

Diskriminasi Gender di Dunia Maya (Studi Netnografi di Twitter Komunitas Virtual *Korean Roleplayer*)

ALIFIA

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
e-mail : alifia.18039@mhs.unesa.ac.id

Tsuroyya, S.S., M.A.

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Negeri Surabaya
e-mail: tsuroyya@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana diskriminasi gender yang ada di dunia maya, khususnya pada komunitas virtual *korean roleplayer*. Dengan menggunakan metode netnografi peneliti melakukan pengamatan terhadap interaksi, diskursus, dan dinamika sosial yang terjadi dalam komunitas tersebut selama kurun waktu tertentu. Hasil penelitian menunjukkan adanya praktik-praktik diskriminatif yang bersifat terselubung maupun terang-terangan, seperti banyaknya stereotip yang melekat berdasarkan identitas gender tertentu, marginalisasi terhadap suatu kelompok, dan banyaknya kejadian kekerasan yang merujuk pada *sexual harassment*, *cyberbullying* dan *doxing*. Selain itu, media sosial sebagai ruang bebas sering kali memperkuat adanya bias gender melalui algoritma dan budaya populer yang sedang berkembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun dunia maya dianggap sebagai ruang terbuka dan egaliter, diskriminasi berbasis gender tetap terjadi dan bahkan dapat berkembang dalam bentuk-bentuk baru yang sulit dikenali secara langsung. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam kajian komunikasi digital dan kesadaran kritis terhadap praktik diskriminatif di dunia maya

Kata Kunci: Diskriminasi Gender, Netnografi, Media Siber, Komunitas Virtual, Roleplayer.

Abstract

This research aims to see how gender discrimination exist in cyberspace, especially in the korean roleplayer virtual community. By using the netnography method, researchers observe the interactions, discourses, and social dynamics that occur in the community over a certain period of time. The results of the study indicate the existence of discriminatory practices that are both covert and overt, such as the many stereotypes attached based on a particular gender identity, marginalization of the one group, and the many incidents of violence that refer to sexual harassment, cyberbullying, and doxing. In addition, social media as a free space often reinforces gender bias through algorithms and developing popular culture, the results of this study indicate that although cyberspace is considered an open and egalitarian space, gender-based discrimination still occurs and can even develop in new form that are difficult to recognize directly. This study is expected to be a contribution to the study of digital communication and critical awareness of discriminatory practices in cyberspace.

Keywords: Gender Discrimination, Netnography, Virtual Community, Cybermedia, Roleplayer

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mendorong terjadinya transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam hal membentuk pola interaksi sosial di ranah digital (Herman, 2024). Kondisi ini telah menciptakan ruang baru bagi masyarakat dalam membangun relasi sosial, termasuk dalam hal identitas dan ekspresi diri, yang kini banyak di mediasi melalui

media siber sebagai platform untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membentuk citra diri di dunia digital (Piliang, 2012).

Media siber adalah bentuk nyata dari adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat dalam kehidupan. Istilah media siber baru muncul ketika era media baru, seolah menunjukkan bahwa tercipta satu media komplit dari konvergensi media yang ada. Terdapat beberapa tipe media siber dan tata cara kerja dari media siber yang dipaparkan dalam buku Teori dan Riset Media Siber oleh

Rulli Nasrullah (2014) yang mana diantaranya ada *Website, Blog, Email, Bulletin Boards, Internet Broadcasting*, ada pula aplikasi pesan seperti (Whatsapp, Line, Kakaotalk) dan Media Sosial (Facebook, Instagram, dan Twitter). Beberapa di antara media-media yang telah disebutkan sebelumnya mempunyai rekam jejak sebagai sarana kekerasan gender berbasis siber menurut Lembaga Plan International, ada media Instagram, WhatsApp, Snapchat, Twitter, dan Tiktok (Plan International, 2020).

Dalam berbagai platform yang tersedia, Twitter menempati posisi unik sebagai ruang percakapan bersifat *real-time*, terbuka dan dinamis. dengan jumlah pengguna aktif global mencapai 550 Juta perbulan (Statista, 2023) dan lebih dari 24 Juta pengguna di Indonesia (We are Social, 2023), di mana Twitter menjadi panggung digital yang mencerminkan ragam opini publik dan praktik budaya populer. Menurut penelitian Phua et.al., (2017), pengguna Twitter secara aktif membentuk dan mempertahankan jaringan sosial berdasarkan identitas, fandom, politik maupun hiburan.

Komunitas ini membangun kultur internal, bahasa komunikasi tersendiri, serta norma-norma interaksi digital yang membedakan mereka dari pengguna umum. Salah satu bentuk komunitas yang berkembang dengan pola ini adalah komunitas *roleplayer*. *Roleplayer* sendiri adalah sebuah komunitas yang terbentuk karena adanya keinginan dari penggemar untuk bisa menciptakan kedekatan secara nyata bersama idola mereka, sehingga melakukan kegiatan *roleplaying* (Nastiti, 2011).

Menurut Fatmaawati et.al (2017) kegiatan *roleplaying* dalam berbagai media sosial bagi *roleplayernya* tergolong normal, namun bagi orang yang baru mengetahui permainan ini akan menemukan sesuatu yang unik dan menarik karena setiap pemainnya tidak menggunakan naskah ataupun arahan dari sutradara dalam memainkan peran seperti di film atau serial televisi. Secara kondisi, semua orang bebas memerankan peran apa saja asal tidak dirinya sendiri, dan kebanyakan di antara para pemain yang memerankan peran seseorang tersebut memiliki banyak pengikut di media sosialnya (Parlina & Taher, 2017).

Menurut Parlina dan Taher (2017:198) mengenai motif bermain *roleplayer* adalah bentuk pengalihan para *roleplayer* dari rutinitas sehari-hari dan sebagai wadah untuk meluapkan kreatifitas, emosional, dan pengalihan diri dari hal yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata. Meskipun dunia maya seringkali dipandang sebagai ruang bebas yang egaliter, bahkan berbagai studi menunjukkan bahwa diskriminasi berbasis gender tetap merebak bahkan di ruang digital. Menurut Mirza dan Dimas (2021) Diskriminasi terhadap gender terutama perempuan secara daring terbagi menjadi beberapa bentuk meliputi *cyber grooming, cyber sexual harassment, pelanggaran privasi,*

revenge porn, pencemaran nama baik, dan rekrutmen palsu secara daring.

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Budiman et.al (2020) pada media sosial Twitter, terdapat bentuk penyalahgunaan media sosial yang terjadi dalam masyarakat yaitu pelecehan seksual. selain pelecehan seksual, menurut Sandes (2018) masih ada beberapa tindakan lainnya yang berupa penyalahgunaan media sosial *twitter* yaitu *cyberbullying, cyberstalking* dan *cybersexism*.

Di Indonesia sendiri, diskriminasi berbasis gender menjadi suatu polemik yang tak kunjung berakhir, bahkan semakin meningkat. Berdasarkan Catatan Tahunan (CATAHU) Komnas Perempuan, pada rekapan tahun 2023 tercatat sebanyak 339.782 dari 457.895 kasus merupakan kekerasan berbasis gender dan sebanyak 383 kasus merupakan kekerasan seksual berbasis elektronik. Bentuk kekerasan ini mencakup pengiriman konten seksual tanpa persetujuan, manipulasi digital, pelecehan berbasis identitas gender, serta eksploitasi simbluki yang kerap tak dianggap serius karena berlangsung secara daring (Komisi Nasional Perempuan, 2023). Sebagian besar korban dari kekerasan berbasis gender adalah perempuan, selaras dengan penelitian Salazat et. al., (2023) mengungkapkan bahwa 68% remaja perempuan yang aktif di dunia maya pernah mengalami pelecehan seksual online.

Di balik interaksi yang tampak menyenangkan dan imajinatif dalam dunia maya, terselip berbagai dinamika sosial yang tak selalu positif. Praktik diskriminasi, khususnya yang berbasis gender, masih kerap terjadi meskipun berlangsung dalam ruang maya. Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi ruang ekspresi bebas, tetapi juga arena reproduksi diskriminasi yang kerap tak kasat mata. Diskriminasi yang hadir beragam bentuk, mulai dari pelecehan seksual daring (*cyber sexual harassment*), yang dapat berupa komentar benuansa seksual, pesan tidak senonoh yang tak diinginkan, hingga eksploitasi karakter tertentu berdasarkan gender dalam kegiatan *roleplay*. Selain kasus-kasus *cyber sexual harassment*, terdapat pula pelabelan negatif berasaskan perspektif gender. Di mana, banyak melahirkan berbagai masalah lain seperti munculnya *cyberbullying*, dan bias gender dalam interaksi sosial yang muncul di komunitas *korean roleplayer*.

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah bagaimanakah diskriminasi gender yang ada di ruang digital atau dunia maya, khususnya platform Twitter pada lingkup komunitas virtual *korean roleplayer*. Dengan mengangkat fenomena ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian komunikasi digital yang

berpihak pada keadilan gender. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi refleksi kritis terhadap bagaimana media sosial sebagai ruang inklusif, justru bisa mereproduksi ketimpangan gender yang telah lama ada di masyarakat dunia nyata.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan dan jenis ini sering dianggap selaras dikarenakan penggunaannya untuk memahami suatu konteks atau permasalahan sosial yang mengarah pada deksripsi secara rinci dan mendalam tentang apa yang terjadi sebenarnya pada saat pengambilan data di lapangan (Nugrahani, 2024).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode netnografi. Sebuah metode yang melakukan riset kualitatif untuk mempelajari mengenai budaya yang ada dalam sekelompok masyarakat di ruang siber. Kozinets (2015) mendefinisikan bahwa metode netnografi sebagai suaha dalam memahami relasi sosial yang ada dalam media siber.

Lokasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dunia maya atau biasa dikenal sebagai media siber, lebih tepatnya di media sosial Twitter. Sementara itu, untuk subjek penelitian adalah salah satu komunitas virtual yang ada di Twitter, sebuah komunitas bermain peran *roleplay/parody* yang sering disebut komunitas *Roleplayer World* (RPW). Dalam RPW terbagi beberapa lingkup kelompok berdasarkan asal dari karakter yang digunakan sebagai peran, seperti *korean roleplayer*, *west roleplayer*, dan *roleplayer indonesia*. Penelitian ini memusatkan pada lingkup komunitas *korean roleplayer*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh metode netnografi adalah observasi partisipasi. Sebuah teknik pengumpulan dengan cara menghimpun data selama masa pengamatan dan penginderaan peneliti, kemudian data tersebut akan dianalisis, setelahnya melakukan proses penyempurnaan hingga menghasilkan inti sari dari sebuah data, dan memperoleh esensi di dalamnya (Kozinets, 2010).

Pada temuan selanjutnya, Kozinets (2015) menyatakan bahwa netnografi menyediakan panduan dalam menggunakan teknik pengambilan data berbentuk observasi partisipasi pada komunitas daring yang hendak diteliti. Panduan tersebut diklasifikasikan oleh Kozinets dalam tiga tahap pengumpulan data yaitu: data arsip, *elicited data*, dan penelitian lapangan.

Data arsip, sebuah data yang sudah ada di ruang media dan dapat langsung diambil tanpa harus adanya keterlibatan peneliti dalam menciptakan data. Data yang akan diambil adalah data-data yang sesuai dengan objek penelitian yang mengandung tindakan diskriminasi gender. Berbeda dari data arsip, *elicited data* sendiri

merupakan data yang lahir dari interaksi personal antara peneliti dan anggota komunitas. Kondisi data dapat dibentuk sesuai dengan arah diskusi yang dilampirkan oleh peneliti. Panduan yang terakhir adalah penelitian lapangan. Sebuah data yang berpegang erat dengan observasi mengenai komunitas, anggota komunitas, pola interaksi dan makna yang diberikan oleh peneliti sebagai dari sudut pandang partisipan.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik Analisis Media Siber yang dicetuskan oleh Nasrullah pada tahun 2014. AMS sendiri adalah sebuah acuan dalam menguraikan realitas sosial baik itu secara daring maupun luring, serta menjelaskan peran perangkat teknologi dalam konteks media siber ikut mempengaruhi kondisi tersebut. Dalam praktiknya, Narsullah (2017) membagi analisis media siber atas empat level yang terdiri dari dua unit analisis yaitu unit mikro dan unit makro.

Unit mikro terdiri dari level ruang media, dan dokumen media. Dalam unit ini peneliti diminta untuk menguraikan sarana internet yang ada baik itu dari media aplikasi maupun dokumen-dokumen yang terdapat di dalamnya. Data yang terdapat dalam unit ini mudah ditemukan karena bisa dilihat dipermukaan, dan data ini nanti menghasilkan teks.

Unit makro terdiri dari objek media dan pengalaman. Untuk unit ini, peneliti diarahkan untuk melihat sebuah konteks yang suatu pengalaman dan data-data dari objek media. Peran unit-unit yang ada di AMS akan saling melengkapi satu sama lain untuk bisa melihat data secara runtut dan sistematis. Oleh karena itu, apabila level teks dapat dianalisis dan dijadikan laporan penelitian, maka level konteks sudah pasti melibatkan data-data yang ada di ruang media dan dokumen media (Nasrullah, 2017).

Teknik keabsahan data yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi. Triangulasi data menjadi salah satu usaha untuk mengecek kebenaran suatu data atau informasi yang berbeda, dengan mengurangi sebanyak mungkin. bias yang bisa saja terjadi pada saat pengumpulan data hingga analisis data (Rahardjo, 2010). Triangulasi data yang peneliti pilih adalah triangulasi sumber data. Dalam prosesnya, peneliti akan meneliti semua sumber data yang tersedia seperti dokumen, arsip, catatan, gambar, atau foto. Langkah selanjutnya yaitu mengecek keabsahan data dengan kondisi yang sebenarnya, agar menghasilkan data-data yang konkrit tentang penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Diskriminasi gender tidak hanya terjadi dalam kehidupan nyata, tetapi juga hadir dan beroperasi dalam ruang digital. Dalam konteks ini, Muhammad Fakhri

(1996) menjelaskan bahwa diskriminasi gender merupakan perlakuan yang tidak adil terhadap seseorang berdasarkan perbedaan jenis, yang dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti stereotip, marginalisasi, subordinasi, beban ganda, hingga kekerasan. Meskipun komunitas virtual memberi kesan terbuka dan bebas identitas, bias dan ketimpangan gender masih bisa ditemui, bahkan dalam bentuk-bentuk yang tidak langsung atau tersamar.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan netnografi terhadap komunitas virtual *korean roleplayer*, untuk mengamati bagaimana bentuk-bentuk diskriminasi gender tersebut termanifestasi dalam pola interaksi daring sehari-hari. Fokus observasi diarahkan pada aktivitas yang berada di lini masa maupun menggunakan *autobase* sebagai media yang berperan sebagai ruang ekspresi dan komunikasi antar anggota komunitas.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya kecenderungan sikap dan respons komunitas berbeda berdasarkan dugaan identitas gender, gaya komunikasi, serta ekspresi emosi yang ditampilkan. Beberapa temuan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai bentuk adanya stereotip, marginalisasi, dan kekerasan sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Fakih. Untuk itu, bagian ini akan membahas secara tematik bentuk-bentuk diskriminasi gender yang ditemukan dalam komunitas tersebut, berdasarkan data hasil observasi yang telah diklasifikasikan.

Diskriminasi Gender: Stereotip

Dalam komunitas *korean roleplayer*, stereotip gender tidak hanya hadir dalam bentuk pelabelan kasar, tetapi juga merasuk dalam cara komunitas menilai perilaku, membentuk opini, dan membangun hierarki sosial. Dunia maya, meskipun bersifat fiktif dan anonim, tetap menjadi ruang di mana nilai-nilai patriarkis direproduksi secara halus namun efektif.

Salah satu bentuk paling nyata dari stereotip ini muncul dapat dilihat dari *hate comments* yang diterima oleh pemain perempuan, terutama pengguna platform anonim seperti *secreto* yang ditampilkan akun mereka. Unggahan-unggahan perempuan kerap kali dibalas dengan komentar merendahkan, menyindir, bahkan menyerang pribadi secara langsung, padahal kontennya tidak jauh berbeda dari yang diunggah oleh pemain laki-laki. Perbedaan respons ini memperlihatkan bagaimana identitas gender memengaruhi cara komunitas memperlakukan anggotanya.

Perbandingan antara isi *secreto* milik pemain laki-laki dan perempuan pun menunjukkan ketimpangan yang mencolok. Akun laki-laki lebih sering menerima pujian, candaan, atau komentar yang bersifat suportif. Sebaliknya, perempuan lebih banyak mendapat komentar negatif,

menuduh mereka mencari perhatian, panjat sosial, atau bahkan menggunakan kalimat kasar seperti ‘gampangan’ dan ‘murahan’. Sedangkan, konten yang mereka bagikan bersifat umum dan tidak melanggar norma komunitas.

Di sisi lain, bias gender juga terlihat dalam cara komunitas memandang tindakan atau ekspresi tertentu. Misalnya, ketika pemain perempuan sering berinteraksi, ia dianggap agresif atau ‘haus validasi’. Namun, jika pemain laki-laki melakukan hal serupa, ia justru dianggap ramah atau *easygoing*. Permasalahan serupa dapat dilihat dari bagaimana respon salah seorang pemain yang menyadari perbedaan sikap yang diterima oleh pemain perempuan dan laki-laki.

kontol giliran sc cewe” banyak bgt yg ngehujat, giliran sc cowo isinya ihacoy ihacoy tai kambing bapaklu gua ihacoy in

[Translate Tweet](#)

9:06 · 11 Nov 23 · 17.9K Views

99 Retweets 46 Quotes 248 Likes 7 Bookmarks



Gambar 1 Keluhan Standar Ganda

Unggahan tersebut merepresentasikan luapan kekesalan seorang pemain terhadap ketidakadilan yang dirasakannya di dalam komunitas *korean roleplayer*. Dalam cuitannya, ia menyuarakan keresahan terhadap standar ganda yang terjadi, khususnya terkait respon komunitas terhadap unggahan anonim “***** giliran *secreto* cewe banyak bgt yg ngehujat, *giliran secreto* cowo isinya ihacoy ihacoy *** kambing bapaklu gua ihacoy in.”

Postingan tersebut mendapat respons cukup besar dari komunitas, dengan 248 *likes*, 99 *retweets*, dan 49 *quote tweets*, yang sebagian besar menunjukkan persetujuan terhadap ekspresi kemarahan dan kekecewaan yang disampaikan. Hal ini menandakan bahwa persoalan serupa tidak hanya dialami oleh satu individu, melainkan juga dirasakan oleh banyak pemain lainnya. Meskipun beberapa dari mereka sudah banyak yang melakukan *speak up* melalui cuitan ataupun *menfess*, hingga kini belum terlihat adanya perubahan signifikan dalam dinamika interaksi komunitas tersebut.

Menariknya, stereotip ini juga bekerja terhadap pemain laki-laki terutama ketika mereka tidak memenuhi ekspektasi maskulinitas yang dominan. Pemain laki-laki yang menampilkan gaya bicara lembut, menggunakan emoji manis, atau mengungkapkan emosi, sering kali menjadi sasaran olok-olok atau dianggap ‘tidak layak’ disebut laki-laki. Bahkan tidak jarang pula mereka mendapati *hate comments* yang serupa seperti didapatkan pemain perempuan. Di titik ini, terlihat bahwa stereotipe

gender tidak hanya menekan perempuan, tetapi juga laki-laki yang menyimpang dari norma maskulinitas.

Diskriminasi Gender: Marginalisasi

Marginalisasi dalam komunitas *korean roleplayer* muncul secara halus melalui pola interaksi yang tidak setara antara pemain laki-laki dan perempuan. Salah satu bentuk yang terlihat jelas adalah perbedaan respons terhadap unggahan anonim seperti *menfess* yang dikirim oleh akun beridentitas perempuan dan laki-laki. Meskipun isi *menfess*-nya identik, menyapa dan mengajak berteman, bercanda atau hanya sekedar mencari pasangan sesaat, reaksi yang muncul bisa sangat berbeda.



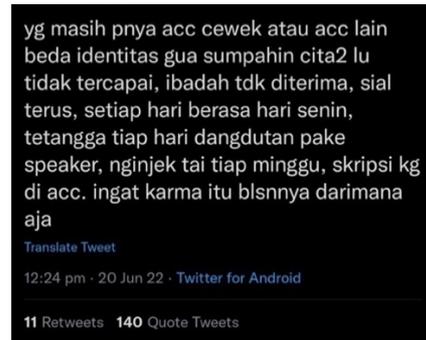
Gambar 2 Contoh *Menfess*

Unggahan yang dikirim oleh akun laki-laki lebih sering mendapat tanggapan positif, dianggap lucu, dan ramai dibalas. Sebaliknya, ketika isi yang serupa datang dari akun perempuan, respons yang diterima cenderung diabaikan atau bahkan dinilai berlebihan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa ada sistem nilai yang tidak setara dalam memandang keberadaan dan partisipasi perempuan dalam komunitas. Secara tidak langsung, ini menciptakan batas sosial yang meminggirkan perempuan dari ruang interaksi.

Dalam kondisi ini, marginalisasi dalam komunitas *korean roleplayer* tidak selalu muncul dari secara terang-terangan, kadang justru berasal dari tempat lebih kecil mampu menampilkan secara terang kondisi tersebut. Salah satu momen yang terekam dalam observasi adalah ketika sebuah akun base milik *squad* ternama yang hanya menerima pemain laki-laki, membuat beberapa postingan bernada marah dikarenakan menciduk anggotanya yang ternyata memiliki akun lebih dari satu dan beridentitas *gender swap* dari akunnya saat itu.

Unggahan yang ditampilkan pada platform milik kelompok tersebut memuat ekspresi emosional yang disampaikan secara eksplisit, mencerminkan berbagai bentuk kekecewaan, seperti cita-cita yang tidak tercapai, ibadah yang tidak diterima, hari sial, persepsi hari Minggu yang terasa seperti hari Senin, hingga permasalahan

akademik berupa skripsi yang tidak disetujui. Unggahan tersebut dapat dilihat pada ilustrasi gambar di bawah ini.



Gambar 3 Sumpah Serapah Base Squad

Meskipun konteksnya ditujukan untuk anggota internal, pernyataan tersebut disampaikan di ruang publik komunitas, sehingga efek psikologis dan sosialnya tidak hanya dirasakan oleh target langsung, tetapi juga oleh anggota lain yang menyaksikan.

Lebih ironi lagi, sanksi sosial ini hanya berlaku pada anggota yang memiliki akun lain beridentitas perempuan, tidak ada larangan yang sama kerasnya terhadap akun lain laki-laki. Artinya, masalah utama bukan pada praktik memiliki lebih dari satu akun, tetapi pada siapa yang diperankan dan bagaimana identitas tersebut dinilai secara moral dalam kelompok dominan. Dalam hal ini, memilih menjadi karakter perempuan dianggap sebagai kelemahan, penyimpangan, bahkan pengkhianatan terhadap norma maskulinitas yang dibangun oleh *squad* itu sendiri.

Diskriminasi Gender: Kekerasan

Kekerasan berbasis gender dalam komunitas *korean roleplayer* tidak hanya muncul dalam bentuk diskriminasi simbolik, tetapi juga praktik yang bersifat ofensif dan merusak baik secara online maupun offline. Salah satu bentuk paling sering ditemui yaitu *cyber sexual harassment*, seperti pengiriman gambar vulgar tanpa izin ke korban dan pesan erotis yang tidak diinginkan. Para korban yang umumnya adalah perempuan dalam kasus ini, menerima konten seksual yang membingungkan dari akun anonim, atau akun *random* yang sudah tergabung dalam komunitas *roleplayer*.

Di sisi lain, ruang komunitas ini juga menunjukkan gejala kekerasan melalui praktik *sexualizing* yang dilakukan oleh pemain itu sendiri. Dalam beberapa kasus, pemain secara sengaja membentuk citra seksual lewat pemilihan foto karakter, narasi yang erotis, hingga interaksi yang menjerus pada ajakan seksual. Meski hal ini sering kali dibingkai sebagai bagian dari peran atau 'branding' karakter, praktik semacam ini turut membentuk lingkungan yang sarat dengan objektifikasi dan relasi kuasa yang tidak seimbang. Praktik ini tidak hanya

mempengaruhi relasi antar anggota, tetapi juga memicu reaksi dari publik luar, khususnya penggemar tokoh idola yang digunakan sebagai karakter. Banyak dari mereka menyuarakan ketidaknyamanan, bahkan kemarahan, saat menemukan bahwa idol favorit mereka direpresentasikan secara seksual tanpa kendali. Hal ini memperlihatkan bahwa identitas dalam ruang virtual tak hanya berpengaruh secara internal, namun juga menimbulkan gesekan kultural dan etis di ranah eksternal.

Fenomena *cyberbullying* lain juga merajalela lewat berbagai saluran digital seperti menfess anonim, *direct message*, atau *secreto*. Bentuk kekerasan ini menasar kondisi psikologis korban melalui ancaman, hinaan, bahkan kiriman gambar yang sengaja dirancang untuk memicu trauma. Banyak kasus berawal dari komentar sepele, namun perlahan berkembang menjadi serangan terbuka. Ketidaksukaan satu orang dapat menjadi pemicu lahirnya gelombang kebencian kolektif, terutama ketika ujaran tersebut disebar di ruang publik komunitas. Dari yang semula hanya satu suara, terror tersebut menarik rasa penasaran orang lain, memancing mereka untuk ikut menghakimi, hingga pada akhirnya melanggengkan kekerasan secara massal dan berulang.

Salah satu contoh nyata dari pol aini terlihat dalam kasus yang menimpa seorang pemain bernama Xander. Berawal dari satu unggahan publik yang memancing perhatian, Xander menjadi sasaran kebencian kolektif dari berbagai akun, termasuk akun-akun awalnya tidak kenal pemain ini hingga akun yang memiliki nama dalam komunitas mengetahui kasus ini. Serangan verbal terus mengalir, dan dalam waktu singkat situasi memburuk menjadi lebih seirus karena informasi pribadi Xander mulai disebar secara terbuka. Tindakan ini dikenal sebagai *doxing*, sebuah tindakan yang membuka identitas atau data pribadi seseorang tanpa persetujuan sebagai bentuk hukuman sosial.

Doxing bukan hanya bentuk pelanggaran privasi, melainkan juga alat kekuasaan untuk menjatuhkan seseorang secara sosial di hadapan publik dalam komunitas. Identitas yang seharusnya bersifat fiktif dan aman dalam dunia *roleplay* justru menjadi alat untuk melukai, memperlakukan, dan menyingkirkan seseorang. Akibat dari kejadian ini, kita ditegaskan bahwa identitas digital bisa dihakimi dan dihukum tanpa aparat hukum di dunia maya.

Kekerasan berbasis gender dalam komunitas *korean roleplayer* tidak hanya terhenti di dunia maya. Dalam kasus lain, kekerasan ini bahkan menjalar ke dunia nyata dengan dampak yang jauh lebih traumatis. Salah satu kisah yang pernah beredar secara publik di Twitter berasal dari seorang pemain yang membagikan pengalaman kalam kakaknya.

Replying to @ETOILERPW

Kakak gua dipaksa Having seks dlm keadaan haid. Dijemput di Bekasi sama dia dan dibawa kedepok. Sampai di Depok dan habis maksa ditinggal gitu aja di stasiun KRL Depok. Sampe rumah jam 12 Naik gojek dlm keadaan nangis

Translate Tweet

Gambar 4 Curhat Sang Adik / Sexual Harassment

Dalam unggahan di atas, adik korban menjelaskan bahwa kakaknya dijemput dari Bekasi oleh seorang laki-laki yang dikenal melalui komunitas *roleplayer world*, lalu dibawa ke Depok. Di sana, korban dipaksa melakukan hubungan seksual dalam kondisi tidak siap dan sedang menstruasi. Setelah peristiwa traumatik tersebut, pelaku meninggalkan korban begitu saja di stasiun KRL, membuatnya harus pulang sendiri tengah malam dalam kondisi menangis dan terpukul.

Kisah ini menegaskan bahwa batas antara dunia maya dan dunia nyata kini menjadi semakin tipis. Identitas yang diciptakan secara fiktif di ruang digital dapat memfasilitasi bentuk kekerasan nyata yang sangat merusak. Tanpa perlindungan yang memadai, ruang virtual seperti komunitas *roleplayer* justru membuka peluang terjadinya pelanggaran hak dan kekerasan berbasis gender yang sangat serius.

Pembahasan

Hasil penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa diskriminasi gender dalam komunitas *korean roleplayer* di Twitter dalam berbagai bentuk, yang terekam melalui pola interaksi, unggahan, dan dinamika sosial antar pengguna. Temuan tersebut sejalan dengan konsep diskriminasi gender menjrut Mansour Fakh (2008), yang menyebutkan bahwa diskriminasi dapat mewujudkan dalam bentuk pandangan stereotip, perilaku marginalisasi dalam komunitas dan tindakan kekerasan.

Kekerasan yang telah dibahas dominan diterima oleh pemain perempuan dalam bentuk digital yang memiliki dampak psikologis jangka panjang, termasuk trauma, kecemasan, dan menimbulkan keinginan untuk menarik diri dari ruang digital. Temuan ini diperkuat oleh penelitian dari Alfia dan Rachmawati (2022) serta Amelia dan Gunawan et.al., (2021) yang mengungkapkan bahwa perempuan pengguna Instagram kerap menjadi korban pelecehan seksual secara daring dalam bentuk pesan vulgar, komentar tidak pantas, hingga pengiriman konten pornografi tanpa izin. Kondisi tersebut dapat menimbulkan dampak psikologis serius pada korban.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik diskriminasi gender di komunitas *korean roleplayer* tidak hanya mereproduksi pola-pola

ketimpangan sosial dari dunia nyata, tetapi juga menciptakan ruang baru di mana kekerasan dapat berlangsung secara halus, terselubung, namun tetap menyakitkan.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa diskriminasi gender nyata terjadi dalam komunitas *korean roleplayer* di Twitter, yang diamati melalui metode netnografi. Dunia maya yang kerap dianggap sebagai ruang bebas dan netral ternyata mereproduksi ketimpangan sosial berbasis gender. Temuan penelitian ini menampilkan diskriminasi gender sebagaimana dikemukakan oleh Mansour Fakhri (2006), yakni stereotip, marginalisasi, subordinasi, kekerasan dan beban ganda.

Dalam komunitas tersebut, diskriminasi gender terlihat melalui pelabelan negatif terhadap pemain perempuan dan idealisasi terhadap pemain laki-laki. Kemudian marginalisasi terjadi saat perempuan mengalami pengabaian dalam interaksi sosial dan memiliki ruang partisipasi yang lebih sempit dibandingkan laki-laki. Selanjutnya, banyaknya tindakan kekerasan, yaitu kekerasan berbasis gender yang sering disebut juga kekerasan gender berbasis online (KGBO). KGBO dalam komunitas ini ditandai keluhan pemain perempuan yang mendapatkan pelecehan seksual secara online oleh para pemain laki-laki. Baik dari *sexting*, hingga *doxing*. Bahkan tidak jarang terkena pelecehan secara langsung ketika pemain memilih untuk bertemu di dunia nyata mengabaikan konsep dari *roleplayer* itu sendiri.

Hasil ini menegaskan bahwa media sosial, khususnya Twitter dalam konteks komunitas *roleplay*, bukanlah ruang yang netral. Identitas gender dalam dunia maya tetap terikat pada struktur sosial patriarkis yang terus menerus dilanggengkan. Jika tidak direspon secara kritis, ruang digital berpotensi memperluas dan memperkuat ketimpangan gender yang sudah ada di masyarakat.

Saran

Berdasarkan proses hingga terbentuk hasil penelitian, peneliti merekomendasikan beberapa hal yang dapat menjadi perhatian baik di ranah akademis maupun praktis. Untuk peneliti selanjutnya yang hendak menggunakan metode netnografi, disarankan untuk membangun hubungan yang etis dan terbuka dengan komunitas yang menjadi objek penelitian, agar proses observasi tidak menimbulkan kesan mengganggu atau mencampuri dinamika internal komunitas tersebut.

Diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai rujukan dalam studi komunikasi, media siber, serta isu diskriminasi gender dalam komunitas daring. Selain itu, dapat menjadi bahan refleksi diri bagi para anggota

komunitas *korean roleplayer* untuk membangun pola interaksi sosial yang setara, tanpa membedakan perlakuan berdasarkan identitas gender para pemain. Dengan demikian, mampu menciptakan ruang maya yang aman dan nyaman bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Faqih, M. (1996). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Herman. (2024). Perubahan Paradigma Komunikasi di Era Digital: Dampak dan Tantangannya. *Journal of Mandalika Literature*, 5(2), 151-155.
- Komnas Perempuan. (2023). *Peluncuran Catahu Komnas Perempuan 2023*. Komnas Perempuan. <https://komnasperempuan.go.id/siaran-pers-detail/siaran-pers-komnas-perempuan-tentang-peluncuran-catatan-tahunan-kasus-kekerasan-terhadap-perempuan-tahun-2023>
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnography Research Online*. London: Sage Publication.
- Kozinets, R. V. (2015). *Netnography: Redefined*. London: Sage Publication
- Muslim, M. (2018). Varian-Varian Paradigma, Pendekatan, Metode, dan Jenis Penelitian Dalam Ilmu Komunikasi. *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana*, 1(10).
- Nasrullah, M. S., & Rulli, D. (2018). *Riset Khalayak Digital: Perspektif Khalayak Media Dan Realitas Virtual di Media Sosial*. Institut Teknologi Bandung.
- Nasrullah, R. (2014b). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)* (2nd ed.). Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Misnawati, D. (2019). *Paradigma Penelitian Komunikasi*. Universitas Bina Darma-Fakultas Ilmu Komunikasi-Ilmu Komunikasi.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02), 234–248.
- Uswatna, E. D., El Madja, N. M., Zahrotun, N., Putra, Y. A., Ilham, N. A., Ningrum, M. S., & Al Habibah, N. (2021). *Power Perempuan dalam Mencegah Kekerasan Seksual*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Yusoff, N. H., Tahir, Z., Lyndon, N., Hasan, N. A., & Yunus, Y. H. M. (2020). Wanita dan E-sukan di Malaysia: Sosialisasi dan Stereotip Gender. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 36(4), 442–457.
- Zubaida, R. (2021). Media Massa Vs Media Sosial: Konstruksi Realitas Perempuan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 2(4), 580–591.