

# REPRESENTASI IDENTITAS GENDER PADA PLATFORM *LIVE STREAMING GAME TWITCH.TV*

Aditya Danumaya, Merry Fridha Tri Palupi, Irmasanthi Danadharta

Ilmu Komunikasi, FISIP Untag Surabaya, Jl Semolowaru 45 Surabaya Telp. 031-5921516;

[adityadanumaya@gmail.com](mailto:adityadanumaya@gmail.com)

## ABSTRACT

*This study aims to determine the representation of gender identity on the live streaming game platform Twitch.tv. Gender performative theory assumes that humans produce identity, including gender through appearance or self-expression. At Twitch, basically communication takes place using an online medium. Streamers are given the freedom to represent their gender identity by creating content that can be seen by the public. This study uses a qualitative approach and uses Roland Barthes's semiotic analysis to determine the representation of identity displayed on verbal and nonverbal messages. The results are (1) Representation of feminine gender identity is shown by giving more personal information on the main page with words that indicate closeness rather than masculine; (2) Representation of feminine gender identity is shown by better maintaining relationships with audiences with personal conversations and telling in detail with the audience at the opening and closing of streaming content where masculine is more minimal; (3) Representation of feminine gender identity is shown by being more responsive to the ideas of the audience by providing space so that the audience can participate in communicating with streamers rather than masculine; (4) Representation of feminine gender identity is shown by being gentle in criticizing fellow gamers; (5) Representation of feminine gender identity is shown by emphasizing the tone of voice, maintaining eye contact to emphasize expression rather than masculine; (6) The selection of different artifacts according to gender identity in the form of choosing the color of clothes, type of clothes, dominance of the profile layout, background decoration and game characters presented.*

**Keywords:** *Representation, Gender Identity, Twitch.tv, Semiotics*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi identitas gender pada tampilan platform *live game streaming Twitch.tv*. Teori performatif gender berasumsi bahwa manusia menghasilkan identitas, termasuk gender melalui penampilan atau ekspresi diri. Di *Twitch* pada dasarnya komunikasi yang terjadi menggunakan medium *online*. *Streamer* diberikan kebebasan untuk merepresentasikan identitas gender mereka dengan membuat konten yang dapat dilihat oleh khalayak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengetahui representasi identitas yang ditampilkan pada pesan-pesan verbal dan nonverbal. Hasilnya adalah (1) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan memberi lebih banyak informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan dibandingkan maskulin; (2) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih menjaga hubungan dengan khalayak dengan pembicaraan yang personal dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten *streaming* di mana maskulin lebih minimal; (3) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan *streamer* dibandingkan maskulin; (4) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan bersikap lembut dalam mengkritik sesama pemain game; (5) Representasi identitas gender feminin ditunjukkan dengan lebih menekankan nada-nada suara, menjaga kontak mata untuk menekankan ekspresi dibandingkan maskulin; (6) Pemilihan artefak-artefak yang berbeda sesuai dengan identitas gender berupa pemilihan warna baju, jenis baju, dominasi warna *layout* profil, dekorasi latar belakang dan karakter game yang disajikan.

**Kata Kunci:** *Representasi, Identitas Gender, Twitch.tv, Semiotika*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Identitas adalah tugas pokok yang dimulai dari masa kecil dan berakhir dengan puncak kehidupan seseorang. Perannya dalam perkembangan remaja menjadi sangat penting ketika remaja mulai mengenal dan mendefinisikan diri yang tidak memungkinkan saat mereka masih kecil (Huffaker dan Calvert 2005). Dengan perkembangan teknologi internet forum mereka untuk menemukan identitas diri sendiri semakin luas. Dunia virtual memungkinkan remaja lebih fleksibel dalam mengeksplorasi identitas mereka melalui bahasa, permainan peran, dan kepribadian yang mereka asumsikan.

Jenis kelamin yang merujuk pada biologis laki-laki dan perempuan tidak boleh dipertukarkan dengan istilah gender. Gender mengacu pada konstruksi sosial untuk mengkategorikan orang, biasanya sebagai maskulin atau feminin, serta menetapkan karakteristik tertentu untuk kategorisasi tersebut. Para peneliti berpendapat gender tidak tetap tapi dapat berubah dan terdapat banyak kemungkinan tidak terbatas tentang kategori gender selain maskulin dan feminin. (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004: 130).

Perbedaan gender di ruang *online* telah menjadi pusat perhatian dalam studi identitas gender. Herring (1993) mengidentifikasi 2 wacana terpisah, pada wacana feminin gaya komunikasi yang digunakan lebih personal, karakteristik bahasa yang digunakan lebih meminta maaf dan menghindari konflik. Sedangkan wacana maskulin mempunyai karakter berwibawa dan berorientasi ke tindakan ditandai dengan tantangan dan penggunaan bahasa yang argumentatif. Ketika dua wacana ini bertemu di ruang *online*, wacana maskulin lebih mendominasi, laki-laki cenderung memperkenalkan lebih banyak subjek dan menghiraukan masukan dari perempuan (Doorn 2009: 15).

Secara umum *game* dianggap sebagai 'aktifitas laki-laki' (Cassell dan Jenkins 2000; Su dan Shih 2011, dalam Nakandala 2017: 162), pengguna *Twitch* (yang sangat berkaitan dengan *game*) tidak hanya laki-laki, data tahun 2017 menurut statista.com, 18,5 % pengguna *Twitch* adalah perempuan. Dimulai ketika anak-anak masih kecil, para wanita yang mencoba memasuki dunia komputer sering dilaporkan merasa terisolasi dan terintimidasi (Women and Education Researcher

Pamela Haag, 2000). Untuk menarik lebih banyak partisipasi dari kaum perempuan dan anak-anak perempuan, pelatihan teknologi komputer dan *website* diciptakan khusus untuk perempuan. Salah satu permasalahannya adalah situs-situs dan program-program yang menciptakan ruang gender perempuan ini bentrok dengan bidang industri komputer yang didominasi laki-laki (Newsom dan Baker-Webster, 2002). Alasan yang sama berlaku pada *game* komputer, *game* komputer tidak berfokus pada perempuan ataupun laki-laki tetapi lebih kepada tantangan pada pikiran anak-anak. (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004:130)

Mayoritas *game* dibuat untuk laki-laki, banyak *game* dibuat dengan unsur maskulin seperti musik, gambar dan aksinya dibuat 'super macho' (Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004: 131). Bukan teknologinya sendiri, tetapi 'budaya' komputerisasi yang sangat menstereotip gender dan berkontribusi terhadap kesenjangan gender digital (Janet Morahan-Martin dalam Tomic 2004: 131). Beberapa penelitian menjelaskan bahwa perempuan lebih suka pada *text based gaming*. Wanita bermain karena alasan yang berbeda dari pria. *game* berbasis teks lebih berkarakter dan didorong oleh permainan peran, bukan berdasarkan tindakan, seperti permainan grafis, yang mungkin ditujukan untuk kepentingan feminin. (Danet 1996 dan Mulcahy 1997 dalam Tomic 2004: 131).

Laki-laki lebih mendominasi pada ruang *online* disampaikan oleh Sadie Plant (1995, 1996, 1997 dalam Doorn 2009: 17) yang mengatakan bahwa revolusi digital menandai penurunan struktur kekuatan hegemoni maskulin. Internet adalah dunia yang tidak dapat dikendalikan. Teknologi digital memberi kesempatan perempuan untuk mengeksplor banyak identitas gender dimana hubungan gender dengan tubuh itu hanya sebuah konstruksi. Dalam upaya keluar dari pemikiran tradisional tentang gender dan potensi kebebasan yang disediakan di ruang siber, fokus penelitian perbedaan gender beralih ke percobaan pada gender. Internet dianggap sebagai kekuatan penentu, komunikasi yang dilakukan tanpa tubuh (*online*) memungkinkan individu memutuskan batasan tradisional hubungan gender yang dibangun oleh lingkungan.

Laki-laki lebih mendominasi pada ruang *online* disampaikan oleh Sadie Plant (1995, 1996, 1997 dalam Doorn 2009: 17) yang mengatakan bahwa revolusi digital menandai penurunan struktur kekuatan hegemoni maskulin. Internet adalah dunia yang tidak dapat dikendalikan. Teknologi digital memberi kesempatan perempuan untuk mengeksplor

banyak identitas gender dimana hubungan gender dengan tubuh itu hanya sebuah konstruksi. Dalam upaya keluar dari pemikiran tradisional tentang gender dan potensi kebebasan yang disediakan di ruang siber, fokus penelitian perbedaan gender beralih ke percobaan pada gender. Internet dianggap sebagai kekuatan penentu, komunikasi yang dilakukan tanpa tubuh (*online*) memungkinkan individu memutuskan batasan tradisional hubungan gender yang dibangun oleh lingkungan.

Remaja secara bebas membentuk identitas gender mereka di internet karena memisahkan identitas asli mereka di dunia nyata. Para remaja ini juga sedang dalam proses menemukan jati diri mereka. Dalam studi Huffaker dan Calvert (2005), dijelaskan bahwa cara 'blogger' remaja menyajikan dan mengekspresikan diri mereka. Disimpulkan bahwa presentasi *online* remaja menunjukkan bahwa blog adalah perpanjangan dari dunia nyata, bukan tempat di mana orang suka berpura-pura. Mereka menemukan bahwa remaja laki-laki dan perempuan mengungkapkan sama banyaknya informasi pribadi di weblog mereka dan mereka para laki-laki menggunakan lebih banyak emotikon untuk mengekspresikan diri daripada wanita, menggunakan lebih banyak gaya bahasa yang aktif dan tegas serta lebih cenderung menampilkan diri sebagai gay.

Salah satu platform untuk menyiarkan kegiatan bermain *game* adalah twitch.tv. *Twitch* diperkenalkan pada tahun 2011 oleh Twitch Interactive, anak perusahaan Amazon. Saat ini *Twitch* merupakan platform *live game streaming* terpopuler (aiseesoft.com 2018, PCMag 2017 Diakses 7 Juli 2019). Perkembangan *live game streaming* khususnya di *Twitch* sangat pesat di mana menjadi konsumsi hiburan massa yang besar. *Twitch* mengklaim lebih dari 100 juta pengguna bulanan. *game* papan atas dapat melampaui *prime time TV* jika menyangkut jumlah penonton (Fruhlinger. Digital Trends, 2018 Diakses 10 Juli 2019). Menurut laporan milik Benjamin Schachter (Macquarie Analyst) yang ditulis di StreetInsider, jumlah penonton dalam waktu bersamaan (*concurrent viewers*) pada bulan Januari 2018 mencapai 962.000, maka *Twitch* berada di peringkat ketiga mengungguli CNN (783.000) dan MSNBC (885.000) meski masih terpaud sekitar 500.000 penonton dibandingkan FOX News ataupun ESPN. Berdasarkan data terakhir twitchtracker.com sepanjang tahun 2018, terdapat rata-rata 1.070.000 penonton dalam waktu bersamaan. Tahun 2019 meningkat 19 % menjadi

1.275.000. Penghasilan dari *Twitch* juga tidak kalah besar dari pada YouTube. Pendapatan *streamer* papan atas seperti Richard Tyler Blevins "Ninja" pertahunannya diperkirakan sebesar \$ 5.417.447 atau sekitar 76 M yang menjadikannya *streamer* berpenghasilan tertinggi (Mediakix, 2018 Diakses 8 Juli 2019).

*Twitch* memfasilitasi komunikasi antara *streamer* dan khalayak dengan menyediakan ruang obrolan publik untuk setiap saluran (*channel*) yang dimiliki oleh *streamer*. Hubungan antara khalayak dan *streamer* adalah sumber pendapatan potensial di *Twitch*, sumber pendapatan *streamer* adalah dengan memiliki pelanggan (*subscriber*) dan donasi diluar sponsor mereka. *Streamer* membuat konten dengan menampilkannya di jendela yang telah disediakan. Konten tersebut adalah video siaran langsung yang terdapat tampilan webcam, dekorasi dan musik yang dapat diatur sesuai keinginan *streamer*. Terdapat juga *chat room* sebagai sarana komunikasi melalui teks dan emotikon. *Streamer* juga dapat mendiskripsikan identitas mereka pada bagian profil.

Saat ini banyak perempuan yang bermain *game* bukan berdasarkan jenisnya. Hal ini dapat dilihat dari platform *live streaming* seperti *Twitch*, *game-game* yang dimainkan oleh para perempuan bukanlah *game* khusus, tetapi mereka juga memainkan semua *game* yang sedang populer. Laki-laki ataupun perempuan bebas menentukan konten mereka saat sedang *live* di *Twitch*. Peneliti tertarik untuk mengetahui representasi identitas gender yang ditampilkan para *streamer*. Peneliti memilih tiga akun sebagai subjek penelitian, yaitu akun *Twitch sheevergaming*, *purgegamers* dan *febbydoto*, pemilihan tiga akun tersebut berdasarkan anggapan dasar atau hipotesis di mana akun-akun tersebut menunjukkan identitas gender feminin dan maskulin. Hal tersebut terlihat dari halaman utama *Twitch sheevergaming* yang didominasi warna ungu di mana menunjukkan femininitas, kemudian *purgegamers* yang didominasi warna gelap di mana menunjukkan maskulinitas dan akun *febbydoto* yang berjenis kelamin laki-laki tetapi dia menunjukkan identitas gender feminin pada konten videonya. Peneliti akan meneliti bagaimana *streamer* menggunakan *Twitch* untuk mengeksplorasi identitas mereka melalui halaman utama dan video siaran langsung yang ditampilkan sebagai subjek penelitiannya.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana representasi identitas gender pada platform *live streaming game Twitch.tv* yang dilihat melalui pesan verbal dan nonverbal dari halaman profil dan konten video siaran langsung yang disajikan?”

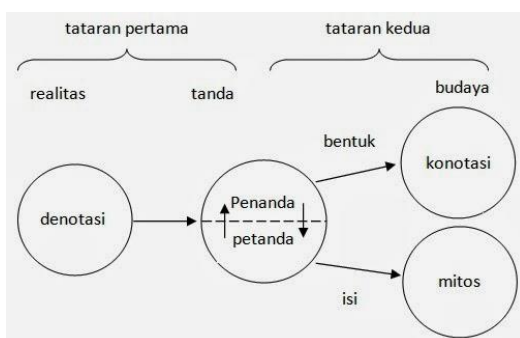
## Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk menemukan jawaban mengenai pertanyaan yang sudah dirumuskan dalam rumusan masalah pada penelitian ini. Lebih jelasnya, bagaimana *streamer Twitch* merepresentasi identitas gender mereka melalui konten video siaran langsung serta membongkar identitas gender dari *streamer Twitch* dengan menganalisa konten yang mereka buat.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes membuat sebuah rumusan sistematis tentang signifikansi dan mitos dalam menganalisis makna dari tanda-tanda. Fokus perhatian Barthes lebih tertuju pada gagasan tentang signifikansi dua tahap seperti terlihat pada gambar 1. (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2018:127)



Gambar 1. Signifikansi Dua Tahap Barthes.

Signifikansi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan

Barthes untuk menunjukkan signifikansi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Pemilihan kata-kata kadang merupakan pilihan terhadap konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang pelicin”. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menggambarkannya (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2018:127).

Signifikansi tahap kedua berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif, misalnya, mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Mitos masa kini misalnya mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan dan kesuksesan (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2018:128).

### Teori Performatif Gender

Teori ini merupakan teori kritis gender, teori performatif gender berpendapat bahwa manusia menghasilkan identitas, termasuk gender melalui penampilan atau ekspresi diri. Judith Butler (1990, 2004), menjelaskan bahwa gender muncul hanya ketika diungkapkan atau dilakukan, tampilan atau ekspresi itulah yang disebut gender. Poin Butler adalah yang merupakan inti dari teori performatif bahwa gender bukanlah sesuatu yang kita miliki, melainkan sesuatu yang kita lakukan pada waktu tertentu dan dalam keadaan tertentu.

Kunci kedua dari teori ini bahwa tampilan atau ekspresi diri tidak berdiri sendiri, tetapi kolaboratif. Karena bagaimanapun seseorang mengekspresikan gender, mereka melakukannya dalam konteks makna sosial yang melampaui pengalaman pribadi. Misalnya ketika seseorang menunjukkan ekspresinya mereka bertindak secara individu atau sendiri, tetapi tindakan yang menunjukkan identitas gender tersebut berasal dari sosial budaya (Wood, 2007:60)

Pada Twitch, konten para streamer yang akan dilihat sebagai penampilan atau ekspresi diri yang dimaknai sebagai gender tertentu. Selama para siaran langsung akan diamati bagaimana cara

mereka mengekspresikan atau menampilkan diri melalui pesan verbal maupun nonverbal seperti bahasa, pakaian, dan gerakan.

### Gender Sebagai Identitas

Gender dianggap konsep yang lebih kompleks dari pada *sex*, adalah klasifikasi yang dibuat oleh masyarakat berdasarkan genetik dan faktor biologi, dan hal tersebut berlangsung sepanjang hidup mereka. Gender tidak diturunkan maupun tetap, tetapi digambarkan oleh masyarakat dan diungkapkan oleh individu ketika mereka berinteraksi dengan yang lain dan pada media. Gender berubah setiap saat, manusia terlahir laki-laki dan perempuan (*sex*), tetapi kita belajar untuk bertindak secara maskulin dan feminim (Wood, 2007:24). Gender juga berubah seiring perjalanan kehidupan seorang individu (Kimmel, 2003). Apa yang dimaksud maskulin saat umur 10 mungkin adalah hebat saat bermain bola, pada umur 28 mendapat pekerjaan yang bagus adalah ukuran maskulinitas.

Terdapat dua perspektif yang membahas gender sebagai identitas yaitu 'perbedaan' dan 'percobaan'. Penelitian 'perbedaan' membedakan antara pola dan perilaku bahasa feminin dan maskulin kemudian menyimpulkan bahwa internet tidak mengubah hubungan dominasi tradisional antara wanita dan pria, feminitas dan maskulinitas. Gender dirasakan sebagai properti dasar, dengan kebenaran atau logika internalnya terletak pada jenis kelamin tubuh. Inilah yang membuat wanita dan pria menjadi siapa mereka dan itu menentukan manusia berinteraksi, bahkan dalam konteks online. Sebaliknya, 'eksperimen' riset menganggap internet sebagai kekuatan penentu, internet memfasilitasi komunikasi tanpa tubuh, memungkinkan individu untuk memutuskan dari batas-batas tradisional hubungan gender yang dibangun secara sosial. Kedua perspektif 'gender sebagai identitas' tersebut melihat secara empiris berfokus pada praktik secara online seperti chat, buletin, game online dan lainnya (Doorn 2009: 19).

### Twitch.tv

Twitch merupakan sebuah platform *streaming* game yang dapat diakses melalui *url twitch.tv* serta melalui *smartphone* dengan mengunduh aplikasinya. Setiap saluran atau *channel* memfasilitasi komunikasi antara *streamer* dan khalayak dengan

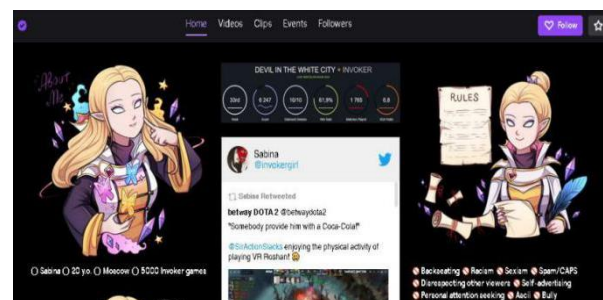
menyediakan ruang obrolan (*chat room*) tempat khalayak dapat memposting pesan untuk berkomunikasi dengan *streamer* dan juga sebaliknya. *Streamer* juga dapat terlibat langsung dengan khalayak dengan menampilkan dirinya melalui *webcam* untuk berkomunikasi. Gambar 2 menunjukkan antarmuka dari saluran Twitch dari sudut pandang khalayak.



Sumber: twitch.tv, olahan peneliti Oktober 2019

Gambar 2. Tampilan *Twitch* dari sudut pandang khalayak

Tampilan pada gambar 2 khususnya jendela utama dapat diatur bebas oleh *streamer*, misalnya di mana posisi *webcam* atau tambahan dekorasi-dekorasi yang diinginkan. Pada halaman profil, *streamer* juga bebas menampilkan info atau dekorasi yang diinginkan seperti pada gambar 3 berikut:



Sumber: twitch.tv, *channel bububu* diakses Oktober 2019

Gambar 3 Informasi yang ingin ditampilkan *streamer*.

Pada gambar tersebut terlihat *streamer* menunjukkan beberapa identitasnya seperti nama, umur, lokasi, karakter favoritnya di *game*, dan peraturan-peraturan yang diberlakukan di *channel*-nya.



Dengan semua fitur yang disediakan oleh Twitch para *streamer* dapat secara bebas mengkreasi siapa dia di dunia siber. Hasil kreasi tersebut akan mewakili identitas mereka untuk ditampilkan pada khalayak.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode analisis semiotika Roland Barthes. Unit analisis yang digunakan adalah tiga akun Twitch yaitu: *sheevergaming*, *purgegamers*, dan *febbydoto*. Subjek yang diteliti adalah halaman utama dan konten *live streaming video*. Setelah konten didapatkan kemudian diklasifikasikan sesuai kebutuhan analisis semiotika Roland Barthes untuk menemukan makna denotasi, konotasi, dan mitosnya.

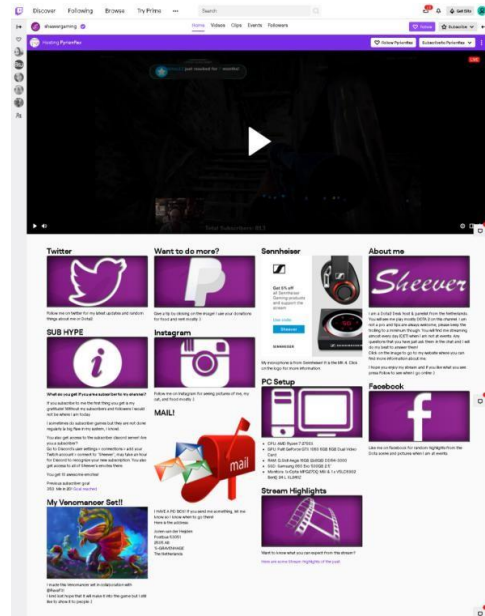
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Akun *Sheevergaming*

Akun Twitch '*sheevergaming*' adalah milik seorang perempuan bernama Jorien "Sheever" van der Heijden 34 tahun kelahiran Belanda. Saat ini Sheever bekerja sebagai *Dota2 Desk Host*, *Interviewer*, *Commentator* dan *Analyst*. Sejak bersekolah Sheever sudah menggemari *game*, dia juga adalah orang yang aktif. Setelah lulus sekolah Sheever melanjutkan studi *Commercial Economi* di Belanda juga, kemudian dia melanjutkan karir sebagai sales komputer dia juga bermain berbagai game khususnya Dota, dan akhirnya Sheever tertarik untuk *streaming* karena melihat temannya. Sejak saat itu namanya mulai dikenal dalam dunia Dota dan bekerja secara profesional di dunia e-esport ([sheevergaming.com/about/](http://sheevergaming.com/about/) Diakses 5 November 2019).

Tampilan *homepage* dari akun Twitch-nya sendiri identik dengan warna ungu dan memiliki logo khusus miliknya memiliki bentuk lingkaran ungu bertuliskan 'S'. Sheever menampilkan informasi pribadi seperti pekerjaan dan kontak, *link* ke akun media sosialnya yaitu instagram dan twitter kemudian *link* donasi dan berlangganan. Untuk waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 28

Oktober 2019 yang berjudul "*Ranked Dota*" Pada saat *live streaming* Sheever menampilkan webcam untuk berkomunikasinya dengan khalayak yang melihatnya, untuk dekorasinya Sheever tidak banyak menghias tampilan *live streamingnya* hanya nama-nama yang berlangganan dan memberikan donasi. Berikut adalah ilustrasi dari akun Twitch:



Gambar 4. Tampilan *homepage* akun Twitch *sheevergaming*.

Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui twitch dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah mengetahui makna konotasinya, Sheever menunjukkan banyak tanda femininitas pada kontennya. Femininitas merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes femininitas adalah sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan.

Terdapat beberapa mitos femininitas dari pesan verbal yang ditampilkan Sheever yang pertama, menggunakan komunikasi untuk mencintakan dan menjaga hubungan. Proses komunikasinya adalah hal terpenting dari hubungan tersebut daripada kontennya. Kedua menggunakan komunikasi untuk membangun hubungan yang setara dengan orang lain, tidak mengalahkan, mengkritik, atau

menjatuhkan orang lain. Jika harus mengkritik akan bersikap lembut. Ketiga menggunakan komunikasi untuk berbaur, membawa orang lain dalam percakapan dan merespon ide-ide mereka. Keempat menggunakan komunikasi untuk menunjukkan sensitivitas dan hubungan dengan orang lain. Sementara itu mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan Sheever adalah pertama perempuan cenderung lebih merespon dengan menekankan ekspresinya yang terdiri gerakan kinesis pada tubuhnya seperti memepertahankan kontak mata dan tersenyum lebih sering serta menekankan kata dengan nada-nada tertentu dalam berkomunikasi. Kedua artefak atau objek yang mengekspresikan identitas contohnya baju yang digunakan berwarna cerah dan menarik perhatian dan artefak lain yang berwarna sejenis.

Mitos-mitos femininitas yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh Sheever pada konten siaran live streaming game dalam bentuk pesan verbal dan nonverbal yaitu;

- 1) Memberikan informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan:



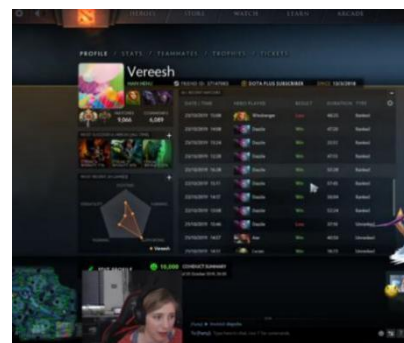
Gambar 5. Informasi yang ditampilkan *streamer* pada halaman utamanya

- 2) Menjaga hubungan, membuka identitas pribadi dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten *streaming*:



Gambar 6. *Streamer* sedang menyapa penontonnya kemudian membicarakan lokasi dan kesibukan kepada penonton.

- 3) Responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan *streamer*:



Gambar 7. *Streamer* merespon apa yang dikatakan khalayak dari *chatroom* dengan menunjukkan profil *game*-nya.

- 4) Gentle atau lembut dalam mengkritik orang lain:



Gambar 8. *Streamer* mengkritik timnya karena sedang kalah.

- 5) Pemilihan artefak-arterfak berupa pemilihan warna baju, jenis baju dan karakter game yang disajikan, game Dota adalah permainan action yang

banyak mengandung unsur pertarungan, tetapi Sheever menunjukkan dia menyukai game tersebut dengan menunjukkan pemilihan karakter yang feminin di profil gamenya:



Gambar 9. Karakter game yang ditampilkan streamer di profil game-nya.

6) Menekankan ekspresi yang disampaikan dengan gerakan kinesis wajah; menjaga kontak mata dan tersenyum:



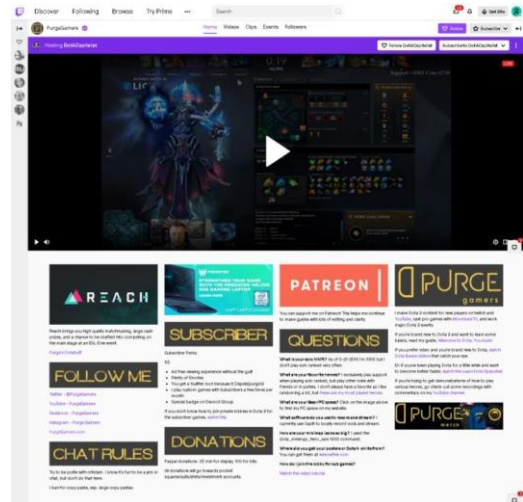
Gambar 10 Streamer menekankan ekspresi wajah ketika streaming

### Akun *PurgeGamers*

Akun '*PurgeGamers*' milik laki-laki bernama Kevin "Purge" Godec berumur 32 tahun. Purge adalah *Professional Dota 2 Commentator and Analyst* dari Amerika Serikat. Purge memiliki gelar sarjana fisika. Dia menjadi konten kreator untuk tutorial mengenai game Dota 2 yang terinspirasi dari pemain game juga serta pernah menjadi pemain profesional Dota 2 (imdb.com, liquipedia.net).

Tampilan dekorasi *homepage* dari akun *Twitch*-nya banyak menggunakan ikon berwarna hitam dengan tulisan kuning. Purge tidak menampilkan informasi pribadinya secara langsung, tetapi terdapat *link* untuk mengakses media sosialnya yaitu twitter, youtube, instagram, facebook, dan websitenya, kemudian terdapat

sponsor, donasi, dan *link* untuk berlangganan. Purge menampilkan aturan untuk *chatroom* pada *channel*-nya. Untuk waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 9 November 2019 yang berjudul "1-2 Solo Ranked then playing Reach". Pada saat *live streaming* terdapat webcam untuk berkomunikasi dengan khalayak serta terdapat 1 logo sponsor.



Gambar 11. Tampilan *homepage* akun *Twitch PurgeGamers*

Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui twitch dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah mengetahui makna konotasinya, Purge menunjukkan banyak tanda maskulinitas pada kontennya. Maskulin merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes, maskulin adalah sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan.

Terdapat beberapa mitos maskulin dari pesan verbal yang ditampilkan Purge yang pertama, menggunakan komunikasi untuk menetapkan status dan kontrol serta dilakukan dengan menegakan ide-ide dan otritas mereka. Kedua sebagai instrumen untuk mencapai tujuan. Dalam percakapan, sering kali diekspresikan melalui pemecahan masalah, memperoleh informasi, menemukan fakta-fakta, dan menyarankan solusi. Ketiga komunikasi maskulin adalah percakapan perintah, langsung, dan tegas. Keempat percakapan maskulin cenderung kurang merespon secara emosional terutama pada makna hubungan. Kelima menghindari pemaparan informasi personal di mana dapat menunjukkan



kelemahan. Sedangkan mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan Purge adalah pertama artefak yang digunakan adalah warna dan visual yang biasanya dipakai oleh laki-laki. Kedua responsif yang kurang seperti minimnya gerakan wajah dan penekanan kata-kata.

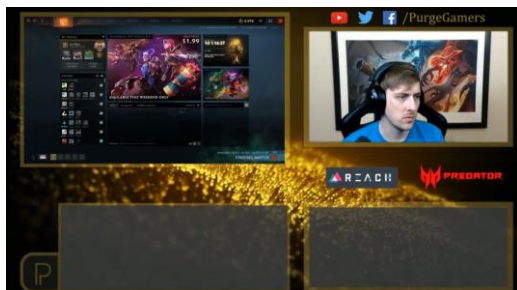
Mitos-mitos maskulinitas yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh Purge pada konten siaran live streaming game dalam bentuk pesan verbal dan nonverbal yaitu:

1) Menuliskan diskripsi pada halaman profil dengan kata-kata yang menunjukkan menunjukkan kontrol, kekuasaan, dan memaksa:



Gambar 12. Informasi yang ditampilkan *streamer* pada halaman utamanya.

2) Minimnya informasi pribadi yang dibicarakan dan minimnya respon kepada khalayak saat streaming:



Gambar 13. Pembukaan *streaming* yang singkat.

3) Menggunakan komunikasi untuk menunjukkan ide, opini, strategi dan mendominasi pada saat bermain game:



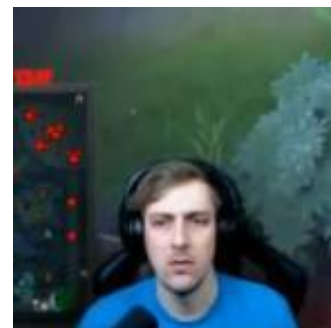
Gambar 14. *Streamer* membahas strategi dalam game.

4) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, layout halaman profil, dan karakter game 'macho' yang disajikan:



Gambar 15. *Background* yang digunakan *streamer*.

5) Kurangnya ekspresi dengan melihat gerakan kinesis pada tubuh dan penekanan nada suara:

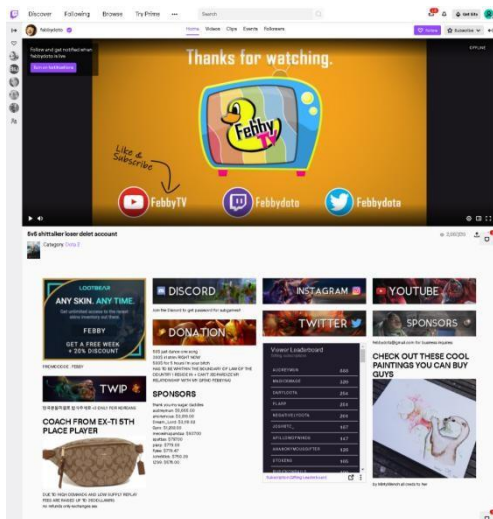


Gambar 16. Ekspresi saat sedang *streaming*.

## Akun *febbydoto*

Akun '*febbydoto*' yang dimiliki oleh laki-laki berumur 26 tahun bernama Kim "Febby" Yong-min yang berasal dari Korea. Saat ini Febby menjadi pemain profesional Dota 2 aktif. Sejak bersekolah Febby menggemari game, namun ketertarikannya kepada Dota 2 adalah pengaruh temannya. Jejak prestasinya sebagai profesional dapat dibilang cukup sukses dengan menjuarai beberapa turnamen dan total penghasilannya berjumlah \$602,216 (Liquipedia.net), namun saat ini Febby lebih banyak menghabiskan waktunya untuk *streaming* (Liquipedia.net) *Homepage* dari akun *Twitch*-nya menampilkan dekorasi grafis dari *game* Dota 2.

Febby tidak mencantumkan informasi pribadi di profilnya tetapi mencantumkan fotonya, *link* sosial media instagram, twitter, youtube, dan discord. Terdapat juga beberapa sponsor, daftar nama orang yang berdonasi serta diskripsi donasi. Waktu *live streaming* yang diteliti adalah pada 19 Oktober 2019 yang berjudul "She's back". Pada saat *live streaming* Febby menampilkan webcam dan 1 logo sponsor.



Gambar 17. Tampilan *homepage* akun *Twitch febbydoto*.

Dia merepresentasikan identitas gendernya melalui *twitch* dengan menunjukkan berbagai macam pesan verbal dan nonverbal. Setelah

dianalisis makna konotasinya, Febby yang berjenis kelamin laki-laki tetapi cenderung menampilkan tanda-tanda feminin meskipun masih terdapat tanda maskulin. Gender maskulin dan feminin merupakan konstruksi sosial yang dibentuk pada diri seseorang dalam semiotika Roland Barthes, gender dianggap sebagai sebagai mitos. Pada saat seseorang masih anak-anak sudah ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang mengharuskan laki-laki atau perempuan melakukan sesuatu yang dikonstruksikan dan hal tersebut diteruskan hingga seseorang dewasa.

Terdapat beberapa *mitos* femininitas dan maskulinitas dari pesan verbal yang ditampilkan Febby yang *pertama*, pembicaraan feminin mendetail, membuka identitas personal. *Kedua* komunikasi maskulin adalah percakapan perintah, langsung, dan tegas. *Ketiga* berbicara adalah esensi dari suatu hubungan. Hal ini konsisten dengan tujuan utama komunikasi feminin bahwa orang menggunakan bahasa untuk membina hubungan, dukungan, kedekatan, dan pemahaman. *Keempat* gaya percakapan feminim adalah percakapan "pemeliharaan" ini melibatkan upaya untuk mempertahankan percakapan dengan mengundang orang lain untuk berbicara dan dengan mendorong mereka untuk menguraikan ide-ide. Sedangkan mitos dari pesan nonverbal yang ditampilkan Febby adalah *pertama* artefak yang digunakan adalah warna dan visual yang biasanya dipakai oleh perempuan. *Kedua* perempuan cenderung lebih merespon dengan menekankan ekspresinya yang terdiri gerakan kinesis pada tubuhnya seperti memepertahankan kontak mata dan tersenyum lebih sering serta menekankan kata dengan nada-nada tertentu dalam berkomunikasi.

Mitos-mitos gender yang telah dijelaskan di atas direpresentasikan oleh Febby pada konten siaran *live streaming game* dalam bentuk pesan verbal dan nonverbal yaitu:

- 1) Menyapa khalayak dengan kata yang mencintakan untuk menjaga kedekatan dan hubungan:



Gambar 18. *Streamer* menyapa khalayak.

- 2) Mengajak khalayak untuk merespon pendapat-pendapatnya dan aktif dalam berkomunikasi



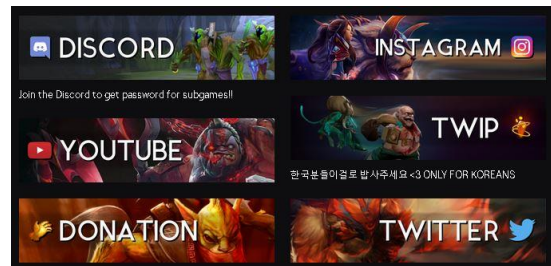
Gambar 19. *Streamer* membicarakan berbagai topik dengan khalayak..

- 2) Pemilihan artefak-artefak feminin berupa pemilihan baju *sweater* perempuan, menggunakan wig, boneka-boneka, dan warna-warna cerah seperti pink, ungu, kuning, merah, putih:



Gambar 20. *Streamer* menggunakan aksesoris yang menunjukkan feminin.

- 4) Artefak maskulin dengan layout menggunakan warna dominasi gelap dan bertema game, kemudian ikon *link* untuk menunjukkan perintah langsung:



Gambar 21. Tampilan *homepage streamer*.

- 5) Menekankan ekspresi yang disampaikan dengan gerakan kinesis wajah; menjaga kontak mata, gerakan tangan dan tersenyum:



Gambar 19. Ekspresi *streamer* saat bermain game.

## SIMPULAN

Sesuai dengan teori performatif gender, bahwa manusia menghasilkan identitas, termasuk gender melalui penampilan atau ekspresi diri, gender muncul hanya ketika diungkapkan atau dilakukan, tampilan atau ekspresi itulah yang disebut gender. Pada platform *live streaming game twitch* ini memungkinkan individu mengkreasikan siapa dia di dunia siber, pada penelitian ini khususnya adalah identitas gender. Untuk membongkar representasi apa yang ditampilkan *streamer* di *Twitch*, peneliti menggunakan semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan hasil pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa, identitas gender feminin direpresentasikan di *Twitch* dengan

menampilkan pesan sebagai berikut: (1) Memberikan informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan; (2) Menjaga hubungan dengan khalayak dengan pembicaraan yang personal dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten *streaming*; (3) Responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan *streamer*; (4) Sopan atau lembut dalam mengkritik sesama pemain game; (5) Menekankan nada-nada suara untuk menunjukkan ekspresi; (6) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, jenis baju, dominasi warna *layout* profil, dekorasi latar belakang dan karakter game yang disajikan yang menunjukkan femininitas.

Sedangkan identitas gender maskulin direpresentasikan di *Twitch* dengan menampilkan pesan sebagai berikut: (1) Menuliskan diskripsi pada halaman profil dengan kata-kata yang menunjukkan menunjukkan kontrol, kekuasaan, dan memaksa; (2) Minimnya informasi pribadi yang dibicarakan dan minimnya respon kepada khalayak saat *streaming*; (3) Menggunakan komunikasi untuk menunjukkan ide, opini, strategi dan mendominasi pada saat bermain game; (4) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, *layout* halaman profil, dan karakter game 'macho' yang disajikan; (5) Kurangnya ekspresi dengan melihat gerakan kinesis pada tubuh dan penekanan nada suara.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Baran, J. Stanley dan Davis, K. Dennis, 2010. Teori Komunikasi Massa: Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan. Jakarta: Salemba Humanika.
- Denzin & Lincoln. 2009. Handbook of Qualitative Research. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Doorn. 2009. Digital Spaces, Material Traces: Investigating the Performance of Gender, Sexuality, and Embodiment on Internet Platforms that feature User-Generated Content. Enchede: Ipskamp Drukkers B.V.
- Griffin. 2011. A First Look at Communication Theory. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Kisworo, Sofana. 2017. Menulis Karya Ilmiah. Bandung: Informatika.

- Nasurullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nurhidayah, Nurhayati. 2018. Psikologi Komunikasi Antar Gender. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sobur, Alex. 2018. Analisis Teks Media. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Stephen W. II. Foss, Karen A. 2009. Encyclopedia of communication theory. New Delhi: SAGE Publications India Pvt Ltd.
- Thurlow, Lengel dan Tomic. 2004. Computer Mediated Communication Social Interaction and Internet. New Delhi: SAGE Publications India Pvt Ltd.
- Vera, Nawiroh 2015. Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Wibowo. 2013. Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Wood. Julia 2007. Gendered Lives Communication, Gender, and Culture. USA: Wadsworth Cengage Learning.

### Jurnal:

- Nakandala, Ciampaglia, Makoto, Yong-Yeol. 2017. *Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform*. USA: Indiana University. Proceedings of the Eleventh International AAAI Conference on Web and Social Media.
- Huffaker, Calvert. 2005. *Gender, Identity, and Language Use in Teenage Blogs*. Journal of Computer Mediated Communication volume 10, Issue 2.

### Internet:

- Aiseesoft.com. 2018. *Top 10 Video Game Streaming Sites* (Online). <https://www.aiseesoft.com/resource/live-game-streaming-sites.html>.
- Dewaweb.com. 2018. *Apa itu User Interface?* (Online). <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/>

Fruhlinger, Joshua. 2018. *You won't find the new pop stars in movies. You'll find them on Twitch* (Online).

<https://www.digitaltrends.com/gaming/the-popularity-of-twitch-youtube-gaming-other-streaming-sites-on-the-rise/>.

Gough, Christina. 2017. *Distribution of Twitch users worldwide as of 2017, by gender* (Online).

<https://www.statista.com/statistics/633937/twitch-user-gender-worldwide/>

Liquipedia, Profil Sheever (Online)

<https://liquipedia.net/dota2/Sheever>

Liquipedia, Profil Purge (Online)

[https://liquipedia.net/dota2/Purge\\_\(Kevin\\_God\\_ec\)](https://liquipedia.net/dota2/Purge_(Kevin_God_ec))

Liquipedia, Profil Febby (Online)

<https://liquipedia.net/dota2/Febby>

Minor, Jordan. 2017. *Twitch and Beyond: The Best Video Game Live Streaming Services* (Online).

<https://sea.pcmag.com/computer-console-gaming/11176/twitch-and-beyond-the-best-video-game-live-streaming-services>.

Mediakix.com. 2018. *How Much Do Top Twitch Streamers Make?* (Online)

<https://mediakix.com/blog/how-much-do-twitch-streamers-make/#gs.6t16ih>.

Streetinsider.com. 2018. *Amazon's (AMZN)*

*Twitch Is Bigger Than CNN*

(Online).<https://www.streetinsider.com/Analyst+Comments/Amazon+%28AMZN%29+Twitch+Is+Bigger+Than+CNN+-+Macquarie/13802705.html>.