



**PENGALAMAN KONSTRUKSI IDENTITAS GENDER *GAMERS* LAKI-LAKI
MEMERANKAN KARAKTER VIRTUAL PEREMPUAN DALAM PENGGUNAAN
*GAME ONLINE AYODANCE***

(Studi Fenomenologi Edmund Husserl)

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)
Komunikasi Bidang Studi Public Relations

Disusun Oleh :

NOVAL SURI SALIM

44217110074

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2021

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Noval Suri Salim

NIM : 44217110074

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul :

PENGALAMAN KONSTRUKSI IDENTITAS GENDER GAMERS LAKI-LAKI MEMERANKAN KARAKTER VIRTUAL PEREMPUAN DALAM PENGGUNAAN GAME ONLINE AYODANCE(Studi Fenomenologi Edmund Husserl), adalah murni hasil karya yang telah saya buat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Skripsi tersebut bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau penelitian yang sudah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak, kecuali ada beberapa bagian kutipan yang sumber informasinya telah saya cantumkan sebagaimana mestinya. Bila terbukti saya melakukan tindakan plagiarism, maka saya bersedia menerima sanksi yaitu pembatalan kelulusan saya sebagai Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dan melakukan kembali semua proses penyusunan skripsi dari awal.

Jakarta, 2 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



(Noval Suri Salim)

Pembimbing

(Ida Anggraeni Ananda, Dra. M.Si.)

Ketua Bidang Studi Public Relations

(Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom)



**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **“Pengalaman Konstruksi Identitas Gender *Gamers* Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan *Game Online Ayodance* (Studi Fenomenologi Edmund Husserl)”**.

Nama : Noval Suri Salim

NIM : 44217110074

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 2 Juni 2021

Disetujui dan diterima oleh,

UNIVERSITAS
Pembimbing
MERCU BUANA

(Ida Anggraeni Ananda, Dra. M.Si.)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **“Pengalaman Konstruksi Identitas Gender *Gamers* Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan *Game Online Ayodance* (Studi Fenomenologi Edmund Husserl)”**.

Nama : Noval Suri Salim

NIM : 44217110074

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 8 Juli 2021

Ketua Sidang

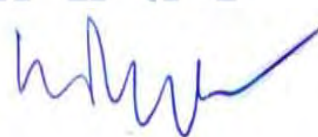
Dr. Farid Hamid., M.Si



(.....)

Penguji Ahli


Dr. Ahmad Mulyana, M.Si



(.....)

Dosen Pembimbing

Ida Anggraeni Ananda, Dra. M.Si



(.....)

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : **“Pengalaman Konstruksi Identitas Gender *Gamers* Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan *Game Online Ayodance* (Studi Fenomenologi Edmund Husserl)”**.

Nama : Noval Suri Salim

NIM : 44217110074

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Public Relations

Jakarta, 8 Juli 2021

Pembimbing

Ketua Bidang Studi Public Relations

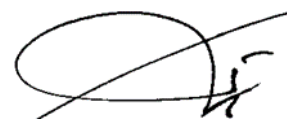


(Ida Anggraeni Ananda, Dra. M.Si.)

(Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Elly Yuliawati, M.Si)

(Dr. Farid Hamid., M.Si)



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Public Relations

Noval Suri Salim (44217110074)

“Pengalaman Konstruksi Identitas Gender Gamers Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan *Game Online Ayodance* (Studi Fenomenologi Edmund Husserl)”

Jumlah Halaman : 108 Halaman

Bibliografi : 28 Buku + 5 Jurnal + 7 Halaman Website

ABSTRAK

Fenomena *gamers* laki-laki yang memerankan karakter virtual dalam penggunaan *game online Ayodance* dalam mengekspresikan gendernya sering sekali mengalami penolakan dan tidak luput dari stereotip lingkungan sekitar tentang fenomena tersebut. Konstruksi identitas yang dilakukan para *gamers* laki-laki didalam *game* tersebut dilakukan untuk beradaptasi terhadap diri sendiri, pemain lain, dan komunitas yang berada didalam *game online Ayodance*. Kesulitan mengkomunikasikan kondisi yang terjadi nyata usaha untuk menunjukkan eksistensi diri bagi *gamers* laki-laki yang memainkan karakter virtual perempuan dalam penggunaan *game online ayodance* banyak menyita perhatian pemain yang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna pengalaman konstruksi identitas *gamers* laki-laki yang memainkan karakter virtual perempuan dalam penggunaan *game online ayodance*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi dengan paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipan dan didukung oleh data primer yang diperoleh melalui wawancara mendalam dan dokumentasi berupa kata-kata serta kumpulan gambar dengan partisipan.

Hasil penelitian menunjukkan adanya 3 kategori pengalaman dalam mengekspresikan gender dalam penggunaan *game online Ayodance* yaitu lingkungan sosial, identitas diri dan ketertarikan. Adanya perubahan interaksi sosial yang dialami sebelum memerankan karakter virtual perempuan hingga sesudah memerankan karakter virtual perempuan. Ditemukan 3 motif memerankan karakter perempuan yaitu motif mencari pergaulan, motif mengekspresikan gender, dan motif hiburan. Makna konstruksi identitas dalam mengekspresikan gender pada *gamers* laki-laki yang memerankan karakter virtual perempuan dalam penggunaan *game online Ayodance*, antara lain sebagai eksistensi diri agar keberadaannya diakui, sebagai hiburan yang berasal dari kebebasan berbusana yang ditampilkan dalam *game online Ayodance* baik menggunakan karakter yang sesuai dengan gender ataupun tidak, sebagai mencari pasangan setelah berhasil mengekspresikan gendernya dan menunjukkan eksistensinya, sebagai bentuk perubahan orientasi seksual baik sesudah memerankan karakter virtual perempuan ataupun memang didasari sikap dan sifat.

Kata Kunci : Fenomena Gamers Laki-laki Memerankan Karakter Virtual Perempuan, Konstruksi Identitas, Pengalaman, Motif, Makna.



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Universitas Mercu Buana

Fakultas Ilmu Komunikasi

Bidang Studi Public Relations

Noval Suri Salim (44217110074)

“Pengalaman Konstruksi Identitas Gender Gamers Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan *Game Online Ayodance* (Studi Fenomenologi)”

Jumlah Halaman : 108 Halaman

Bibliografi : 28 Buku + 5 Jurnal + 7 Halaman Website

ABSTRACT

The phenomenon of male gamers who play virtual characters in the use of the online game Ayodance in expressing their gender often experiences rejection and does not escape the environmental stereotypes about this phenomenon. The identity manipulation carried out by male gamers in the game were carried out to adapt to themselves, other players, and the community in the Ayodance online game. The difficulty in communicating the conditions that occur is in fact an attempt to show their existence for male gamers who play female virtual characters in the use of online games, Ayodance, which attracts the attention of many other players. The purpose of this study is to find out the meaning of the experience of negotiating the identity of male gamers who play female virtual characters in the use of online game Ayodance.

This study uses a qualitative phenomenological approach with a constructivist paradigm. The data collection technique was carried out by participant observation and supported by primary data obtained through in-depth interviews and documentation in the form of words and a collection of pictures with participants.

The results showed that there were 3 categories of experience in expressing gender in the use of Ayodance online games, namely social environment, self-identity and interest. There is a change in social interaction experienced before playing a female virtual character until after playing a female virtual character. There are 3 motives for playing female characters, namely the motive for seeking association, the motive for expressing gender, and the motive for entertainment. The meaning of identity manipulation in expressing gender for male gamers who play female virtual characters in the use of the Ayodance online game, among others, as self-existence so that its existence is recognized, as entertainment that comes from the freedom of dress that is displayed in the Ayodance online game, both using characters that are in accordance with gender or not, as looking for a partner after successfully expressing their gender and showing their existence, as a form of change in sexual orientation either after playing a virtual female character or indeed based on attitudes and traits.

Keywords: The Phenomenon of Male Gamers Playing Female Virtual Characters, Identity Manipulation, Experience, Motives, Meaning.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karunia-Nya telah mengantar penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengalaman Manipulasi Identitas Gender Gamers Laki-laki Yang Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan Game Online Ayodance (Studi Fenomenologi Edmund Husserl)**”.

Skripsi ini dilakukan guna untuk memenuhi syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1) Ilmu Komunikasi Bidang Studi Public Relations. Terlepas dari segala upaya penyempurnaan, penulis sadari segala sesuatunya tidak luput dari kekurangan. Karena segala bentuk kekurangan datang dari diri manusia dan kesempurnaan hanya milik Tuhan Yang Maha Esa. Tidak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih atas segala bentuk dukungan dan bimbingan selama berproses, menyusun hingga menyelesaikan skripsi ini kepada:

1. Ida Anggraeni Ananda, Dra. M.Si. selaku dosen pembimbing yang menyempatkan waktu, memberikan tenaga, serta menuangkan kesabaran dan ilmu yang berlimpah dalam membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Elly Yuliawati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana dalam membantu proses pengurusan proses akademik.
3. Suryaning Hayati, SE, MM, M.Ikom selaku Ketua Bidang Studi Public Relations Universitas Mercu Buana dalam membantu proses peneliti dalam memproses persyaratan sidang akhir.
4. Agus Salim dan Nuria Hastuti selaku kedua orang tua penulis sebagai pembimbing dalam kehidupan sedari kecil hingga sekarang.
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi yang sudah memberikan ilmunya kepada peneliti selama proses perkuliahan.
6. Mona Lorren Farhan dan Dhea Nurmalita selaku sahabat peneliti yang selalu menghibur, meluangkan waktu dan mendukung satu sama lain dalam penyusunan skripsi.
7. Indah Sari dan Nita Saurina selaku kerabat dekat peneliti yang selalu mendengarkan suka dan duka peneliti dalam penyusunan skripsi dan selalu hadir untuk menyemangati peneliti.

8. Evi Suryani, Kushartati Murtiningsih, Karina Deswari, Kezia Sharon Wakary selaku sahabat peneliti semasa berkuliah yang telah memberikan suka dan cita, dukungan, serta menemani peneliti sejak semester awal hingga semester akhir.

9. Annisa yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan masukan serta saran dan menjadi teman seperjuangan dalam penyusunan skripsi disemester akhir.

10. Ananda Yasin, Dhanu Patur Rajab, Deny Ilham Prayoga, Viery Farizky Jacob, Teguh Romadoni yang sudah bersedia meluangkan waktunya sebagai informan dalam penelitian ini.

11. Kepada semua teman-teman peneliti yang sudah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti, dan semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala melimpahkan rahmat dan kasih sayangnya kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penelitian ini serta semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 2 Juni 2021

Peneliti



Noval Suri Salim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	II
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	III
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	IV
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	V
ABSTRAK.....	VI
ABSTRACT	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Komunikasi	21
2.2.1 Unsur Komunikasi	21
2.2.2 Fungsi Komunikasi	22
2.3 Komunikasi Interpersonal.....	22
2.4 Identitas.....	23
2.5 Manipulasi Identitas	23
2.6 Dramaturgi	24
2.7 Gender	25
2.8 Stereotip Gender.....	26
2.8.1 Aspek-Aspek Stereotip.....	27
2.9 Konsep Diri.....	27
2.8.2 Aspek-Aspek Konsep Diri.....	28

2.10 Fenomenologi.....	30
2.10.1 Fenomenologi Husserrl	31
2.11 Kerangka Berpikir	35
BAB III.....	37
METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1 Paradigma Penelitian	37
3.2 Metode Penelitian.....	37
3.3 Subjek Penelitian.....	38
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.5 Teknik Analisis Data	40
3.6 Teknik Keabsahan Data	41
BAB IV	43
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	43
4.1.1 Gambaran Umum Tentang Game online Ayodance	43
4.1.2 Deskripsi Profil Informan.....	44
4.2 Hasil Penelitian	46
4.2.1 Pengalaman Gamers Laki-laki Memerankan Karakter Virtual Perempuan	46
4.2.2 Motif Memerankan Karakter Virtual Perempuan Dalam Penggunaan Game Online Ayodance	51
4.2.3 Makna Manipulasi Identitas Dalam Mengekspresikan Gender	54
4.2.4 Mengekspresikan Identitas Gender	59
4.2.5 Hambatan	64
4.3 Pembahasan.....	68
4.3.1 Pengalaman Gamers Laki-Laki Memerankan Karakter Virtual Perempuan	69
4.3.2 Motif Gamers Laki-Laki Memerankan Karakter Virtual Perempuan	70
4.3.3 Memerankan Karakter Virtual Perempuan Sebagai Konsep Diri.....	72
BAB V.....	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran.....	76
5.2.1 Saran Akademis	76
5.2.2 Saran Praktis.....	77
Daftar Pustaka	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I.....	80
SURAT PERMOHONAN MENJADI INFORMAN.....	80
LAMPIRAN II	81
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN ANANDA YASIN	81
LAMPIRAN III.....	82
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN DHANU PATUR RAJAB.....	82
LAMPIRAN IV	83
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN DENY ILHAM PRAYOGA	83
LAMPIRAN V.....	84
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN VIERY FARIZKY JACOB.....	84
LAMPIRAN VI	85
LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN TEGUH ROMADONI.....	85
LAMPIRAN VII.....	86
CURRICULUM VITAE	86
LAMPIRAN VIII	87
PEDOMAN OBSERVASI.....	87
LAMPIRAN IX	89
HASIL OBSERVASI	89
TRANSKRIP WAWANCARA.....	92



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Bagan 2.1 (Krangka Pemikiran).....	35
Bagan 4.1.....	48
Bagan Pengalaman.....	48
Bagan 4.2.....	53
Bagan Motif.....	53
Bagan 4.3.....	58
Bagan Makna.....	58

