTITY AND AUTHENTICITY IN THE*.
- Leng, R. (2012). *Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay Rachel Leng*. 1(1), 89–110.
- Marshall, P. D. (2014). Persona studies: Mapping the proliferation of the public self. *Journalism*, 15(2), 153–170.
- Maulana, R. (2016). *10 game MMORPG untuk IOS Android Pilihan Games in Asia*. Tech In Asia. <https://id.techinasia.com/10-game-mmorpg-untuk-ios-android-pilihan-games-in-asia>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1984). Qualitative data analysis: A sourcebook of new methods. In *Qualitative data analysis: a sourcebook of new methods*. Sage publications.
- Nardi, B. (2010). *My life as a night elf priest: An anthropological account of World of Warcraft*. University of Michigan Press.
- Newman-Ford, L., Lloyd, S., & Thomas, S. (2009). *An investigation into the effects of gender, prior academic achievement, place of residence, age and attendance on first year undergraduate attainment*.
- Reinecke, L., Trepte, S., & Behr, K.-M. (2007). *Why girls play: Results of a qualitative interview study with female video game players*.
- Sagardia, S. C. P. (2017). *Dressing the Part: Communication of Identity in a Performative Fandom Community*. Ohio University.
- Smith, D. W. (2006). Phenomenology. *Encyclopedia of Cognitive Science*.
- Stuhlmacher, A. F., Citera, M., & Willis, T. (2007). Gender differences in virtual negotiation: Theory and research. *Sex Roles*, 57(5–6), 329–339.
- Triberti, S., Durosini, I., Aschieri, F., Villani, D., & Riva, G. (2017). *The Influence of Social and Contextual Expectations*. 20(8), 501–507. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0424>
- Vandenberg, B. (1998). Real and not real: A vital developmental dichotomy. *Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education*, 295–305.
- Veltri, N. F., & Krasnova, H. (2015). *Gender Differences in Online Gaming : A Literature Review Gender Differences in Online Gaming : A Literature Review Completed Research Paper Abstract*. July.
- Veltri, N., Krasnova, H., Baumann, A., & Kalayamthanam, N. (2014). *Gender differences in online gaming: a literature review*.
- Venkatesh, V., & Morris, M. G. (2000). Why don't men ever stop to ask for directions? Gender, social influence, and their role in technology acceptance and usage behavior. *MIS Quarterly*, 115–139.

- Weiser, E. B. (2000). Gender differences in Internet use patterns and Internet application preferences: A two-sample comparison. *Cyberpsychology and Behavior*, 3(2), 167–178.
- Wimmer, R. D., & Dominick, J. R. (2013). *Mass media research*. Cengage learning.