

## KONSTRUKSI IDENTITAS GENDER VIRTUAL PADA *ROLEPLAYER* K-POP DI MEDIA SOSIAL TELEGRAM

(Studi Kasus *Gender Swap Roleplayer K-Pop*)

**Flaviore Nanceria De Riandra**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [flaviore.19004@mhs.unesa.ac.id](mailto:flaviore.19004@mhs.unesa.ac.id)

**Puspita Sari Sukardani, S. T., M. Med. Kom.**

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Negeri Surabaya  
Email: [puspitasukardani@unesa.ac.id](mailto:puspitasukardani@unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Perkembangan media sosial mendukung ruang virtual baru bagi individu untuk mengonstruksi identitas mereka, termasuk identitas gender. Salah satu fenomena menarik dalam ruang virtual adalah *roleplayer* K-Pop di media sosial Telegram, di mana para pengguna memerankan identitas virtual yang sering kali berbeda dengan identitas asli mereka atau yang sering disebut *gender swapping*. Penelitian ini bertujuan mengetahui konstruksi identitas gender virtual dalam *gender swapping* serta faktor-faktor yang memengaruhinya di dunia virtual. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan konstruksi identitas gender virtual terjadi secara kompleks, dipengaruhi faktor sosial dan budaya. Faktor pendorongnya meliputi kenyamanan interaksi, pencarian diri, dan dinamika komunitas yang lebih menerima identitas tertentu. Kesimpulannya, dunia virtual memberi ruang eksplorasi perspektif gender dan interaksi sosial, namun tetap membutuhkan kesadaran diri menjaga batas antara identitas virtual dan realitas.

**Kata Kunci:** Konstruksi Identitas, *Gender Swapping*, *Roleplayer* K-Pop, Identitas Virtual, Media Sosial

### ABSTRACT

*The advancement of social media has facilitated the emergence of new virtual spaces that enable individuals to construct their identities, including gender identity. One notable phenomenon within this virtual space is the K-Pop roleplayer community on the social media platform Telegram, where users adopt virtual identities that often differ from their real-life identities, a practice commonly referred to as gender swapping. This study aims to examine the construction of virtual gender identity within gender swapping practices and the factors influencing it in the virtual world. This research employs a qualitative approach with a case study method. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and digital content analysis. The results indicate that the construction of virtual gender identity is*

*a complex process influenced by social and cultural factors. The main driving factors include comfort in social interactions, self-exploration, and community dynamics that are more accepting of certain identities. However, it still requires self-awareness to maintain boundaries between virtual identity and reality.*

**Keywords:** *Identity Construction, Gender Swapping, K-Pop Roleplayer, Virtual Identity, Social Media*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet telah melahirkan dunia virtual atau Massively Multiplayer Online World (MMOW), di mana individu dapat berinteraksi dan menjalani aktivitas sosial secara digital (Azhar, 2018). Dalam ekosistem ini, komunitas berbasis minat berkembang, termasuk komunitas *roleplay* yang berakar pada Korean Wave atau Hallyu, yang mempercepat globalisasi budaya Korea melalui media digital (Maliangkay, 2006; Nurhaliza et al., 2020).

Roleplay dalam konteks K-Pop merupakan aktivitas memainkan peran menggunakan identitas idol di media sosial seperti Twitter dan Telegram. Fenomena ini menjadi sarana ekspresi diri, kreativitas, serta interaksi sosial, terutama bagi individu yang ingin mengeksplorasi identitas mereka di dunia virtual (Parlina & Taher, 2017). Faktor pendorong partisipasi dalam *roleplay* meliputi ajakan teman, hiburan, pengaruh lingkungan sosial, serta kebutuhan interaksi yang lebih nyaman bagi individu introvert (Data olahan peneliti, 2024).

Komunitas *roleplayer* menawarkan lingkungan suportif yang mendorong kreativitas melalui pembuatan alur cerita, pengeditan foto idol, serta interaksi berbasis karakter (Data olahan peneliti, 2024). Identitas virtual yang dikonstruksi dalam *roleplay* sering kali berbeda dari identitas asli pemainnya, mencerminkan fenomena

*identity alteration*, yaitu pembentukan kepribadian baru dalam konteks dunia digital (Bowman, 2010).

Salah satu fenomena menarik dalam *roleplay* adalah *gender swapping*, yaitu perubahan representasi gender sesuai keinginan atau kebutuhan. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan eksplorasi identitas, tetapi juga mendobrak batasan gender tradisional dalam dunia virtual (Wood & Smith, 2004). Penelitian Roberts & Parks tahun 1999, menunjukkan bahwa 40% pengguna game online pernah melakukan *gender swapping* sebagai bentuk eksplorasi, bukan sekadar ekspresi seksual atau politik gender. Dalam komunitas *roleplay* K-Pop, *gender swapping* sering kali dilakukan dengan memainkan idol yang berbeda gender sebagai bentuk kekaguman atau eksplorasi pengalaman sosial yang berbeda (Ryadi & Ardi, 2023).

Telegram menjadi salah satu platform utama dalam komunitas *roleplayer* K-Pop karena menawarkan fitur interaksi yang lebih fleksibel, kapasitas grup besar, serta tingkat privasi yang lebih tinggi dibandingkan platform lain (Sensor Tower, 2021; Backlinko, 2023). Dalam konteks *roleplay* di Telegram, identitas gender dapat ditampilkan dan diubah sesuai dengan narasi yang dimainkan, menunjukkan bahwa batasan-batasan gender dalam dunia virtual bersifat fleksibel dan dinamis.

Penelitian ini berfokus pada komunitas virtual *roleplayer* yang melakukan *gender swapping*. Kebebasan *gender swapping* dalam *roleplay* memberi kesempatan bagi pengguna untuk memahami dan mengekspresikan diri lebih autentik, terutama dalam aspek gender yang sulit mereka lakukan di dunia nyata. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengkaji komunitas virtual *roleplayer*, khususnya dalam fenomena *gender swap*. Penelitian ini akan menganalisis bagaimana para *roleplayer* membangun identitas virtual mereka, serta tujuan dan latar belakang selama proses melakukan *gender swap*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk memahami secara mendalam proses konstruksi identitas gender virtual dalam praktik *gender swapping* oleh *roleplayer* K-Pop di Telegram. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai fenomena ini, sesuai dengan tujuannya yang tidak untuk mewakili dunia secara umum, tetapi untuk memahami kasus spesifik secara mendalam.

Pengumpulan data primer melalui teknik snowball sampling, di mana teknik penentuan *sample* yang awalnya berjumlah kecil, kemudian berkembang selama penelitian. Kriteria informan adalah *roleplayer* K-Pop berusia minimal 17 tahun, terlibat dalam praktik *gender swapping* selama minimal satu tahun, menggunakan akun AU (Alternate Universe) atau OOC (Out of Character), serta bergabung di channel Hoka Base, Mangkalin, dan ROLEBASE di Telegram. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara mendalam kepada 12 informan (2 wawancara secara langsung dan 10 secara

daring), observasi partisipan, serta studi dokumentasi. Data sekunder diperoleh dari buku, jurnal, dan literatur terkait new media, konstruksi identitas, serta gender dan media.

Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yakni kondensasi data (penyederhanaan dan seleksi data dari transkrip dan observasi), penyajian data (dalam bentuk narasi), dan penarikan kesimpulan yang didukung oleh bukti kuat hingga mencapai data jenuh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Kelompok *Gender Swapping* Laki-Laki sebagai Perempuan

Kelompok laki-laki yang melakukan *gender swapping* dalam *roleplay* K-Pop memiliki beragam motivasi, cara bermain, serta dampak terhadap identitas mereka di dunia nyata. Beberapa alasan utama yang mendorong mereka melakukan *gender swap* meliputi eksplorasi identitas, kebebasan berekspresi, serta hiburan dan interaksi sosial dalam komunitas.

Beberapa informan, seperti Gabriel dan Dandy, menganggap *roleplay* sebagai sarana untuk mengekspresikan sisi kepribadian yang sulit ditunjukkan dalam kehidupan nyata. Gabriel menyatakan bahwa memainkan karakter perempuan membuatnya merasa lebih bebas dalam berekspresi. Sementara itu, Dandy melihat *gender swap* sebagai bentuk eksplorasi dan pelepasan dari norma gender yang ketat di masyarakat.

*“Saya merasa di dunia nyata sulit untuk menunjukkan sisi feminin saya karena takut dikatakan. Waktu main roleplay, saya lihat banyak orang yang melakukan gender*

*swap, dan mereka kayaknya nyaman-nyaman aja, jadi saya pun nyoba.” (Dandy)*

Dimas dan Nando memiliki perspektif yang sedikit berbeda. Dimas tertarik pada *roleplay* karena pengaruh fandom K-Pop dan interaksi sosial yang ditawarkan. Ia awalnya melakukan *gender swap* untuk mencari pasangan, tetapi kemudian menikmati pengalaman interaksi sosial yang berbeda. Nando, di sisi lain, melihat *gender swap* sebagai bentuk hiburan dan eksperimen sosial.

*“Aku melihat gender swap sebagai hiburan dan juga kesempatan untuk berinteraksi dengan banyak orang tanpa perlu menunjukkan identitas nyata.” (Nando)*

Dalam praktiknya, *gender swap* dalam *roleplay* dilakukan dengan pemilihan karakter yang sesuai dengan persona yang ingin ditampilkan. Pemilihan karakter biasanya juga didasarkan pada karakteristik yang dirasa cocok atau menarik bagi pemain. Dandy memilih Yuna ITZY karena ia merasa kepribadian Yuna yang playful dan ceria sesuai dengan karakter yang ingin ia tampilkan.

Dalam komunitas *roleplay*, interaksi sosial menjadi salah satu aspek utama yang dinikmati oleh para pemain *gender swap*. Gabriel aktif dalam grup dan melihat *roleplay* sebagai sarana eksplorasi identitas, sedangkan Dandy sering mengikuti event dan membangun persona ceria.

*“Saya sering interaksi di grup, melakukan update karakter, dan kadang ikut event roleplay kayak bikin cerpen. Saya juga punya couple, jadi ada interaksi seperti pasangan di dunia roleplay,” (Dandy)*

Dimas lebih fokus pada mencari pasangan dalam *roleplay* dan mengikuti

kegiatan komunitas, sementara Nando sering mengadopsi persona yang berbeda untuk menguji batasan sosial.

*“Aku suka ngisengin orang dengan bersifat seperti cewek yang sekiranya menarik di mata lawan bicara, bisa juga bersifat kayak cewek yang susah biar dapet simpati dan mudah memanipulasi orang lain.” (Nando)*

Terkait keseimbangan antara identitas virtual dan dunia nyata, para informan memiliki cara berbeda dalam memisahkan kedua aspek ini. Gabriel menganggap identitasnya di *roleplay* tidak terkait dengan gender aslinya.

*“Ketika saya berada di roleplayer, saya hanya sebatas memakai face claim yang saya pakai, saya tidak menghubungkan itu dengan gender saya di dunia nyata.” (Gabriel)*

Dandy melihat identitas virtualnya sebagai versi lebih bebas dari dirinya, sementara Dimas mengalami dampak emosional ketika terlibat dalam hubungan di *roleplay*. Ia pernah mengalami keterikatan emosional saat pasangan *roleplay*-nya menghilang, sehingga mendorongnya untuk mencari keberadaan individu tersebut di berbagai platform digital. Sementara itu, Nando menyadari bahwa *gender swap* dalam *roleplay* memengaruhi cara ia berinteraksi di dunia nyata, terutama dalam memahami pola komunikasi dan manipulasi sosial, namun ia tetap menjaga batasan agar identitas virtualnya tidak mendominasi kehidupannya di dunia nyata.

## **2. Kelompok Gender Swapping Perempuan sebagai Laki-laki**

Kelompok perempuan yang melakukan *gender swapping* dalam *roleplay* K-Pop memiliki berbagai motivasi, metode

bermain, serta dampak terhadap interaksi sosial dan identitas mereka. Faktor utama yang mendorong individu untuk berpartisipasi dalam *gender swap* meliputi ajakan teman, ketertarikan terhadap dunia K-Pop, serta kebebasan dalam berekspresi tanpa batasan sosial yang kaku.

Lia mulai terlibat dalam komunitas *roleplay* setelah diperkenalkan oleh rekannya yang telah lebih dahulu aktif, sedangkan RA menemukan *roleplay* sebagai sarana interaksi yang memperluas jaringan sosialnya dengan berbagai individu dari berbagai daerah dan negara. Seva juga memiliki pengalaman serupa, di mana ia awalnya hanya mencoba *roleplay* karena ajakan teman sebelum akhirnya aktif dan menikmati dinamika komunitasnya. Selain itu, sejumlah informan memiliki pengalaman *roleplay* di platform lain sebelum akhirnya beralih ke *roleplay* K-Pop. Teo, misalnya, sebelumnya aktif dalam *roleplay* berbasis anime sebelum beralih ke *roleplay* K-Pop, sedangkan NA mulai aktif selama pandemi COVID-19 dari komunitas *roleplay* Twitter.

Motivasi utama lainnya adalah kebebasan dalam berekspresi. Nia merasa bahwa *roleplay* memberinya ruang untuk mengekspresikan diri tanpa tekanan sosial. Demikian pula, AR tertarik pada dunia *roleplay* setelah mencari informasi lebih lanjut di internet. Seva juga menambahkan bahwa *roleplay* memungkinkan dirinya mengeksplorasi karakter yang tidak dapat ia tunjukkan dalam kehidupan nyata. Alan menyoroti anonimitas sebagai faktor penting yang membuatnya nyaman dalam berinteraksi.

*“Teman saya yang telah lama bermain roleplay mengenalkan saya pada dunia ini. Saya pikir ini menarik karena memungkinkan saya berkomunikasi dengan*

*banyak orang tanpa harus bertatap muka.”* (Alan)

Dalam praktiknya, proses *gender swap* dalam *roleplay* K-Pop melibatkan konstruksi identitas yang berbeda dari identitas asli pemain. Salah satu motivasi utama dalam memainkan karakter laki-laki adalah menciptakan persona yang sesuai dengan ekspektasi pribadi. Lia merasa lebih nyaman menampilkan karakter laki-laki yang lebih dewasa dan stabil secara emosional, serta bereksperimen dengan berbagai persona seperti ‘badboy/cool’ atau ‘soft-cute’ untuk menyesuaikan gaya komunikasi dalam komunitas *roleplay*. RA juga menuturkan bahwa memerankan karakter laki-laki membuatnya lebih mudah mendapatkan teman karena komunitas *roleplay* lebih responsif terhadap karakter maskulin. Seva mengungkapkan bahwa awalnya ia mencoba *gender swap* sebagai eksperimen sosial, tetapi kemudian menyadari bahwa interaksinya meningkat ketika ia memainkan karakter laki-laki.

Beberapa informan juga menyesuaikan karakter yang mereka perankan dengan idol yang mereka kagumi. NA, misalnya, lebih memilih memainkan karakter laki-laki karena mayoritas idol yang ia sukai berasal dari boy group. Alan menyatakan bahwa menjadi *roleplayer* laki-laki memberikan keuntungan sosial tertentu, seperti mendapatkan perlakuan yang lebih baik dan membangun kepercayaan diri dalam interaksi sosial. Teo menambahkan bahwa memilih karakter laki-laki memberinya kesempatan untuk berinteraksi lebih luas di komunitas *roleplay*.

*“Ketika saya bermain sebagai karakter laki-laki, saya merasa lebih dihargai dan memiliki kebebasan dalam membangun persona yang kuat.”* (Teo)

Aktivitas dalam komunitas *roleplay* mencakup berbagai bentuk interaksi sosial dan kreativitas. Lia, misalnya, memanfaatkan *roleplay* sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitasnya dalam menulis dan mengedit konten. Alan juga aktif dalam kegiatan komunitas seperti diskusi fandom, pembentukan keluarga virtual (fambest), serta sesi update karakter (upchar). RA lebih berfokus pada interaksi sosial dengan bergabung dalam berbagai grup komunitas, sementara Seva dan NA menikmati eksplorasi gaya komunikasi yang berbeda dari dunia nyata.

Sebagian besar informan menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara identitas virtual dan identitas di dunia nyata. Lia menyadari bahwa terdapat perbedaan antara dirinya di dunia nyata dan peran yang ia mainkan dalam *roleplay*, tetapi ia tetap memastikan bahwa identitas virtualnya tidak memengaruhi kehidupannya secara berlebihan. RA juga menyatakan bahwa meskipun ia merasa lebih bebas mengekspresikan diri dalam *roleplay*, ia tetap menjaga batasan agar tidak terbawa suasana secara emosional. Alan yang menikmati eksplorasi sosial dalam *roleplay*, menyadari pentingnya membedakan antara dunia virtual dan dunia nyata agar tetap seimbang dalam kehidupan sehari-hari. Seva dan NA menekankan bahwa menjaga batasan dalam bermain *roleplay* sangat penting agar tidak memengaruhi kehidupan nyata secara negatif.

“*Saya menyadari bahwa roleplay bisa sangat menyenangkan, tetapi penting untuk tetap menjaga keseimbangan agar tidak kehilangan kendali terhadap identitas asli saya.*” (Seva)

## Pembahasan

### 1. *Gender Swapping* sebagai Bentuk Konstruksi Identitas Virtual

*Gender swapping* dalam dunia virtual merupakan bentuk eksplorasi identitas yang dipengaruhi oleh teori konstruksi identitas. Identitas gender bukanlah entitas tetap, melainkan hasil dari interaksi sosial dan budaya (Azzali, 2024). Individu yang melakukan *gender swapping* dapat menggunakannya untuk mengeksplorasi identitas gender yang berbeda, menghindari diskriminasi, atau memperoleh keuntungan sosial dalam lingkungan digital.

Studi Ghaissani (2017) menunjukkan bahwa *gender swapping* merupakan bukti bahwa gender bersifat fleksibel dan dinegosiasikan sesuai dengan konteks sosial. Selain itu, penelitian Agustin (2022) menegaskan bahwa *gender swapping* bukan hanya sebagai eksplorasi identitas, tetapi juga sebagai upaya menegosiasikan norma sosial yang membatasi ekspresi gender individu. Dalam komunitas *roleplay* K-Pop, *gender swapping* tidak sekadar hiburan, melainkan juga merupakan bagian dari konstruksi identitas yang kompleks, dipengaruhi oleh eksplorasi diri, validasi sosial, dan budaya fandom.

Identitas yang dibangun dalam proses *gender swapping* seringkali merupakan representasi ekspektasi sosial dan idealisasi karakter yang mereka bentuk, bukan refleksi identitas nyata mereka. Studi Lalwani et al. (2022) menunjukkan bahwa individu yang melakukan *gender swapping* sering merasa terbebani oleh norma gender yang kaku sebelum akhirnya memilih untuk mengadopsi identitas gender yang lebih fleksibel dalam ruang virtual.

## 2. Interaksi Sosial dan Validasi Identitas dalam *Gender Swapping*

Penelitian Saputri (2020) dan Pratiwi (2023) menunjukkan bahwa dunia virtual menyediakan ruang bagi individu untuk membangun dan mempertahankan konstruksi identitas tanpa tekanan stereotip sosial. Roleplay juga berfungsi sebagai mekanisme pelarian dari tekanan realitas, memungkinkan individu menciptakan persona ideal yang dapat memberikan kenyamanan psikologis.

Simbol visual seperti face claim (gambar profil idol K-Pop) dan gaya komunikasi berperan penting dalam konstruksi identitas di komunitas *roleplay*. Identitas *gender swap* yang awalnya hanya sebagai eksperimen dapat berkembang menjadi bagian dari interaksi sosial yang kompleks. Gender swapping juga mencerminkan bagaimana individu menyesuaikan persona mereka demi mendapatkan validasi dalam komunitas virtual. Penelitian ini menemukan bahwa apresiasi dari komunitas dapat meningkatkan kepercayaan diri individu dalam memainkan peran gender yang berbeda, sebagaimana didukung oleh temuan dari informan Gabriel, Alan, dan Dandy.

## 3. Dampak *Gender Swapping* terhadap Identitas dan Keseimbangan Virtual-Realitas

Gender swapping memungkinkan individu mengeksplorasi aspek diri yang sebelumnya tertekan oleh norma sosial. Studi ini menemukan bahwa beberapa individu merasa lebih bebas dan autentik dalam mengekspresikan identitas mereka di dunia virtual, tetapi juga menyadari bahwa realitas sosial tetap dipengaruhi oleh norma gender yang kaku.

Beberapa pemain mengalami kesulitan dalam memisahkan persona *roleplay* dari identitas mereka di dunia nyata. Penelitian ini mengidentifikasi bahwa keterlibatan dalam *gender swapping* dapat mempengaruhi cara individu memahami identitas mereka sendiri dan berinteraksi dengan orang lain. Namun, beberapa individu tetap mampu menjaga batasan antara identitas virtual dan realitas, seperti yang ditemukan pada informan Gabriel, N.A, dan Teo.

Penelitian Lalwani et al. (2022) juga mengungkap bahwa meskipun *gender swapping* memberikan fleksibilitas dalam mengeksplorasi identitas, hal ini juga dapat menimbulkan tantangan dalam membedakan antara persona virtual dan diri yang sebenarnya. Beberapa individu mengalami disonansi kognitif ketika kembali ke identitas asli mereka di dunia nyata, terutama jika mereka merasa lebih diterima dalam peran gender yang mereka mainkan secara virtual.

Secara keseluruhan, *gender swapping* dalam *roleplay* K-Pop merupakan fenomena yang mencerminkan dinamika eksplorasi identitas gender dalam ruang virtual. Meskipun memberikan kebebasan bereksperimen dengan identitas, individu tetap berusaha menjaga keseimbangan antara dunia virtual dan realitas mereka agar tidak terlalu terpengaruh oleh persona yang dibangun dalam komunitas *roleplay*.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas gender virtual dalam komunitas *roleplayer* K-Pop di Telegram terjadi melalui proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh

berbagai faktor sosial serta budaya. Para *roleplayer* yang melakukan *gender swap* tidak hanya mengganti identitas gender mereka secara virtual, tetapi juga membangun persona baru yang disesuaikan dengan norma dan ekspektasi dalam komunitas *roleplay*.

Dalam praktiknya, *gender swap* memungkinkan individu untuk mengeksplorasi identitas mereka di luar batasan gender biologis yang mereka miliki di dunia nyata. Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial, khususnya Telegram sebagai platform *roleplay*, memberikan ruang yang fleksibel untuk menciptakan dan menampilkan identitas yang dapat berubah-ubah sesuai kebutuhan sosial dan emosional pemain.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keputusan untuk melakukan *gender swap* sering kali didorong oleh faktor seperti kenyamanan dalam interaksi sosial, eksplorasi diri, ekspektasi terhadap karakter tertentu, serta dinamika komunitas *roleplay* yang lebih menerima karakter laki-laki dibandingkan perempuan dalam beberapa konteks. Para informan mengakui bahwa bermain sebagai gender yang berbeda memberikan pengalaman sosial yang berbeda pula, seperti mendapatkan lebih banyak perhatian, interaksi yang lebih aktif, atau kebebasan berekspresi yang lebih luas.

Namun, penelitian ini juga menyoroti bahwa *gender swap* tidak selalu berjalan tanpa tantangan. Beberapa informan menghadapi kesulitan dalam menyeimbangkan identitas virtual dan nyata mereka, serta dalam menjaga batas antara dunia *roleplay* dan kehidupan pribadi. Beberapa juga mengalami tekanan sosial akibat ekspektasi dari komunitas, yang menuntut mereka untuk terus

mempertahankan persona yang telah mereka ciptakan.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa identitas gender dalam dunia virtual bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan dinamika sosial yang terjadi di dalam komunitas *roleplay*. Bagi sebagian individu, *gender swapping* menjadi ruang eksplorasi yang memungkinkan mereka memahami perspektif gender yang berbeda, membangun interaksi sosial yang lebih luas, serta menemukan validasi identitas yang mungkin tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa dunia digital memberikan peluang bagi individu untuk bereksperimen dengan identitas mereka, tetapi juga membawa tantangan dalam menjaga keseimbangan antara pengalaman virtual dan realitas yang sesungguhnya. Oleh karena itu, kesadaran akan batasan diri serta pemahaman terhadap peran gender yang dimainkan menjadi aspek penting dalam menjalani pengalaman *roleplay* secara sehat dan positif.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, masyarakat umum dan komunitas *roleplayer*, serta orang tua dan edukator.

### 1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Disarankan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak *gender swap* dalam komunitas *roleplayer* serta membandingkan dinamika sosial di berbagai platform seperti Line dan Instagram. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat meneliti dampak negatif,

seperti aktivitas 18+ dan penyalahgunaan *gender swap* dalam *roleplay* di Telegram.

## 2. Bagi Masyarakat Umum

Diperlukan pemahaman yang lebih baik mengenai *gender swap* dan identitas virtual sebagai fenomena sosial era digital guna mengurangi stereotip dan stigma terhadap eksplorasi identitas gender di ruang virtual.

## 3. Bagi Komunitas Roleplayer

Dianjurkan untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dengan pedoman etika dan interaksi yang jelas guna menjaga kenyamanan dan keamanan komunitas.

## 4. Bagi Orang Tua dan Edukator

Penting untuk mendampingi remaja dalam menggunakan media sosial secara bijak. Pemahaman tentang dunia *roleplay* dapat membantu memberikan arahan yang tepat agar identitas virtual tidak berdampak negatif pada perkembangan remaja.

## DAFTAR PUSTAKA

Agustin, I. N. (2022). Kontruksi Identitas Gender Pada Pengguna Akun Twitter Roleplayer K-Pop (Analisis Etnografi Virtual Dalam Fenomena Gender swap) (Doctoral dissertation, Universitas Pancasakti Tegal).

Azhar, I. (2018). Interaksi Virtual Remaja di Media Sosial. *Lontar: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(1), 23-32.

Azzali, M. (2024). Komunikasi Identitas Melalui Media Sosial: Studi Fenomenologi pada Pengguna Media Sosial Generasi Muda Etnis Tionghoa. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial (JMPIS)*, 5(6).

Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland.

Bungin, B. (2010). Penelitian Kualitatif: komunikasi, kebijakan publik, dan ilmu sosial lainnya.

Gantina, G. G. (2021). FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter) (Doctoral dissertation, FISIP UNPAS).

Ghaisani, N. (2017). Konstruksi Identitas Gender pada Komunitas Virtual Roleplay (Analisis Etnografi Virtual Fenomena *Gender Swap* pada Jejaring Sosial Twitter). (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Lalwani, M., Vidhani, V., & Mehta, A. (2022). *Gender Fluidity in the Digital Age: The impact of social media influencers on Generation Z*. *GLS KALP: Journal of Multidisciplinary Studies*, 2(4), 31-41.

Lindlof, T. R., & Taylor, B. C. (2017). *Qualitative communication research methods*. Sage publications.

Maliangkay, R. (2006). *When the Korean Wave Ripples*. *IIAS Newsletter*, 42(15).

Moleong, L. J. (2016). Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi).

Nuraini, E. P. (2021). Peran *roleplayer* dalam membentuk identitas virtual di sosial media Line (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Nurfaidah, M., Dewi, R. U., & Kurniawan, A. W. (2018). Korean *Role-Play* Di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter). *Public Relations Universitas Garut*.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam *Virtual Community*. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah*, 10(01), 18-38.
- Parlina, I., & Taher, A. (2017). Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(2), 198-211.
- Pratiwi, A. P. (2023). Identitas virtual pada *roleplayer* di twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial dan Politik (KONASPOL)*, 1, 215-227.
- Priambodo, T. K. (2022). ROLEPLAY, ANONIMITAS, DAN EKSPRESI IDENTITAS: STUDI ETNOGRAFI PERMAINAN ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER
- Putri, C. H. (2017). Konstruksi Identitas Virtual pada Komunitas *Roleplay* K-POP di Facebook.
- Rahayu, D. T. (2019). Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter K-Pop *Idol* Via Twitter (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Roberts, L. D., & Parks, M. R. (1999). *The social geography of gender-switching in virtual environments on the Internet. Information, Communication & Society*, 2(4), 521-540.
- Ryadi, R. A. V. M., & Ardi, R. (2023). Gambaran Identitas Virtual: Studi Kasus Gender Swap dan Seksualitas pada Pemain Original Character Role-player. *Buletin Penelitian Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*, 3(1), 72-83.
- Saputri, V. S. (2020). Konstruksi Identitas Diri Virtual Melalui Instagram (Studi Pada Mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2015 Universitas Muhammadiyah Surakarta) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Taufiqurachman, F. (2020). Konstruksi Identitas Komunitas Lingkar Ganja Nusantara di Instagram (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Van Kokswijk, J. (2007). *Digital ego: social and legal aspects of virtual identity*. Eburon Uitgeverij BV.
- Vernika, V., & Nurhastuti, N. (2018). Permainan *Roleplayer* di Media Sosial Twitter. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 21-27.
- Wood, A. F., & Smith, M. J. (2004). *Online communication: Linking technology, identity, & culture*. Routledge.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). Definitions of "role-playing games". *In Role-playing game studies* (pp. 19-51). Routledge.