

Gender Swapping dalam Game Online: Hyper-Masculine Behavior pada Perempuan Pengguna Avatar Laki-laki di MMOG (Massively Multiplayer Online Game)

Candra Yudha Pratama¹, Pradipta Christy Pratiwi^{1*}, Sukma Adi Galuh Amawidyati¹

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Correspondence to: pradiptacp@mail.unnes.ac.id

Abstract: This study examines hyper-masculine behavior among female players who engage in gender swapping by using male avatars in massively multiplayer online games (MMOGs). A quantitative descriptive design was employed, involving 300 female participants aged 12–27 years. Data were collected using a self-report scale measuring aggression, dominance, and competitiveness. The findings indicate that overall hyper-masculine behavior was in the high category (74.33%). Aggression showed the highest level (85.33%), followed by competitiveness (71.33%), while dominance was moderate (52.33%). These findings suggest that gender swapping may function as an adaptive strategy for female players to navigate male-dominated gaming environments.

Keywords: Gender Swapping, Hyper-Masculine Behavior, (MMOG) Massively Multiplayer Online Games

How to Cite: Pratama, C.Y., Pratiwi, P. C., & Amawidyati, S.A.G (2024). Gender Swapping dalam Game Online: Hyper-Masculine Behavior pada Perempuan Pengguna Avatar Laki-laki di MMOG (Massively Multiplayer Online Game). *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*. 16(2), 77-81

DOI: <http://dx.doi.org/10.26714/intuisi.16.2.2024.77-81>

Pendahuluan

Game online saat ini menjadi salah satu bentuk permainan video yang cukup digemari oleh berbagai kalangan di seluruh dunia. Young dan Bruce (2011) menjelaskan bahwa game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang menggunakan jaringan komputer dalam bentuk LAN maupun internet sebagai medianya. Seiring dengan perkembangan teknologi, jumlah pemain game online terus meningkat secara signifikan. Tercatat sekitar satu miliar orang memainkan game online di seluruh dunia (Clement, 2021), menunjukkan bahwa game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial.

Di Indonesia, fenomena game online juga berkembang pesat, khususnya di kalangan remaja. Tingkat kecanduan game online dilaporkan cukup tinggi, dengan persentase hingga 54,1% pada remaja usia 15 hingga 18 tahun (Gurusinga, 2020). Dari keseluruhan pengguna game online, 77,5% merupakan remaja laki-laki dan 22,5% lainnya adalah perempuan, dengan durasi bermain antara 2 hingga 10 jam per minggu. Meskipun demikian, partisipasi perempuan dalam dunia gaming terus mengalami peningkatan. Data menunjukkan bahwa jumlah pemain perempuan semakin signifikan secara global, seperti di China yang mencapai 390 juta pemain atau sekitar 45,6% dari total gamers (Thomala, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa perempuan memiliki keterlibatan yang semakin besar dalam dunia game, termasuk di Indonesia.

Salah satu genre permainan yang banyak dimainkan adalah *massively multiplayer online games* (MMOG), yang memungkinkan interaksi antar pemain dalam jumlah besar secara simultan. MMOG terbagi ke dalam beberapa jenis, seperti *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG), *massively multiplayer online real-time strategy* (MMORTS), dan *massively multiplayer online first-person shooter* (MMOFPS) (Riki & Yanto, 2011). Dalam lingkungan ini, pemain tidak hanya bermain, tetapi juga membangun identitas virtual melalui avatar yang digunakan. Salah satu fenomena yang muncul dalam lingkungan game online adalah *gender swapping*, yaitu perilaku pemain yang mengubah gender avatarnya dari yang sebenarnya (Tseng et al., 2018). Gender swapping terjadi ketika individu memainkan karakter dengan gender yang berlawanan secara konsisten di dunia virtual (Lou et al., 2013). Fenomena ini telah dikaji dari perspektif manajemen impresi, di mana penggunaan avatar dengan gender berbeda dipandang sebagai strategi dalam mengelola persepsi sosial di ruang virtual (Huh & Williams, 2010).

Penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada laki-laki yang melakukan gender swapping (Huh & Williams, 2010; Hussain & Griffiths, 2008; Lehdonvirta et al., 2012; Lou et al., 2013; Song & Jung, 2015). Namun, beberapa temuan menunjukkan bahwa perempuan juga memiliki kecenderungan untuk melakukan gender swapping, baik sebagai bentuk eksplorasi identitas maupun sebagai strategi untuk menghindari stereotip gender dan perlakuan

negatif dalam lingkungan game (Huh & Williams, 2010). Pemain perempuan yang menampilkan identitas gender aslinya diketahui lebih rentan terhadap perlakuan tidak menyenangkan dari pemain laki-laki (Cote, 2017; Hao et al., 2020; McLean & Griffiths, 2019).

Survei menunjukkan bahwa 68% perempuan dan 54% laki-laki pernah melakukan gender swapping dalam game online (Hussain & Griffiths, 2008). Bahkan, pada beberapa game dengan genre MMO, ditemukan bahwa hingga 79% pemain menggunakan avatar yang berlawanan dengan gender aslinya, dan sekitar 30% di antaranya sering melakukannya (Hussain & Griffiths, 2008; Yee et al., 2011). Hal ini menunjukkan bahwa gender swapping merupakan fenomena yang cukup umum dalam lingkungan game online.

Fenomena ini juga berkaitan dengan perubahan perilaku pemain dalam lingkungan virtual. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa karakteristik avatar yang digunakan dapat memengaruhi perilaku individu (Yee & Bailenson, 2007). Dalam kondisi anonimitas dan deindividuasi, individu cenderung menyesuaikan perilakunya dengan identitas avatar yang digunakan, yang dikenal sebagai *Proteus Effect*. Konsep ini menekankan bahwa avatar bukan sekadar representasi visual, tetapi juga dapat membentuk perilaku individu dalam dunia virtual.

Dalam konteks perempuan yang menggunakan avatar laki-laki, perubahan perilaku tersebut dapat mengarah pada munculnya *hyper-masculine behavior*. Perilaku hipermaskulin merujuk pada ekspresi maskulinitas yang berlebihan, yang mencakup agresivitas, dominasi, dan kompetitif (Scharrer, 2004; Griffin, 2017). Huh dan Williams (2010) menemukan bahwa perempuan yang melakukan gender swapping cenderung menunjukkan perilaku maskulin yang lebih kuat, bahkan dapat melebihi laki-laki pada umumnya, terutama dalam aspek agresivitas dan orientasi pada pencapaian. Meskipun demikian, penelitian mengenai perilaku hipermaskulin pada perempuan yang melakukan gender swapping masih terbatas, khususnya dalam konteks Indonesia. Padahal, pemahaman mengenai fenomena ini penting untuk menjelaskan bagaimana perempuan beradaptasi dan menampilkan identitasnya dalam lingkungan game yang kompetitif dan didominasi oleh norma maskulinitas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap tingkat *hyper-masculine behavior* pada perempuan yang menggunakan avatar laki-laki dalam MMOG. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian psikologi, khususnya terkait identitas gender dan perilaku dalam lingkungan virtual.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji fenomena berdasarkan data numerik yang dianalisis secara statistik (Azwar, 2012). Desain deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan secara objektif suatu kondisi atau fenomena berdasarkan data yang diperoleh (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, desain tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai *hyper-masculine behavior* pada perempuan yang menggunakan avatar laki-laki dalam *massively multi-player online games* (MMOG).

Populasi dalam penelitian ini merujuk pada pemain game online di Indonesia. Namun, penelitian ini secara spesifik menargetkan kelompok perempuan sebagai subjek penelitian. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *convenience sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kemudahan akses peneliti. Adapun karakteristik sampel dalam penelitian ini meliputi: (1) perempuan, (2) berusia 12–27 tahun, (3) menggunakan avatar laki-laki dalam game online, (4) memainkan game dengan genre MMOG, dan (5) telah bermain game online secara rutin minimal selama satu bulan. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran skala kepada responden yang memenuhi kriteria tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada skala yang dikembangkan oleh Zhou et al. (2022) untuk mengukur *gender swapping* dan *hyper-masculine behavior*. Pengukuran *hyper-masculine behavior* mencakup tiga aspek utama, yaitu agresivitas, dominasi, dan kompetitif. Skala yang digunakan terdiri dari 6 item yang merepresentasikan ketiga aspek tersebut, serta 2 item tambahan untuk mengidentifikasi perilaku gender swapping pada responden. Setiap item diukur menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Uji validitas instrumen dilakukan melalui *expert judgement* dengan nilai sebesar 0,92, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki validitas isi yang baik. Uji reliabilitas menunjukkan nilai koefisien Alpha Cronbach sebesar 0,699, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang cukup dan masih dapat diterima untuk penelitian eksploratif. Selain itu, seluruh item dalam skala menunjukkan nilai daya beda di atas 0,30, sehingga dapat dinyatakan layak digunakan dalam pengukuran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai data melalui penyajian nilai minimum, maksimum, rata-rata (mean), dan standar deviasi (Ghozali, 2016). Pendekatan ini digunakan untuk mengidentifikasi pola dan distribusi tingkat *hyper-masculine behavior* pada responden berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 300 responden yang memenuhi kriteria penelitian. Mayoritas responden berada pada rentang usia 14–18 tahun, dengan usia terbanyak yaitu 17 tahun (23,70%). Tiga game yang paling banyak dimainkan adalah Mobile Legends, Free Fire, dan Roblox, dengan Mobile Legends sebagai game yang paling dominan (60,70%). Rata-rata durasi bermain responden adalah 1–2 jam per hari (42,70%).

Secara umum, tingkat hyper-masculine behavior pada perempuan yang melakukan gender swapping dalam MMOG berada pada kategori tinggi. Sebanyak 74,33% responden ($n = 223$) berada pada kategori tinggi, 24,67% ($n = 74$) pada kategori sedang, dan 1% ($n = 3$) pada kategori rendah. Nilai mean empirik sebesar 23,63 juga menunjukkan bahwa skor responden berada pada kategori tinggi berdasarkan batas kategorisasi teoritik ($X \geq 22$). Jika ditinjau berdasarkan aspek, terdapat variasi tingkat perilaku sebagai berikut:

1. Agresivitas menunjukkan kategori tinggi (85,33%), dengan sebagian kecil pada kategori sedang (14%) dan rendah (0,67%).
2. Dominasi berada pada kategori sedang (52,33%), diikuti kategori tinggi (33,33%) dan rendah (14,33%).
3. Kompetitif berada pada kategori tinggi (71,33%), dengan sisanya pada kategori sedang (16,67%) dan rendah (12%).

Temuan ini menunjukkan bahwa aspek agresivitas dan kompetitif cenderung lebih menonjol dibandingkan dominasi dalam membentuk hyper-masculine behavior pada responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan yang melakukan gender swapping dengan menggunakan avatar laki-laki dalam MMOG cenderung menampilkan hyper-masculine behavior pada tingkat yang tinggi. Pola ini terlihat terutama pada aspek agresivitas dan kompetitif, sementara aspek dominasi berada pada tingkat sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan avatar laki-laki tidak hanya berkaitan dengan perubahan identitas visual, tetapi juga diikuti oleh penyesuaian perilaku yang selaras dengan karakteristik maskulin.

Dalam konteks lingkungan game yang kompetitif dan didominasi oleh laki-laki, perilaku hipermaskulin dapat dipahami sebagai bentuk adaptasi sosial. Perempuan yang menggunakan avatar laki-laki cenderung menampilkan agresivitas dan kompetitivitas yang lebih tinggi sebagai strategi untuk memperoleh legitimasi, menghindari stereotip negatif, serta meningkatkan posisi mereka dalam interaksi sosial di dalam game. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa perempuan dapat mengadopsi perilaku maskulin untuk mendapatkan penerimaan sosial dan mengurangi risiko perlakuan negatif.

Ditinjau dari aspek agresivitas, tingginya persentase menunjukkan bahwa responden cenderung menggunakan respons yang lebih intens dalam menghadapi situasi kompetitif. Agresivitas dalam konteks ini tidak semata-mata bersifat negatif, tetapi juga dapat berfungsi sebagai strategi untuk menyesuaikan diri dengan norma interaksi yang berlaku dalam game. Lingkungan yang anonim dan kompetitif memungkinkan individu untuk mengekspresikan perilaku yang lebih tegas dan konfrontatif dibandingkan dalam kehidupan nyata.

Pada aspek dominasi, hasil yang berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa responden tidak selalu menampilkan kontrol secara eksplisit, tetapi tetap menunjukkan kemampuan untuk mempengaruhi interaksi sosial dalam game. Dominasi yang muncul cenderung bersifat situasional dan berbasis pada keterampilan, bukan semata-mata pada kontrol langsung. Hal ini mengindikasikan bahwa perempuan tetap melakukan negosiasi identitas dalam menampilkan perilaku maskulin.

Sementara itu, tingginya aspek kompetitif menunjukkan adanya dorongan yang kuat untuk mencapai kemenangan dan menunjukkan kemampuan. Perilaku kompetitif ini dapat dipahami sebagai respons terhadap ekspektasi dalam lingkungan game yang menilai performa sebagai indikator utama status sosial. Dengan demikian, kompetitivitas menjadi salah satu strategi penting dalam membangun kredibilitas di dalam komunitas game.

Lebih lanjut, temuan ini juga dapat diinterpretasikan tidak hanya sebagai bentuk adaptasi, tetapi juga sebagai refleksi internalisasi norma maskulinitas dalam lingkungan game yang kompetitif. Dalam kondisi tersebut, perempuan tidak hanya menyesuaikan diri secara strategis, tetapi juga berpotensi mengadopsi dan mereproduksi nilai-nilai maskulin yang dominan dalam budaya game. Hal ini menunjukkan bahwa dinamika gender dalam lingkungan virtual tidak bersifat statis, melainkan terus dinegosiasikan melalui interaksi sosial dan representasi identitas.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa gender swapping pada perempuan dalam MMOG berkaitan dengan munculnya perilaku hipermaskulin sebagai respons terhadap struktur sosial dan budaya dalam lingkungan game online.

Simpulan

Secara umum, penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan yang menggunakan avatar laki-laki dalam (MMOG) cenderung menampilkan *hyper-masculine behavior* pada tingkat yang tinggi. Pola ini terutama terlihat pada aspek agresivitas dan kompetitif yang menonjol, sementara aspek dominasi berada pada tingkat sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa tidak semua dimensi perilaku hipermaskulin muncul secara merata, melainkan lebih kuat pada aspek yang berkaitan dengan performa dan interaksi kompetitif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gender swapping* tidak hanya berfungsi sebagai bentuk eksplorasi identitas, tetapi juga sebagai strategi adaptasi dalam menghadapi lingkungan game yang kompetitif dan didominasi oleh norma maskulinitas. Perempuan yang menggunakan avatar laki-laki cenderung menyesuaikan perilakunya dengan karakteristik maskulin, khususnya dalam bentuk peningkatan agresivitas dan dorongan untuk berkompetisi, guna memperoleh penerimaan sosial dan meningkatkan posisi dalam komunitas game.

Lebih lanjut, temuan ini mengindikasikan bahwa lingkungan virtual dapat mendorong individu untuk tidak hanya menyesuaikan diri secara strategis, tetapi juga berpotensi menginternalisasi norma maskulinitas yang dominan. Dengan demikian, dinamika gender dalam game online mencerminkan proses negosiasi identitas yang kompleks, di mana perempuan tidak hanya beradaptasi, tetapi juga turut mereproduksi pola perilaku yang ada dalam lingkungan tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami perilaku dan identitas gender dalam konteks virtual, khususnya pada perempuan yang melakukan *gender swapping*. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi fenomena ini dengan pendekatan yang lebih mendalam, seperti metode kualitatif, guna memahami pengalaman subjektif dan dinamika psikologis yang mendasari perilaku tersebut.

Daftar Pustaka

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Pelajar.
- Clement, J. (2021, August 23). *Online gaming - Statistics & Facts*. Statista. <http://statista.com/topics/1551/online-gaming/#dossierKeyfigures>
- Cook, E. P. (1990). Gender and Psychological Distress. *Journal of Counseling & Development*, 68(4), 371–375. <https://doi.org/10.1002/j.1556-6676.1990.tb02513.x>
- Cote, A. C. (2017). “I Can Defend Myself”: Women’s Strategies for Coping with Harassment while Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136–155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>
- Eklund, L. (2011). Doing gender in cyberspace: The performance of gender by female World of Warcraft players. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 17(3), 323–342. <https://doi.org/10.1177/1354856511406472>
- Fox, J., & Tang, W. Y. (2014). Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation. *Computers in Human Behavior*, 33, 314–320. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>
- Greitemeyer, T. (2017). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 80, 216–219. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.11.022>
- Griffin, G. (2017). *A Dictionary of Gender Studies*. Oxford University Press.
- Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun di Sma Negeri 1 Deli Tua, Kecamatan Deli Tua, Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2). <http://ejournal.delihusada.ac.id/index.php/JPKM>
- Hao, L., Lv, Q., Zhang, X., Jiang, Q., Liu, S., & Ping, L. (2020). Conquering Gender Stereotype Threat in “Digit Sports”: Effects of Gender Swapping on Female Players’ Continuous Participation Intention in ESports. *Scientific Programming*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/8818588>
- Huh, S., & Williams, D. (2010). Dude Looks like a Lady: Gender Swapping in an Online Game. In *Online Worlds: Convergence of the Real and the Virtual* (pp. 161–174). https://doi.org/10.1007/978-1-84882-825-4_13
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. *Cyberpsychology and Behavior*, 11(1), 47–53. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0020>
- Kaye, L. K., & Pennington, C. R. (2016). “Girls can’t play”: The Effects of Stereotype Threat on Females’ Gaming Performance. *Computers in Human Behavior*, 59, 202–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.02.020>
- Lehdonvirta, M., Nagashima, Y., Lehdonvirta, V., & Baba, A. (2012). The stoic male: How avatar gender affects help-seeking behavior in an online game. In *Games and Culture* (Vol. 7, Issue 1, pp. 29–47). <https://doi.org/10.1177/1555412012440307>

- Lou, J.-K., Park, K., Cha, M., Park Juyong, Lei, C.-L., & Chen, K.-T. (2013). Gender Swapping and User Behaviors in Online Social Games. *International World Wide Web Conferences Steering Committee*.
- McLean, L., & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994. <https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>
- Nakamura, L. (2013). "It's a Nigger in Here! Kill the Nigger!" User-Generated Media Campaigns Against Racism, Sexism, and Homophobia in Digital Games. In Kelly Gates. (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Studies* (1st ed., Vol. 6).
- Niko Partners. (2020). Play like a girl: Key ways to engage one of Asia's fastest growing gaming audiences. <https://nikopartners.com/play-like-a-girl-key-ways-to-engage-one-of%20asias-fastest-growing-gaming-audiences/>
- Riki, & Yanto. (2011). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA Studi Kasus : 5 orang remaja pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang [Thesis]. Universitas Andalas.
- Scharrer, E. (2004). Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication and Society*, 7(4), 393–412. https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0704_2
- Song, H., & Jung, J. (2015). Antecedents and Consequences of Gender Swapping in Online Games. In *Journal of Computer-Mediated Communication* (Vol. 20, Issue 4, pp. 434–449). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12119>
- Thomala. (2023, September). Gaming in China - Statistics & Facts. Statista. <https://www.statista.com/topics/4642/gaming-in-china/#topicOverview>
- Tseng, F. C., Chang, C. Ter, Lee, H. C., & Teng, C. I. (2018). How does gender swapping impact online gamer loyalty? The perspective of interdependence theory. *Online Information Review*, 42(5), 647–662. <https://doi.org/10.1108/OIR-08-2016-0230>
- Yee, N. (2014). *The Proteus Paradox: How Online Games and Virtual Worlds Change Us and How They Don't*. Yale University Press.
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271–290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>
- Yee, N., Bailenson, J. N., & Ducheneaut, N. (2009). The proteus effect: Implications of transformed digital self-representation on online and offline behavior. *Communication Research*, 36(2), 285–312. <https://doi.org/10.1177/0093650208330254>
- Yee, N., Ducheneaut, N., Yao, M., & Nelson, L. (2011). Do Men Heal More When in Drag? Conflicting Identity Cues Between User and Avatar. *CHI'11: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Young, A. W., & Bruce, V. (2011). Understanding person perception. *British Journal of Psychology*, 102(4), 959–974. <https://doi.org/10.1111/j.2044-8295.2011.02045.x>
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>