

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan oleh penulis sebagai referensi untuk penelitian yang akan dilakukan.

A. Penelitian Terdahulu Pertama

Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh David A. Huffaker dan Sandra L. Calvert dari Universitas Northwestern USA pada tahun 2005 dengan judul *Gender, Identity and Language Use in Teenage Blogs*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan *content analysis* untuk menganalisis blog yang digunakan dan dibuat oleh para remaja dengan memeriksa interaksi yang diekspresikan melalui bahasa dan emotikon. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa remaja laki-laki dan perempuan menunjukkan kesamaan dalam menampilkan diri mereka pada blog. Mereka sering menampilkan informasi pribadi seperti nama asli, umur dan alamat. Laki-laki lebih sering menggunakan emotikon, menggunakan bahasa yang aktif dan tegas serta beberapa menampilkan diri mereka sebagai gay. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja tetap lebih mendekati dunia nyata dalam mengekspresikan diri pada dunia online.

B. Penelitian Terdahulu Kedua

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Supun Nakandala, Giovanni Luca Ciampaglia, Norman Makoto Su dan Yong-Yeol Ahn dari Universitas Indiana USA pada tahun 2016 dengan judul *Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform*. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara gender *streamer* dan pesan yang diterima *streamer* melalui *chat room* pada platform *Twitch*, kemudian untuk mengetahui apakah khalayak memilih *channel* berdasarkan gender. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perempuan menerima lebih banyak komentar objektif, sedangkan pria menerima lebih banyak komentar yang berhubungan dengan game. Perbedaan ini lebih tampak pada *streamer* yang populer. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pilihan *channel* khalayak juga berdasarkan gender.

C. Penelitian Terdahulu Ketiga

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Haryanto dari Universitas Airlangga Surabaya 2017 dengan judul *Konstruksi Identitas Gender Beauty Vlogger Laki-laki pada YouTube*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis tekstual semiotik Thony Twhaites untuk melihat konstruksi identitas gender *beauty vlogger* laki-laki yang ditampilkan melalui video blog pada YouTube. Hasilnya menunjukkan bahwa identitas gender dari *beauty vlogger* laki-laki ditampilkan melalui penggunaan tanda-tanda yang memiliki asosiasi kuat dengan perempuan seperti pada *makeup*, pakaian dan aksesoris. Tanda-tanda yang feminin juga diperkuat melalui gestur dan kegiatan yang tervisualisasikan dalam video.

D. Penelitian Terdahulu Keempat

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Elda Franzia dari Universitas Trisakti dan Yasraf Amir Piliang Acep Iwan Saidi dari ITB 2015 dengan judul *Representasi Identitas Melalui Komunikasi Visual Dalam Komunitas Virtual Palanta Urang Awak Minangkabau*. Metode yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi virtual, melalui analisis semiotik dengan pendekatan *cultural studies*. Penelitian ini memberi pemahaman terhadap tipologi gambar dan simbol-simbol budaya yang berlaku dalam adat Minangkabau, khususnya dalam konteks komunitas virtual di Facebook. Adapun penyajian penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.

Persamaan penelitian terdahulu pertama dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya membahas mengenai identitas gender pada media digital serta menggunakan analisis yang sama yaitu analisis isi, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu yang berjudul *Gender, Identity and Language Use in Teenage Blogs* medianya adalah Blog sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Twitch* di mana juga memengaruhi objek yang akan diteliti.

Persamaan penelitian terdahulu kedua dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya membahas mengenai gender dan menggunakan platform yang sama yaitu *Twitch*. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu tidak membahas mengenai representasi identitas serta penelitian yang berjudul *Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform* tersebut lebih berfokus pada *chat room* daripada semua elemen tampilan.

Persamaan penelitian terdahulu ketiga dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membahas mengenai identitas gender pada media digital dengan metode kualitatif. Perbedaannya adalah penelitian yang berjudul *Konstruksi Identitas Gender Beauty Vlogger Laki-laki pada YouTube* menggunakan media YouTube, sedangkan penelitian penulis menggunakan *Twitch*. Penelitian terdahulu membahas mengenai konstruksi identitas gender di mana penelitian penulis mengenai representasi identitas gender.

Persamaan penelitian terdahulu keempat dengan penelitian yang akan dilakukan adalah membahas mengenai representasi identitas di media digital menggunakan metode kualitatif. Perbedaannya adalah penelitian yang berjudul *Representasi identitas melalui komunikasi visual dalam komunitas virtual palanta urang awak minangkabau ini ingin mengetahui representasi identitas pada palanta urang awak minangkabau di facebook*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui *streamer* yang ada di *Twitch*. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan dapat dilihat pada tabel 2.2. *Persamaan dan Perbedaan Penelitian*.

Tabel 2.1. Penelitian terdahulu

| No. | Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian Terdahulu | Metode Penelitian | Hasil Penelitian |
|------------|--|---------------------------------|---|
| 1. | Huffaker, Calvert. 2005. <i>Gender, Identity and Language Use in Teenage Blogs</i> | Kuantitatif dengan analisis isi | Remaja laki-laki dan perempuan menunjukkan kesamaan dalam menampilkan diri mereka pada blog. Mereka sering menampilkan informasi pribadi seperti nama asli, umur dan alamat. Laki-laki lebih sering menggunakan emotikon, menggunakan bahasa yang aktif dan tegas serta beberapa menampilkan diri mereka sebagai gay. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja tetap lebih mendekati dunia nyata dalam mengekspresikan diri pada dunia online. |

| | | | |
|----|---|--|--|
| 2. | Nakandala, Ciampaglia, Makoto Su. 2016. <i>Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform.</i> | Kuantitatif | Perempuan menerima lebih banyak komentar objektif, sedangkan pita pria menerima lebih banyak komentar yang berhubungan dengan game. Perbedaan ini lebih tampak pada <i>streamer</i> yang populer. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa pilihan <i>channel</i> khalayak juga berdasarkan gender. |
| 3. | Haryanto. 2017. <i>Konstruksi Identitas Gender Beauty Vlogger Laki-laki pada YouTube.</i> | Kualitatif dengan analisis tekstual semiotik Thoni Thwaites | Identitas gender dari <i>beauty vlogger</i> laki-laki ditampilkan melalui penggunaan tanda-tanda yang memiliki asosiasi kuat dengan perempuan seperti pada <i>makeup</i> , pakaian dan aksesoris. Tanda-tanda yang feminim juga diperkuat melalui gestur dan kegiatan yang tervisualisasikan dalam video. |
| 4. | Franzia, Saidi. 2015. <i>Representasi Identitas Melalui Komunikasi Visual Dalam Komunitas Virtual Palanta Urang Awak Minangkabau.</i> | Kualitatif, observasi dan dokumentasi virtual, melalui analisis semiotik dengan pendekatan cultural studies. | Melalui gambar sebagai bentuk komunikasi visual, anggota komunitas <i>Palanta Urang Awak Minangkabau</i> telah mengonfirmasi diri sebagai bagian dari masyarakat etnis Minangkabau di ruang jejaring sosial <i>Facebook</i> selain melalui foto profil juga melalui aktivitas komunikasi interaktif yang dipahami bersama dan terjalin di antara anggota komunitas virtual tersebut. |

Sumber: olahan peneliti, 1 Oktober 2019

Tabel 2.2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian

| No. | Nama Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian Terdahulu | Persamaan | Perbedaan |
|-----|---|---|---|
| 1. | Huffaker, Calvert. 2005. <i>Gender, Identity and Language Use in Teenage Blogs</i> | Membahas mengenai identitas gender pada media digital serta menggunakan analisis yang sama yaitu analisis isi | Medianya adalah Blog sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>Twitch</i> di mana juga memengaruhi objek yang akan diteliti. |
| 2. | Nakandala, Ciampaglia, Makoto Su. 2016. <i>Gendered Conversation in a Social Game-Streaming Platform.</i> | Membahas mengenai topik gender dan menggunakan platform yang sama yaitu <i>Twitch</i> . | Penelitian tersebut fokus pada interaksi di <i>chat room</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengamati semua tampilan dari <i>Twitch</i> . |
| 3. | Haryanto. 2017. <i>Konstruksi Identitas Gender Beauty Vlogger Laki-laki pada YouTube.</i> | Membahas mengenai identitas gender pada media digital dengan metode kualitatif | Penelitian terdahulu menggunakan YouTube, sedangkan penelitian penulis menggunakan <i>Twitch</i> . Penelitian terdahulu membahas mengenai konstruksi identitas gender. Penelitian penulis mengenai representasi identitas gender. |

| | | | |
|----|--|--|--|
| 4. | Franzia, Saidi. 2015. Representasi Identitas Melalui Komunikasi Visual Dalam Komunitas Virtual Palanta Urang Awak Minangkabau. | Membahas mengenai representasi identitas di media digital menggunakan metode kualitatif. | Penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui representasi identitas pada palanta urang awak minangkabau di facebook, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui identitas gender <i>streamer</i> yang ada di <i>Twitch</i> . |
|----|--|--|--|

Sumber: olahan peneliti, 1 Oktober 2019

2.2. Landasan Teori

Pada bagian ini akan dibahas mengenai teori-teori yang akan dijadikan materi penunjang dalam pengerjaan penelitian ini.

2.2.1. Pengertian Semiotika

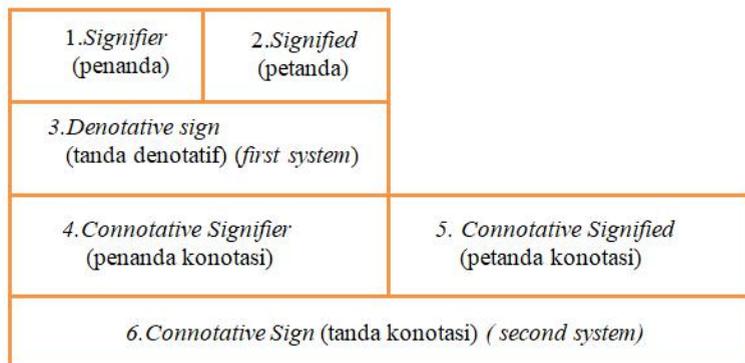
Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda verbal dan tanda-tanda nonverbal yang bisa mengartikan sesuatu yang lain, dan bagaimana interpretasi mereka berdampak pada masyarakat. Contohnya seperti, suhu tubuh yang tinggi adalah tanda infeksi. Burung yang terbang ke selatan memberi sinyal datangnya musim dingin. Panah menunjuk yang arah untuk pergi. Kata-kata juga merupakan tanda, tetapi sedikit berbeda. Kata-kata adalah simbol. Simbol adalah kata-kata yang semena-mena dan tanda-tanda nonverbal yang tidak mengandung hubungan alami dengan apa yang didiskripsikan. Arti dari simbol tersebut dipelajari melalui budaya yang diberikan (Griffin 2011: 41).

Daniel Chandler mengatakan, “The shortest definition is that it is the study of signs” (definisi singkat dari semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda). Semiotika dipelopori oleh dua orang, yaitu ahli linguistik Swiss, Ferdinand De Saussure (1857-1913) dan seorang filosof pragmatisme Amerika Charles Sanders Peirce (1839-1914). Kedua tokoh itu mengembangkan ilmu semiotika secara terpisah dan tidak mengenal satu sama lain. Saussure di Eropa dan Peirce di Amerika Serikat. Later belakang keilmuan Saussure adalah linguistik, sedangkan Peirce adalah filsafat. Saussure menyebut ilmu yang dikembangkannya semiologi, menurutnya semiologi didasarkan pada anggapan bahwa perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, harus ada di belakannya sistem perbedaan dan

konvensi yang memungkinkan makna itu. Di mana ada tanda di sana ada sistem. Sedangkan Pierce menyebut ilmu yang dibangunnya semiotika. Bagi Pierce yang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya, manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat ditetapkan pada segala macam tanda (Berger, 2000: 4 dalam Vera, 2015: 3).

2.2.2. Semiotika Roland Barthes

Sebagaimana pandangan Saussure, Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan pertanda tidak terbentuk secara alamiah, melainkan bersifat *arbitrer*. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat (Vera, 2015:27)



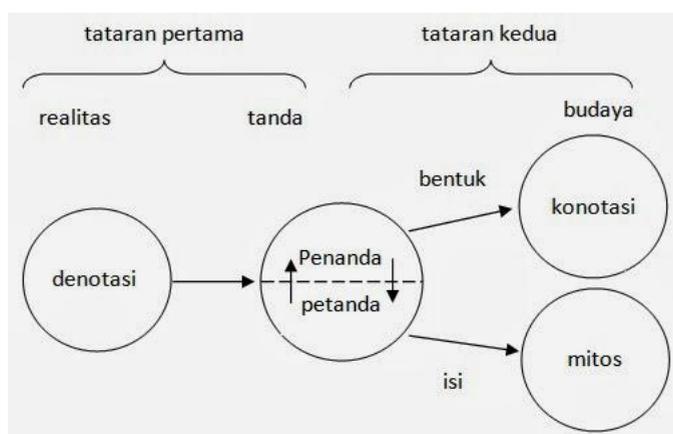
Sumber: Peta tanda Roland Barthes olahan peneliti

Gambar 2.1. Peta tanda Roland Barthes

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan pertanda. Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenar-benarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas. Tanda konotatif merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit, tidak langsung, dan tidak pasti, artinya terbuka kemungkinan terhadap penafsiran-penafsiran baru. Dalam semiologi Barthes, denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat

pertama, sedangkan konotasi merupakan signifikansi tingkat kedua. Denotasi dapat dikatakan merupakan makna objektif yang tetap, sedangkan konotasi merupakan makna subjektif bervariasi. Dalam model Barthes, konotasi identik dengan operasi ideologi, yang disebut sebagai ‘mitos’ yang berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

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 2.1. (Fiske, 1990:88 dalam Sobur, 2018:127)



Gambar 2.2. 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 menggambarannya (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).

2.2.2. 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 non verbal seperti bahasa, pakaian, dan gerakan.

2.3. Definisi Konseptual.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai konsep-konsep yang akan dijadikan materi penunjang dalam pengerjaan penelitian ini.

2.3.1. Representasi Identitas di Media Siber

Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959, 1990) menyebutkan bahwa individu melakukan konstruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (*self performance*). Penampilan diri tersebut dibentuk untuk memenuhi keinginan khalayak, bukan berasal dari diri

sendiri. Sehingga identitas yang muncul adalah penggambaran apa yang menjadi keinginan dan untuk memenuhi kebutuhan pengakuan sosial.

Dalam konteks budaya siber, penelitian Goffman ini dikembangkan oleh Andrew Wood dan Matthew Smith (2005: 52-57) menyatakan bahwa identitas merupakan konstruksi kompleks bagi diri, dan secara sosial terkait dengan bagaimana kita beranggapan terhadap diri kita sendiri dan bagaimana pula kita mengharapkan pandangan orang lain terhadap kita serta bagaimana orang lain itu mempersepsikannya. Penggambaran diri atau *self performance* merupakan upaya individu untuk mengkonstruksi dirinya dalam konteks *online* melalui foto atau tulisan sehingga lingkungan sosial mau menerima keberadaan dan memiliki persepsi yang sama dengan individu ini (Rulli, 2016: 143). Di internet pada dasarnya komunikasi yang terjadi memakai medium teks, secara langsung hal ini akan memengaruhi bagaimana seseorang mengkomunikasikan identitas dirinya di kehidupan virtual dan setiap teks menjadi semacam perwakilan dari setiap ikon diri dalam penampilan diri. Dalam interaksi tatap muka seseorang akan memahami gambaran identitas diri orang lain melalui gender, ras, pakaian, dan karakteristik nonverbal lainnya.

Sementara menurut Tim Jordan (1999: 60), terdapat dua kondisi yang dapat menggambarkan bagaimana keberadaan individu dalam berinteraksi di dunia siber yaitu: (1) Untuk melakukan konektivitas di dunia siber setiap orang harus melakukan prosedur seperti membuat *username* dan *password* untuk membuat email, sosial media, atau laman web lainnya. Ketika semua prosedur ini dilakukan, individu mendapatkan ruang pribadi seperti halaman khusus yang hanya dapat diakses oleh pemilik akun; (2) Memasuki dunia siber terkadang juga melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu itu mengidentifikasi atau mengkonstruksikan dirinya di dunia virtual. Jadi individu dapat secara bebas mengkreasi siapa dia di dunia siber. Hasil kreasi tersebut akan mewakili identitas mereka saat berinteraksi di internet. Pilihan untuk membuka identitas secara jujur maupun palsu meruoakan pilihan yang bebas diambil.

2.3.2. Gender Sebagai Identitas

Gender dianggap konsep yang lebih kompleks dari pada *sex*, adalah klasiikasi 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 (Doom 2009: 19).

2.3.3. Komunikasi Verbal Gender

Makna dari komunikasi verbal selalu dikaitkan dengan kata-kata, lambang berupa bahasa dan tulisan secara umum dipahami sebagai bentuk dari komunikasi verbal. Perbedaan dalam komunikasi antar gender menyebabkan adanya variasi antara laki-laki dan perempuan mengekspresikan vokalnya. Komunikasi antara laki-laki dan perempuan dapat dipandang sebagai komunikasi lintas budaya karena orang dalam budaya berbeda akan berbicara dengan dialek berbeda pula (Nurhidayah, Nurhayati 2018: 150). Sebelum menjelaskan beberapa perbedaan dalam komunikasi gender, ada beberapa asumsi dasar yang perlu dipahami terlebih dahulu yaitu:

- a. Laki-laki dan perempuan memiliki gaya percakapan yang berbeda.
- b. Gaya komunikasi keduanya sama-sama valid.
- c. Tujuan komunikasi gender tidak mengubah gaya komunikasi, tetapi melakukan adaptasi terhadap perbedaan.

Julia T. Wood dalam *Gendered Lives* (2007) mengidentifikasi percakapan gaya feminin sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Tujuan komunikasi feminin adalah membangun kesetaraan di antara orang-orang. Untuk mencapai hubungan sinetris, komunikator sering menyesuaikan diri dengan pengalaman mereka. (Hall & Lenggellier, 1988).
- c. Percakapan feminin memberi dukungan bagi orang lain. Untuk menunjukkan dukungan, komunikator sering mengungkapkan emosi (Guero, Jones & Boburka, 2006; Mulac, 2006).
- d. Gaya percakapan feminin adalah percakapan “pemeliharaan” (Fishman, 1978; Taylor, 2002). ini melibatkan upaya untuk mempertahankan percakapan dengan mengundang orang lain untuk berbicara dan dengan mendorong mereka untuk menguraikan ide-ide.
- e. Percakapan feminin adalah respon. Seorang feminin mungkin akan membuat kontak mata, mengangguk, atau memberikan respon lain (Chatam-Carpenter & De Francisco, 1998).
- f. Ciri percakapan feminin bersifat pribadi dan memiliki gaya yang konkrit.

Percakapan maskulin cenderung menganggap bahwa berbicara sebagai cara untuk mencapai tujuan yang konkret, melakukan kontrol, menjaga independensi, menghibur, dan meningkatkan status. Secara rinci karakteristik percakapan maskulin dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Merupakan upaya untuk menetapkan status dan kontrol serta dilakukan dengan menegaskan ide-ide dan otoritas mereka, mengatakan lelucon dan cerita atau menentang orang lain.
- b. Sebagai instrumen untuk mencapai tujuan. Dalam percakapan, sering kali diekspresikan melalui pemecahan masalah, memperoleh informasi, menemukan fakta-fakta, dan menyarankan solusi.
- c. Komunikasi maskulin adalah percakapan perintah, langsung, dan tegas.
- d. Cenderung lebih abstrak dari percakapan feminin. Laki-laki serung kali berbicara dalam istilah umum yang jauh dari pengalaman-pengalaman nyata dan perasaan pribadi. (Johnson, 2000).
- e. Percakapan maskulin cenderung kurang merespon secara emosional terutama pada makna hubungan (Guerrero et al, 2006).

Dalam bermain game, anak laki-laki belajar berkomunikasi untuk mencapai tujuan, bersaing untuk dan mempertahankan status, melakukan

kontrol atas yang lain, dapatkan perhatian, dan menonjol (Messner, 1997a dalam Wood, 2009: 126). Secara khusus, permainan anak laki-laki menumbuhkan empat aturan komunikasi yaitu:

- a. Menggunakan komunikasi untuk menegaskan ide, pendapat, dan identitas.
- b. Menggunakan pembicaraan untuk mencapai sesuatu seperti menyelesaikan masalah dan membangun strategi.
- c. Menggunakan komunikasi untuk menarik dan menjaga perhatian dari orang lain.
- d. Menggunakan komunikasi untuk bersaing, mengambil perhatian supaya orang lain mendapatkan perhatian orang lain.

Saat bermain, anak perempuan menghabiskan lebih banyak waktu berbicara daripada melakukan hal lain, sebuah pola yang tidak berlaku untuk anak laki-laki (Maccoby, 1998 dalam Wood, 2009: 127). Permainan yang biasanya dimainkan oleh anak perempuan mengajarkan empat aturan dasar untuk komunikasi yaitu:

- a. Menggunakan komunikasi untuk mencintakan dan menjaga hubungan. Proses komunikasinya adalah hal terpenting dari hubungan tersebut daripada kontennya.
- b. Menggunakan komunikasi untuk membangun hubungan yang setara dengan orang lain, tidak mengalahkan, mengkritik, atau menjatuhkan orang lain. Jika harus mengkritik akan bersikap lembut.
- c. Menggunakan komunikasi untuk berbaur, membawa orang lain dalam percakapan dan merespon ide-ide mereka.
- d. Menggunakan komunikasi untuk menunjukkan sensitivitas dan hubungan dengan orang lain.

2.3.4. Komunikasi Nonverbal Gender

Komunikasi nonverbal biasanya dipahami sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan tanpa kata-kata. Pesan dapat dikomunikasikan melalui; gesture, sentuhan, bahasa tubuh atau postur, ekspresi wajah, dan kontak mata. Pesan dapat juga disampaikan melalui objek seperti pakaian, gaya rambut atau arsitektur. Begitu juga tulisan teks mengandung elemen nonverbal, seperti: gaya tulisan tangan, susunan spasi dari suatu kalimat, atau lay-out fisik dari suatu halaman (Nurhidayah, Nurhayati 2018: 154).

Komunikasi nonverbal juga berkaitan dengan gender dan budaya serta digunakan untuk merepresentasikan diri mereka sebagai orang yang digenderkan. Judith Butler (dalam Wood, 2007:139) mengatakan “gender

datang dalam wujud penampilan kehidupan sehari-hari manusia”. Dengan kata lain, komunikasi terutama komunikasi nonverbal secara terus menerus memproduksi, atau mengubah gambaran-gambaran tentang femininitas dan maskulinitas maupun tentang laki-laki dan perempuan.

Pandangan budaya tentang gender terbukti dalam pesan nonverbal yang diarahkan ke pria dan wanita. Selain itu, individu berkomunikasi secara nonverbal dengan berbagai cara yang mengekspresikan identitas mereka sebagai maskulin, feminin, *queer*, atau trans. Terdapat hal-hal yang membentuk bahasa nonverbal, yang pertama yaitu artefak. Artefak adalah objek pribadi yang memengaruhi cara kita memandang diri sendiri dan mengekspresikan identitas yang kita ciptakan untuk diri kita sendiri. Dari pakaian yang digunakan saat masih bayi, mainan yang dimainkan saat remaja sudah dipikirkan orang tua berdasarkan gender (Messner, 2000). Layout dari katalog mainan sudah berbeda, untuk anak-anak perempuan didominasi warna pink dan warna pastel lainnya. Sedangkan untuk mainan anak laki-laki menggunakan warna yang lebih gelap dan mencolok. Katalog ini mencerminkan pandangan budaya bahwa anak perempuan cantik, lembut, dan mengasuh, sedangkan anak laki-laki aktif, suka bertualang, dan agresif.

Pada kehidupan dewasa, artefak terus mencerminkan dan mengekspresikan pandangan budaya maskulinitas dan femininitas. Pakaian pria umumnya tidak seberwarna (*colorfull*) atau seterang wanita, dan mereka dirancang agar lebih fungsional. Kantong jaket dan celana panjang memungkinkan pria untuk membawa dompet, kunci, dan lain-lain. Pakaian pria relatif longgar dan desain sepatu pria memungkinkan mereka untuk bergerak dengan cepat. Dengan demikian, pakaian pria memungkinkan aktivitas.

Pakaian wanita sangat berbeda. Merefleksikan harapan sosial akan femininitas, pakaian wanita dirancang untuk menarik perhatian pada tubuh wanita dan untuk membuat mereka secara maksimal menarik bagi khalayak. Gaya yang ketat dan potongan yang terbuka mendorong wanita untuk tampil feminin dan seksi. Pakaian formal wanita sering tidak memiliki kantong atau kantong juga kecil untuk menahan dompet dan kunci tanpa mengganggu garis pakaian. Selanjutnya, sebagian besar sepatu wanita dirancang untuk memindahkan kaki dengan mengorbankan kenyamanan. Artefak juga bergantung pada budaya, misalnya seorang wanita berhijab merupakan kebudayaan dari agama mereka (Wood, 2007:144).

Beberapa orang menggunakan artefak untuk menantang persepsi maskulinitas dan femininitas yang ada. Sebagai contoh, beberapa laki-laki

memakai satu atau lebih anting-anting karena mereka suka perhiasan atau menandakan dukungan kaum gay, lesbian, dan individu transgender dan transseks. Wanita bisa memakai baju militer sepatu bot atau mungkin berpakaian dengan cara yang sebaliknya menentang tampilan feminitas.

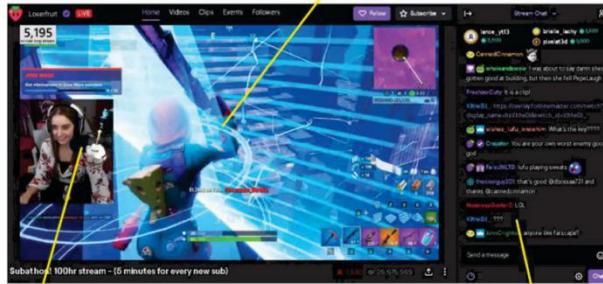
Setelah artefak terdapat kinesik atau gerakan wajah dan tubuh, Perilaku kinesik pada wanita yaitu memiringkan kepala, tersenyum, dan meringkas tubuh mereka untuk mengambil sedikit ruang. Perilaku kinesik pada pria adalah menggunakan gerakan besar, mengambil lebih banyak ruang, dan memasuki wilayah orang lain. Banyak wanita belajar untuk menunjukkan minat dan keterlibatan dengan mempertahankan kontak mata, sedangkan pria umumnya tidak mempertahankan kontak mata selama percakapan. Gerakan kinesik juga digunakan untuk mengatur ekspresi yang ditekankan maupun diminimalkan oleh individu.

2.3.5. Twitch Interface

User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. User interface sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience (Dewaweb.com, 2018 Diakses 20 Nov 2019)

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 2.3. menunjukkan antarmuka dari saluran Twitch dari sudut pandang khalayak.

Tampilan *game* yang sedang dimainkan *streamer*



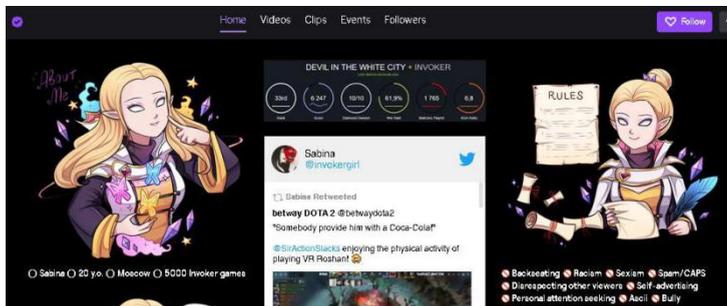
Tampilan *Webcam* yang menunjukkan ekspresi *streamer* saat bermain dan berkomunikasi

Ruang obrolan (*chat room*)

Sumber: twitch.tv, olahan peneliti 3 Oktober 2019

Gambar 2.3. Tampilan *Twitch* dari sudut pandang khalayak

Tampilan pada gambar 2.1 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 2.4. berikut:



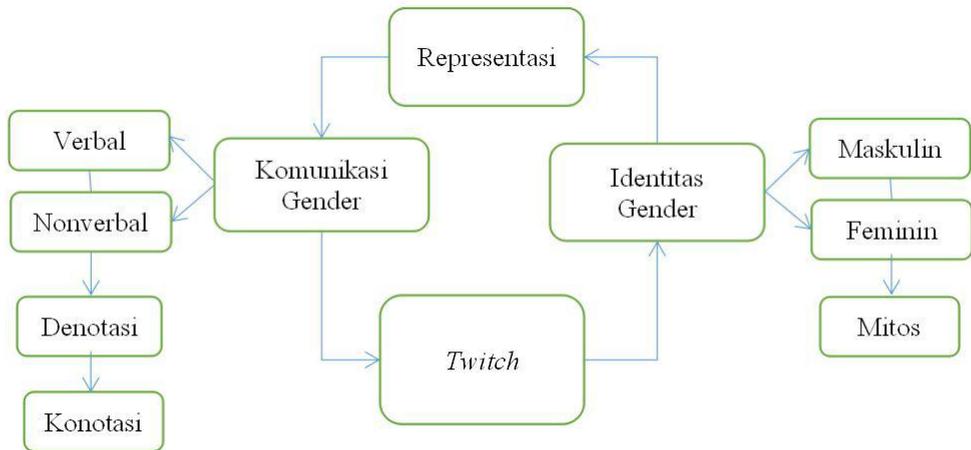
Sumber: twitch.tv, *channel bububu* diakses 3 Oktober 2019

Gambar 2.4. 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 sesuai pernyataan Tim Jordan pada pembahasan sebelumnya.

2.4. Kerangka Dasar Pemikiran



Gambar 2.5. Kerangka Dasar Pemikiran.

Kerangka pemikiran adalah suatu uraian proposisi tentang suatu konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Pada penelitian ini untuk mengetahui representasi identitas gender *streamer* pada twitch.tv, peneliti menggunakan teknik analisis semiotika dari Ronald Barthes. *Streamer* menampilkan identitas mereka pada ruang *online* (*Twitch*) melalui pesan verbal dan nonverbal yang akan diartikan sebagai makna denotasi atau signifikansi tataran pertama, kemudian dari tataran pertama tersebut diartikan sebagai tataran kedua di mana terdapat mitos maskulinitas dan femininitas.

“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”