

GAMER DAN MUSLIMAH: KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL GAMER DARING PROFESIONAL

Syahrul Hidayanto¹, Niken Febrina Ernungtyas²

Pascasarjana Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

Jalan Salemba Raya Nomor 4, DKI Jakarta, 10440, Indonesia

syahrul.hidayanto1@gmail.com¹, nikenfebrina@gmail.com²

Abstrak

Fenomena bertambahnya jumlah *gamer* perempuan di Indonesia dilatar belakangi dengan masifnya pembelian *smartphone*. *Video game* yang didominasi kaum laki-laki dalam hal audiens pasar hingga representasi karakter, belakangan ini mulai menunjukkan adanya pergeseran konsumen *game*. Kaum perempuan di Indonesia yang berasal dari berbagai kalangan kini mendapatkan tempat dalam industri *game*. Sebagai negara yang mayoritas masyarakatnya beragama Islam, tentu perempuan muslim atau muslimah juga termasuk ke dalam konsumen *game*. Eksistensi mereka dibuktikan dengan munculnya beberapa muslimah yang berprofesi sebagai *Gamer Profesional*. Mengkaji bagaimana pemain *game* daring yang berasal dari kelompok yang dianggap terpinggirkan di Komunitas *Gamer*, dalam membangun identitas mereka di dunia virtual menjadi isu yang menarik untuk diteliti secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana lingkungan virtual menyediakan ruang untuk membangaun identitas dan untuk memahami konstruksi identitas virtual *gamer* muslimah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan paradigma konstruktivisme. Alat pengumpulan data berupa wawancara mendalam dan observasi. Setelah data terkumpul, peneliti kemudian menganalisisnya menggunakan analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam aspek perluasan diri, *gamer* muslimah berjilbab lebih dominan pada domain *ideal self* yang berasal dari keinginan, aspirasi, atau harapan yang diimpikan dan tidak mampu diwujudkan di dunia nyata. Kemudian, pada aspek agregasi diri, *gamer* muslimah menekankan budaya kolektivisme yang menjunjung kepentingan kelompok, saling berbagi, dan kerja sama kelompok.

Kata kunci: *Gamer muslimah berjilbab, identitas virtual, perluasan diri, agregasi diri, online game*

Diterima : 10-11-2019 , Disetujui : 17-12-2019 , Dipublikasikan: 29-12-2019

GAMERS AND MOSLEMAH: THE CONSTRUCTION OF THE VIRTUAL IDENTITY OF PROFESSIONAL ONLINE GAMERS

Abstract

The phenomenon of increasing number of female gamers in Indonesia is motivated by the massive purchase of smartphones. Video games who dominated by men in terms of market audiences to character representations have recently begun to show a shift in game consumers. Women in Indonesia who come from various backgrounds are now gaining a place in the gaming industry. As a country whose majority of people are Muslim, of course Muslim women or Moslemah are also included in the game consumer. Their existence is evidenced by the emergence of several Muslim women who work as professional gamers. Studying how online gamers who come from groups deemed marginalized in the Gamer Community, constructing their identity in the virtual world is an interesting issue to be studied in depth. This study aims to explore how the virtual environment provides space to build identity and to understand the construction of virtual identity of veiled Moslemah gamers. This research uses a qualitative approach, a constructivist paradigm, and a phenomenological research strategy. Data collection tools in the form of in-depth interviews and observation. After the data is collected, the researcher then analyzes it using thematic analysis. The results showed that in the aspect of self-expansion, veiled Moslemah gamers were more dominant in the ideal domain of self that originated from desires, aspirations, or hopes that were dreamed of and could not be realized in the

real world. Then, in the aspect of self-aggregation, Muslim gamers emphasize a culture of collectivism that upholds group interests, sharing, and group collaboration.

Keywords: *Veiled moslemah gamers; virtual identity; self-extension; self-aggregation; online game*

Pendahuluan

Setiap minggunya, seseorang yang berasal dari beragam lapisan masyarakat, menghabiskan waktu rata-rata 13 jam untuk bermain video *game* (Makuch, 2010). Sementara Gentile (2011) mengatakan bahwa seorang pecandu video *game* rata-rata menghabiskan waktu 31 jam seminggu untuk bermain video *game*. Dalam rata-rata waktu tersebut, seseorang yang bermain *online game* telah mengambil peran sebagai pahlawan super, robot, tentara, mata-mata, penari profesional, detektif, hingga penyihir.

Video *game* selama ini memang dikenal sebagai media yang identik dan didominasi kaum laki-laki, termasuk dalam hal audiens pasar, basis pemain, dan representasi karakter dalam *game* (Zorrilla, 2010). Sebagian besar peneliti video *game* juga setuju bahwa stereotip pemain video *game* adalah laki-laki muda, kulit putih, dan heteroseksual (Shaw, 2011; Williams, Consalvo, Caplan, & Yee, 2009). Namun, tren belakangan menunjukkan adanya pergeseran konsumen video *game*. Melihat laporan Entertainment Software Association (ESA) sejak tahun 2017 hingga 2019, meskipun lebih banyak laki-laki daripada perempuan di Amerika Serikat yang bermain video *game*, persentase pemain *game* perempuan justru meningkat tiap tahunnya (41% pada 2017, 45% pada 2018, dan 46% pada 2019). Peningkatan jumlah *gamer* perempuan termasuk yang dimainkan di *personal computer*, *smartphone* atau perangkat genggam lainnya

(Entertainment Software Association, 2019).

Sementara di Indonesia juga terjadi peningkatan jumlah *mobile gamer* perempuan yaitu sebesar 51% yang menunjukkan bahwa persentase *mobile gamer* lebih banyak perempuan dari pada laki-laki (POKKT, 2018). Dari hasil riset tersebut menunjukkan bahwa perempuan telah menjadi target pasar industri *game* yang patut diperhitungkan. Berdasarkan penelitian terdahulu, adanya interaksi sosial menjadi faktor motivasi yang mendominasi perempuan untuk bermain *game* daring. *Gamer* perempuan baik yang muda dan lanjut usia percaya bahwa *game* dapat menjadi ruang yang berharga untuk bersosialisasi, termasuk bermain dengan teman dan keluarga serta bertemu orang baru (Osborne, 2008; Royse, Joon, Undrahbuyan, Hopson, & Consalvo, 2007; Yee, 2006).

Fenomena banyaknya jumlah *gamer* perempuan di Indonesia muncul berbarengan dengan masifnya pembelian *smartphone*. *Casual game* atau *game-game* ringan yang umumnya ditemukan pada *smartphone*, disebut banyak dimainkan oleh perempuan dengan persentase 66% (Pertiwi, 2019). Beberapa nama atlet *eSport* perempuan asal Indonesia seperti Monica Carolina, Indri Sherlyana, Ridha Audrey dan sebagainya juga turut mewarnai berbagai turnamen *game* daring baik skala nasional maupun internasional (Harfi, 2019). Hal ini meingindikasikan bahwa *gamer* perempuan di Indonesia memiliki peran tersendiri dalam kompetisi dan turnamen *game*.

Indonesia sebagai salah satu pasar industri *game* dunia, juga memiliki banyak Muslimah (istilah untuk perempuan muslim) yang menjadi penggemar *game* khususnya begenre *battle royale*. Bahkan secara profesional, Muslimah ada yang berprofesi sebagai *gamer* sekaligus *YouTuber Gaming* seperti Citra Cantika, Vira Vioura, Melriant, Idang Nia, Septi Nurul Haneul, Zeemira Putri,

Dewi Nur Hasyifa, dan sebagainya. Secara konsisten mereka sering merekam *gameplay* saat bermain *game* daring dan membagikan video rekaman tersebut di saluran *YouTube* mereka.

Mengkaji bagaimana pemain *game* daring membangun identitas mereka di dunia virtual menjadi isu yang menarik untuk diteliti secara mendalam. Dengan kemajuan teknologi, datanglah lingkungan virtual yang lebih realistis bagi orang untuk berpartisipasi di dalam dan belajar tentang diri mereka sendiri dan orang lain. Lingkungan virtual ini, baik dunia daring yang persisten atau pengalaman yang didorong oleh narasi, memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi bagian-bagian dari identitas mereka dengan menyediakan tempat yang aman untuk menjelajahi berbagai aspek diri mereka (Ecenbarger, 2014).

Ada banyak genre *game* daring yang tersedia. Namun, satu genre yang menerima banyak perhatian dalam dua tahun terakhir adalah *battle royale*. Genre *game* ini menantang pemain untuk berjuang mempertahankan hidup, mengeksplorasi sebuah tempat untuk mencari peralatan tempur guna mengalahkan lawan, dan pemenang dalam *battle royale* adalah orang terakhir yang mampu bertahan hidup. Beberapa *game* bergenre *battle royale* yang paling populer di dunia adalah *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) dan *Fortnite* (Hornshaw, 2019). Game bergenre *battle royale* memberikan ruang kepada penggunanya (dalam berbagai tingkatan) untuk membangun identitas mereka yang disalurkan melalui avatar. Pengguna, besar kemungkinan membangun identitas yang mungkin atau tidak berkorelasi dengan kepribadian *offline* mereka. Namun, menurut Turkle (1995) ketika seseorang telah membenamkan dirinya ke dalam komunitas virtual, ia akan cenderung mencantumkan identitas yang berbeda dengan identitas

aslinya. Argumen tersebut muncul karena pemain *game* daring biasanya berinteraksi dengan pemain *game* lain sesuai dengan identitas yang mereka bangun (Turkle, 1995).

Pemain *game* daring memang tidak terikat secara formal hanya memainkan karakter yang sesuai dengan jenis kelamin mereka atau untuk membuat identitas yang hanya mencerminkan temperamen 'dunia nyata' mereka. Lingkungan virtual tanpa perlu diragukan telah menjadi ruang untuk pengguna dapat secara bebas mengonstruksi diri mereka sendiri tanpa adanya batasan. Kemajuan teknologi memungkinkan para pembuat *game* untuk membuat dunia virtual yang terlihat detail dan kaya yang membuat para pemain dapat mengeksplorasi, berpartisipasi dalam komunitas, hingga bereksperimen pada aspek-aspek diri mereka yang mungkin tidak nyaman dilakukan di dunia nyata. Ruang virtual menjadi tempat yang aman untuk bereksplorasi dan mengonstruksi identitas karena anonimitas dan keamanan yang disediakan oleh lingkungan virtual. Pemain dapat menjajal berbagai karakter dan memiliki hubungan emosional nyata dengan karakter yang mereka mainkan (Ecenbarger, 2014).

Studi tentang *game* sebelumnya telah banyak dilakukan, misalnya motivasi pemain *game* (Lee & Kim, 2016), pengaruh video *game* terhadap kehidupan sosial para pemain *game* (Grove & Looy, 2015), dan representasi gender dalam video *game* (Schelfhout, Bowers, & Hao, 2019). Namun, ada satu topik menarik dan perlu dikaji secara mendalam yaitu tentang konstruksi identitas *gamer* Muslimah dalam dunia virtual *game* daring. Di Indonesia, perempuan muslim memutuskan berjilbab dengan beragam alasan seperti agar dapat berhati-hati dalam bertindak, terlihat, sopan, kalem, dan lebih dihormati orang lain (Putri, 2016). Sementara, pemain *game* daring dikenal

memiliki stereotip negatif seperti *cheater* dan perusuh (Adyapradana, 2012). Berdasarkan hal tersebut muncul pertanyaan penelitian yaitu bagaimana Muslimah berjilbab mengonstruksi identitas mereka dalam dunia virtual? Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengeksplorasi konstruksi identitas virtual *gamer* Muslimah pada *game* daring bergenre *battle royale*.

Kajian Pustaka

Menurut Turkle (1995) identitas adalah entitas yang bukan stabil tetapi mengalir melalui siklus komunikasi yang konstan dengan orang lain, yang menciptakan keragaman batin yang memungkinkan seseorang memahami keterbatasannya. Terdapat empat aspek identitas yaitu individu, relasional, sosial, dan material. Masing-masing aspek mewakili konten dan elemen kontekstual yang berbeda dan dapat dicirikan oleh proses khusus yang mendasari konstruksi, pemeliharaan serta modifikasi yang terkait dengan identitas (Nagy & Koles, 2014; Vignoles, Schwartz, & Luyckx, 2011).

Hagger & Chatzisarantis (2006) menjelaskan, identitas individu atau yang biasa disebut identitas pribadi adalah serangkaian karakteristik yang relatif stabil yang dianggap individu sebagai diri mereka sendiri. Identitas individu dapat diartikan sebagai kendaraan di mana seseorang dapat membangun kisah hidup globalnya, menggabungkan tujuan, kepercayaan dan nilai-nilai (Marcia, 1966; McAdams, 2006; Waterman, 1999). Selanjutnya, identitas relasional mengacu pada peran-peran yang memanifestasikan diri melalui berbagai interaksi sosial, menempatkan penekanan khusus pada pentingnya umpan balik sosial (Bamberg, 2004; Swann, 2005). Kemudian, konsep diri individu cenderung sangat ditentukan oleh anggapan anggotanya dalam

berbagai kelompok sosial, termasuk yang terkait dengan etnis, kebangsaan, agama, jenis kelamin dan keluarga disebut sebagai identitas sosial (Segal, 2010; Tajfel, 1981; Taylor, 1997). Menurut Goffman (1969), untuk mempertahankan rasa diri mereka, individu termotivasi untuk menyesuaikan diri dengan norma dan harapan kelompok tertentu. Terakhir, identitas material berarti perluasan material diri. Dalam identitas material, menurut Belk (1988) manusia mengidentifikasi dirinya berdasarkan artefak material tertentu, seperti pakaian, mobil, dan bahkan tempat, sebagai elemen alami yang terkait dengan identitas mereka (Belk, 1988).

Sementara, istilah virtual digunakan untuk menggambarkan pengalaman yang disimulasikan. Ini memberi kesan sesuatu yang dianggap ada, tetapi tidak memiliki sifat fisik di luar layar. Oleh karena itu dunia virtual adalah lingkungan simulasi yang memenuhi kerangka dunia. Namun, apa yang membuatnya berbeda dari dunia material atau fisik adalah jenis pengalaman yang tersedia bagi pengguna yang diberikan oleh kombinasi fitur teknis yang berbeda, terutama avatar (Girvan, 2018). Pinto et al., (2015) mengungkapkan bahwa ada dua dimensi untuk menjelaskan konstruksi identitas virtual pemain *game* daring yaitu perluasan diri (*extended self*) dan agregasi diri (*aggregated self*). Perluasan diri mengacu pada bagaimana orang melihat dan terutama merasa terikat pada *possessions* sebagai bagian dari diri mereka sendiri, seperti ide, pengalaman, objek, dan orang (Belk, 1988; Pinto et al., 2015). Virtual *possessions* dapat menjadi bagian dari perpanjangan diri *gamer* dalam lingkungan konsumsi daring, menjadi bagian integral dari konstruksi identitas (Belk, 2013; Wang, Zhao, & Bamossy, 2009). Sementara, agregasi diri adalah masuknya orang lain dalam sistem diri, seperti

mengumpulkan (bisa sifat, sikap, keyakinan, dsb) dari orang lain, keluarga, lingkungan, atau bangsa dalam diri inti seseorang (Belk, 2013). Dalam komunitas *gamer* bergenre *battle royale*, pencapaian paling penting dalam *game* hanya dimungkinkan melalui kerja tim dan berbagi *virtual possessions*. Dalam pandangan tradisional, berbagi adalah perilaku pro-sosial yang melibatkan distribusi harta milik sendiri kepada orang lain, terutama orang lain yang dekat olehnya (Belk, 2010; Benkler, 2004).

Dalam komunitas *gamer*, personalisasi/humanisasi melalui avatar, dan saling berinteraksi dalam komunitas, melibatkan para pemain baik dalam proses *extended self* dan *agregated self*.

Internet, Komunikasi Konstan, dan Ruang Realitas Virtual

Flook (2006) berpendapat bahwa kemajuan Internet, khususnya *broadband*, akan memungkinkan penyedia konten untuk membuat layanan yang lebih kompleks. Flook (2006) tidak membuat asumsi tentang bagaimana ini akan terjadi, tetapi ia berteori bahwa Internet akan berkembang menjadi sesuatu yang lebih dari sekadar membaca teks dan melihat gambar. Flook (2006) menjelaskan, bangkitnya *game* seperti World of Warcraft (2005) atau Second Life (2003) membantu mendukung teori ini. Pengguna tidak lagi hanya membaca atau menonton, tetapi mereka berinteraksi dengan karakter non-pemain yang diciptakan dalam *game* daring dan pengguna lain melalui Internet.

Flook (2006) menyatakan bahwa pengguna Internet melakukan hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan emosional yaitu komunikasi interpersonal. Menurut Flook (2006) orang perlu berkomunikasi terus-menerus, untuk kenyamanan, dan untuk jaminan dan teknologi Internet telah memungkinkan komunikasi konstan melalui

pesan teks, pesan instan, surat elektronik, dan pesan suara. Selain komunikasi konstan yang dimungkinkan oleh Internet, ruang realitas sosial virtual mengundang pemain *game* untuk mengambil bagian dalam konstruksi identitas, atau untuk mencoba identitas yang berbeda. Banshick & Banshick (2003) menyatakan bahwa pengguna dapat membuat karakter yang memungkinkan mereka bereksperimen dengan berbagai sisi kepribadian mereka. Mereka dapat mengadopsi sifat-sifat baru dan kepribadian baru dan mencobanya. Flook (2006) memperkuat pernyataan ini dengan menyatakan bahwa kebebasan Internet memungkinkan pengguna untuk membuat diri mereka sendiri dengan cara apa pun yang mereka inginkan di lingkungan virtual. Dengan demikian, pengguna teknologi dapat menemukan cara yang berbeda untuk mengeksplorasi identitas virtual khususnya pada *game* daring.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme dimulai dengan premis bahwa dunia manusia berbeda dari alam, karenanya dunia fisik harus dipelajari secara berbeda (Guba & Lincoln, 1990). Kemudian, pendekatan yang digunakan yakni kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam kepada empat informan yang memenuhi kriteria sebagai *Gamer Muslimah* yang mengenakan jilbab, berusia 17-25 tahun yang khusus memainkan *game* PUBG Mobile dengan pengalaman 1-3 tahun yang berdomisili di Jakarta dan Tangerang Selatan. Informan dipilih dengan sengaja oleh peneliti melalui teknik *purposive sampling*. Peneliti menghubungi informan yang sesuai dengan kriteria, kemudian menanyakan kesediaan informan untuk memberikan informasi tanpa paksaan apapun.

Wawancara dilakukan pada periode Oktober 2019. Selain wawancara, observasi juga dilakukan selama satu bulan dengan ikut terlibat di dalam *gameplay* PUBG bersama semua informan. Untuk menganalisis semua data yang terkumpul, metode yang digunakan adalah analisis tematik. Setiap studi yang membutuhkan interpretasi biasanya menggunakan analisis tematik karena dianggap sebagai analisis yang paling tepat karena dapat mencari hubungan antara konsep serta membandingkannya dengan data yang diperoleh dari lapangan.

Tabel 1 Latar Belakang Informan, Pengalaman, dan Motivasi Bermain Video Game

Latar Belakang	23 th, S1 Universitas Islam di Jakarta, Pegawai Swasta, mengenakan jilbab sejak kuliah	20 th, Mahasiswi Universitas Islam di Jakarta, mengenakan jilbab sejak SD	23 th, <i>Fresh graduate</i> dari Universitas Islam di Jakarta, mengenakan jilbab sejak SD	19 th, Mahasiswi dari Universitas Islam di Jakarta, mengenakan jilbab sejak SD
Pengalaman Bermain Video Game	Sejak SD berlanjut sampai sekarang. Pernah bermain <i>game</i> konsol dan <i>online game</i> berbagai genre. Menyukai <i>game genre action</i> .	Sejak SD, tidak pernah bermain <i>game</i> konsol, lebih menyukai <i>online game</i> yang gratis	Sejak SD sudah bermain <i>game</i> konsol bergenre <i>casual</i>	Sejak SD sudah familiar dengan <i>game</i> konsol, PC, dan <i>mobile game</i> .
Motivasi Bermain Game PUBG	<i>Unpredictable</i> , tidak membosankan, medan tempur yang beragam, dan membutuhkan strategi yang matang, dan senang menjalin pertemanan	Sensasi menghadapi berbagai tantangan, <i>refreshing</i> , mencari hiburan.	<i>Gameplay</i> seru dan sarat tantangan.	Mencari hiburan, menjalin pertemanan, melatih kerja sama

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini mewawancarai empat informan secara terpisah dalam jangka waktu satu bulan. Wawancara dilakukan selama satu sampai dua jam dengan 30 pertanyaan. Berdasarkan hasil wawancara, semua informan memiliki latar belakang, pengalaman, dan motivasi bermain video *game* yang beragam (lihat Tabel 1).

Aspek Perluasan Diri Gamer Muslimah Berjilbab

Setiap informan memiliki sudut pandang tersendiri tentang definisi identitas. Informan 1 misalnya, memakani identitas sebagai sesuatu yang menggambarkan seseorang. Menurutnya, seseorang bisa memiliki pilihan untuk menunjukkan identitas atau tidak pada orang-orang tertentu. Sementara,

identitas menurut informan 2 adalah sesuatu yang menunjukkan siapa diri seseorang yang bersifat formal. Sedangkan, menurut informan 3, identitas adalah bagaimana seseorang menggambarkan dirinya ingin dilihat oleh orang lain. Kemudian, informan 4 mengatakan komponen utama dari identitas seseorang adalah nama dan jenis kelamin.

Dalam proses mengonstruksi avatar, informan 1 memilih avatar berjenis kelamin perempuan karena ingin menyamakan identitas aktualnya. Ia juga mengatakan bahwa avatar perempuan lebih banyak memiliki aksesoris sehingga ia lebih leluasa memadupadankan berbagai aksesoris tersebut ke avatarnya. Jenis wajah yang dipilih informan 1 adalah wajah orang Asia yang ia sebut *oriental*. Menurut informan 1, ia kurang puas dengan wajah selain orang Asia dan menganggapnya kurang menarik. Informan 1 menjelaskan, wajah orang Asia terlihat lebih manis dan paling cantik diantara wajah yang lain. Ia memilih warna putih sebagai warna kulit pada avatarnya karena ia cenderung familiar dengan orang Asia bermata sipit yang berkulit putih. Menurut informan 1, jika orang berkulit putih dan bermata sipit memiliki kulit berwarna hitam maka akan terlihat aneh, jelek, dan tidak *eye catching*.

Dalam memilih gaya dan warna rambut, informan 1 menyukai rambut pendek yang di cat berwarna pink kemerahan dan dikuncir satu kali. Di dunia fisik, informan 1 memang menyukai rambut yang dicat dan pernah mewarnai rambutnya. Kemudian, alasan ia memilih gaya rambut yang dikuncir karena lebih terlihat *mainly* dan cocok ketika masuk ke dalam medan perang. Informan 1 memang menganggap bahwa avatar yang ia buat terlihat lebih cantik jika dibandingkan dengan dirinya di dunia fisik. Segala hal yang ia impikan mulai dari wajah hingga warna kulit memang dapat ditemukan di avatar miliknya

(lihat Gambar 1). Informan 1 menjelaskan jika avatarnya tidak merepresentasikan dirinya, tetapi ia membentuk sosok yang lain. Informan 1 bahkan menyebut seandainya ia mampu membentuk identitas manusia ia akan membentuknya seperti avatar dalam PUBG.

"Gua membentuk avatar, jadi avatar gua gak merepresentasikan gua, tapi gua membentuk person yang lain," (Informan 1)

Gambar 1: Avatar dalam PUBG Milik Informan 1-4



Sumber: Aplikasi PUBG milik informan

Berbeda dengan informan 1 yang lebih memperhatikan jenis wajah dalam mengonstruksi avatar, informan 2 justru tidak memerhatikan jenis wajah. Informan 2 tidak begitu peduli dengan jenis wajah Asia, Barat, dan sebagainya. Menurutnya, yang terpenting adalah wajahnya bagus untuk dilihat. Namun ia mengatakan tidak begitu menyukai bentuk mata yang terlalu sipit. Informan 2 menjelaskan, avatarnya berjenis kelamin perempuan, memiliki rambut panjang, berwarna rambut pirang dengan model diikat satu ke belakang. Jenis dan warna rambut avatarnya ia akui persis sama dengan jenis dan warna rambut yang dia miliki di dunia nyata. Informan 2 pernah memiliki pengalaman kurang menyenangkan ketika menggunakan

avatar perempuan. Ia pernah diremehkan oleh teman satu timnya. Karena insiden tersebut, informan 2 sempat mengganti avatarnya dari perempuan menjadi laki-laki. Namun, saat ini ia telah menggantinya lagi menjadi avatar perempuan karena sudah tidak ada yang meremehkannya.

"Waktu itu sih pernah gara-gara kan kita kan biasanya kalo yang random itu kan kalau misalkan di aktifin (fitur) voice, pemain yang cowok bilang kayak ih kok cewek nih yang main. Jadi kayak aku bilang ih apa sih geli banget biasa aja kali aturan mah kalau cewek main. Emang kenapa sih kalo cewek main?" (Informan 2).

Kemudian, informan 3 memilih avatar berjenis kelamin perempuan, berwajah khas orang Asia, rambut pendek dan berkulit putih. Alasan informan 3 tidak memilih wajah selain orang Asia karena menurutnya agak aneh dan memang setelah ia coba terapkan, wajah Asia lah yang paling cocok dengan mata sipit dan kulit putih. Informan 3 memilih avatar perempuan karena ketika tim-nya kalah, ia berharap rekan satu timnya akan bisa memaklumi dia walaupun bermain kurang bagus.

"Udah lah cewek aja, kan awalnya gak pernah main tembak-tembakan, cara nembaknya juga gimana gitu kan. Jadi kayaknya lebih aman cewek biar dimaklumi lah kalau mainnya jelek," (Informan 3)

Sementara itu, informan 4 memilih avatar berjenis kelamin perempuan dan senang mengganti aksesoris pada avatarnya. Dalam memilih bendera negara, informan memilih negara Argentina. Tidak ada alasan pasti kenapa informan 4 memilih Argentina. Menurutnya, ia iseng mengganti bendera dan berharap menemukan hal yang berbeda dalam permainan. Ia memilih jenis wajah orang Asia dengan kulit berwarna putih dan berambut pirang. Apa yang ia konstruksikan pada avatarnya menurutnya adalah hasil dari mencocokkan antar banyak komponen hingga akhirnya menemukan hasil yang dia inginkan.

Kemudian, dari segi pakaian, informan 1 cenderung menyesuaikan warna pakaian dengan medan permainan. Misalnya ketika ia memilih lokasi yang dominan dengan rumput warna hijau, maka ia akan memilih warna baju yang gelap atau hijau. Hal ini ia lakukan untuk bisa menyamar dan mengelabui penglihatan musuh. Namun, secara umum informan 1 memang menyukai *outfit* yang terlihat *manly*.

Informan 1 mengatakan bahwa dirinya setuju jika *developer game* membuat pakaian dengan tambahan jilbab karena unik dan belum pernah ia lihat di *game* manapun. Ia juga mengaku akan memakainya jika memang hal tersebut benar-benar disediakan oleh *developer game*.

Kemudian, terkait dengan barang virtual, informan 1 sangat menyukai senjata M416, AKM dan Sniper (lihat Gambar 2). Ia menjelaskan jika semua temannya dalam satu grup pasti mengetahui bahwa senjata tersebut adalah kesukaannya. Selain itu, informan 1 merupakan pencinta Supresor (peredam suara tembakan). Avatar informan 1 dikatakan sempurna ketika telah memiliki senjata M416, AKM, dan Sniper serta tambahan Supresor. Jika senjata lengkap, ia makin percaya diri membunuh musuh dalam medan perang.

Sedangkan pada informan 2, baju yang senang ia pakaikan pada avatarnya adalah jaket dengan topi kupluk. Ia menjelaskan akan mengganti bajunya jika mendapatkan hadiah baju bagus dari *developer game*. Informan 2 setuju jika *developer game* menyediakan aksesoris jilbab dalam game PUBG. Menurutnya avatar bisa terlihat keren seperti polisi perempuan berjilbab. Kemudian, senjata yang identik dengan informan 2 adalah AKM416, AWM, dan Scar L (lihat Gambar 2). Ia menjelaskan jika teman-teman satu timnya mengetahui apa saja senjata yang sering ia pakai dan sukai.

Kemudian, avatar milik informan 3,

menggunakan baju lengan panjang berwarna hitam yang ia dapatkan secara gratis dari *developer game*. Informan 3 menjelaskan jika ia memiliki koin virtual yang cukup, maka ia akan membeli baju yang jauh lebih modis. Berbeda dengan informan lain, informan 3 memang tidak banyak hafal jenis senjata. Namun, ia mencontohkan senjata yang ia sukai adalah senjata yang bisa menembak berkali-kali. Alasannya, ketika ia panik melihat musuh, ia bisa siaga dan ketika musuh menyerang ia langsung menembak secara membabi-butu. Jika *developer game* menyediakan aksesoris jilbab, informan 3 juga akan bersedia menggunakannya. Namun, ia menggarisbawahi jika jilbab dan pakaian haruslah etis dan tidak bisa memadupadankan jilbab secara asal.

Sementara informan 4 suka memakaikan avatarnya jenis baju militer lengan panjang dan celana panjang dengan warna gelap. Menurut informan 4, jika dia berada dalam *gameplay*, ia akan mencari senjata berjenis M4. Alasan informan 4 memilih senjata M4 adalah dalam satu dua kali tembakan, jika tepat sasaran maka musuh akan langsung mati. Menurut informan 4, avatar ia akan terlihat jauh lebih keren jika menggunakan seragam perempuan berjilbab.

Belk (1988) menjelaskan bahwa perluasandiriterdiridarimemiliki,melakukan, dan menjadi. Lewat *game* daring, *gamer* memiliki kesempatan untuk memperluas diri mereka melalui avatar dan barang virtual. *Gamer* dapat dengan mudah membuat beberapa karakter daring untuk menjelajahi berbagai kemungkinan kepribadian diri yang ideal (Belk, 2013; Eladhari, 2007). *Gamer* juga dapat mengekspresikan status melalui kepemilikan barang virtual dalam konteks daring (Wang et al., 2009). Dalam membangun avatar, pemain dapat menggabungkan karakteristik pribadi mereka dengan diri yang

ideal, yaitu bagaimana mereka ingin menjadi atau ingin dilihat. Semakin tinggi idealisasi dari avatar yang dibuat, semakin besar keterlibatan yang mengikat antara *gamer* dan avatarnya (Ducheneaut, Wen, Yee, & Wadley, 2009). Menurut Chee (2007), ruang 3D imersif memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan orang lain, melaksanakan tugas, dan menciptakan rasa virtual diri. Chee (2007) mengemukakan bahwa identitas virtual ini berbaur dengan identitas dunia nyata dan sebaliknya, memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi identitas yang berbeda dan memberlakukannya dalam situasi yang berbeda. Sementara, Higgins (1987) mengungkapkan bahwa identitas seseorang adalah manifestasi dari diri sendiri. Higgins (1987) kemudian menyebut ada tiga domain diri yaitu *actual self*, *ideal self*, dan *ought self*. *Actual self* merupakan representasi dari atribut yang diyakini seseorang (diri sendiri atau orang lain). Kedua, yaitu *ideal self*, yang merupakan representasi dari atribut yang ingin dimiliki seseorang (diri sendiri atau orang lain). Terakhir, yaitu *ought self*, yang merupakan representasi dari atribut yang seseorang (diri atau orang lain) percaya bahwa dia harus atau seharusnya seperti itu. Domain ini menghadirkan rasa tugas, kewajiban, dan tanggung jawab individu atau orang lain (Hu, Zhao, & Huang, 2014)

Konstruksi identitas dapat berasal dari kombinasi yang berbeda dari tiga domain diri. Menurut Hu, Zhao, & Huang (2014) karena perwujudan tubuh fisik dan batasan hukum serta norma sosial, identitas fisik dapat mencakup lebih banyak *actual self* dan *ought self*, dan lebih sedikit *ideal self*. Sementara, karena membangun identitas di dunia virtual orang memiliki lebih sedikit tugas dan tanggung jawab. Oleh karena itu, identitas virtual dapat mencakup lebih banyak *ideal self* dan *actual self*, dan lebih sedikit *ought self*.

Apa yang dijelaskan Higgins (1987) sejalan dengan hasil temuan penelitian bahwa semua informan menganggap bahwa avatar yang mereka buat adalah diri yang mereka impikan yang tidak bisa mereka wujudkan di dunia nyata.

Gambar 2: Perlengkapan Senjata dalam PUBG



Sumber:

<http://www.playerunknownsbattlegroundsguide.com/>

Aspek Agregasi Diri Gamer Muslimah Berjilbab

Informan 1 mengungkapkan bahwa kerja sama tim yang baik adalah ketika rekan satu tim mengetahui apa saja yang dibutuhkan rekan tim lain. Kebutuhan yang perlu diketahui misalnya jenis senjata yang disukai oleh rekan satu tim. Informan 1 memang cenderung lebih nyaman bermain dengan teman-teman yang ia kenal, karena ia tidak perlu beradaptasi lagi. Proses interaksi antar pemain juga sudah cair. Namun begitu, bukan berarti informan 1 tidak pernah bermain dengan mode *random*. Ketika informan 1 bermain *random* ia cenderung *introvert* dan tidak mau diatur berbeda ketika harus bermain dengan satu tim yang ia kenal.

Selain perlu tahu kebutuhan sesama rekan tim, tim yang baik menurut informan 1 juga harus saling meng-*cover*. Ketika melawan musuh juga sebaiknya bersama-sama dan tidak memaksakan untuk melawannya sendiri. Menurut informan 1, saat berada di dalam *gameplay*, ia adalah pemain yang peduli

dengan pemain lain. Ia mencontohkan, ketika temannya sekarat karena tertembak, ia akan menghampiri dan menolong temannya. Hal ini ia lakukan agar jumlah anggota timnya tetap lengkap dan kemudian menang dalam permainan.

“Kalau kerja sama tim itu yang pertama saling melengkapi barang masing-masing. Terus sama saling mengcover pastinya. Ngecover tuh penting banget sih terus gak jalan sendiri jadi kalau mau ke mana jalannya bareng,” (Informan 1)

Sementara menurut informan 2, kerja sama tim yang bagus adalah tim yang terdiri dari anggota yang mengerti posisinya. Maksudnya adalah ketika ada satu teman dalam kondisi tertembak, maka anggota tim harus memiliki naluri untuk menyelamatkan rekannya dan mengerti strategi penyelamatan. Informan 2 menggarisbawahi jika tim akan sangat baik jika anggota masih lengkap. Informan 2 melakukan aktifitas ini bukan hanya kepada anggota tim yang sudah ia kenal, namun ketika dirinya bermain secara *random* ia juga kerap melakukannya.

Saling bertukar informasi menurut informan 3 adalah hal yang krusial dalam kerja sama tim. Saling mem-*back-up* ketika sedang menghadapi musuh dan siap untuk mencari kendaraan jika zona permainan mengecil adalah dua hal yang juga penting untuk diperhatikan. Menurutnya, ketua tim tidak diperlukan, namun semua anggota tim harus berkontribusi dan diberi porsi menyerang dan bertahan yang seimbang.

Bagi informan 4, anggota tim yang baik adalah yang saling mengerti kemampuan anggota lainnya. Ia mencontohkan, ketika bertemu dengan anggota tim yang pro, informan 4 akan ditempatkan pada posisi

bertahan. Menurut informan 4, ia tidak masalah jika ditempatkan pada posisi bertahan karena dia sadar dengan kemampuan yang ia punya.

Hal lain yang terpenting dalam agregasi diri adalah aktifitas berbagi barang virtual seperti senjata, peluru dan sebagainya dalam satu *squad* atau tim. Aktifitas berbagi barang virtual ini memang lumrah ditemukan dalam *gameplay* PUBG dan hampir semua informan juga melakukannya. Tujuannya beragam, bisa karena menolong rekan satu tim yang kesulitan mendapatkan barang-barang tersebut atau memang ingin menyenangkan rekan satu tim saja.

Aktifitas pinjam meminjam senjata juga pernah dilakukan informan 1. Namun yang paling sering adalah membagikan peluru dan *scoop* kepada rekan satu tim. Sementara, informan 2 pernah memiliki pengalaman tidak memiliki senjata dan tidak diperhatikan oleh rekan satu timnya. Maka dari itu, ia tidak mau hal tersebut di alami oleh teman satu tim yang lain. Untuk itu, berbagi peluru, senjata dan barang lainnya juga ia lakukan jika ada temannya yang membutuhkan. Sedangkan, menurut informan 3, pinjam-meminjam senjata akan lebih mudah jika anggota tim tidak berpencar terlalu jauh. Tetapi, informan 3 membedakan perlakuan terkait pinjam-meminjam senjata ini. Informan 3 cenderung lebih cuek ketika sedang bermain secara *random* ketimbang bersama teman-teman yang ia kenal.

“Gua pernah ngerasain yang gak dapet senjata karena udah kehabisan duluan tuh gak enak dan dicuekin sama grup gak enak,” (Informan 2)

“Misalnya kita dapet senjatanya bagus kita bisa langsung kasih tahu kan. Kalau tukeran senjata sih paling kalau orang lain random gak pernah sih cuman kalau teman suka tanya eh

*lu punya scoop 8 kali gak atau berapa?
Baru gua kasih kalau kaya gitu,”
(Informan 3)*

Agregasi diri mengacu pada partisipasi seseorang di dalam sebuah kelompok dan berbagi kepemilikan virtual dalam kelompok *gamer*. Dalam komunitas *gamer*, rasa interaksi yang didorong dalam komunitas juga melibatkan para pemain dalam agregasi diri. Kerja sama dan berbagi barang virtual ini dalam komunitas *gamer* memungkinkan mereka untuk memperoleh status dan pengakuan dalam komunitas. Dengan demikian, gagasannya tentang diri, dan karena itu, identitasnya, tergantung dari interaksi, seperti dalam kehidupan nyata (Elias, 1987).

Hal lainnya yang juga masuk ke dalam agregasi diri adalah pembagian peran dari tiap-tiap anggota tim. Pembagian peran dalam aspek agregasi diri ditemukan pada informan 3 dan 4. Menurut informan 3, pembagian peran memang secara informal kerap terjadi dalam *gameplay*. Misalnya, ketika bermain dengan teman yang ia kenal, biasanya ada pemain yang memberi komando. *Game* PUBG menurut informan 3 adalah *game* yang dinamis dan ketika diberikan arahan untuk menumbalkan diri untuk kemenangan tim maka dia pun harus siap. Sedangkan, pembagian peran secara tidak langsung di *gameplay* menurut informan 4 merupakan hal yang penting. Lewat pembagian peran maka peluang tim menang akan lebih besar. Selain itu, peran yang didapat informan 4 sebagai penolong disaat anggota tim tertembak menurutnya akan membuat ia tidak disalahkan ketika timnya ternyata mengalami kekalahan.

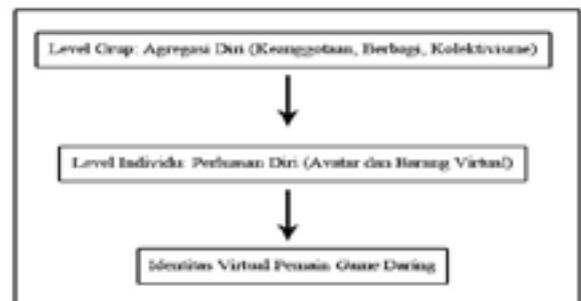
Menurut Pinto et al., (2015), pembagian peran dalam *game* daring memang besar kemungkinan dapat terjadi. Dalam permainan seperti PUBG, *gamer* dapat membuat avatar

mereka dan memainkan peran yang berbeda, memperoleh keterampilan, berinteraksi dengan pemain lain, dan membentuk komunitas. Proses ini sangat mirip dengan apa yang terjadi dalam kehidupan nyata tetapi dengan cara yang sangat dinamis (Belk, 2013).

Menurut Williams dan Kennedy, (2011), dinamika yang dipentaskan dalam *game* daring, dapat menyebabkan individu mengembangkan identitas mereka juga di luar permainan, menganggap diri mereka sebagai pemimpin yang lebih baik dan lebih fokus dalam pekerjaan mereka (Williams, Kennedy, & Moore, 2011). Menurut Elias (1987), pembentukan identitas seseorang berhubungan langsung dengan interaksi dengan orang lain. Artinya, gagasan “Aku” hanya ada dengan konsepsi “kita”.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, ditemukan konsep konstruksi identitas virtual pemain *game* daring yang dituangkan melalui bagan sebagai berikut:

Gambar 3: Bagan Konstruksi Identitas Virtual Pemain Game Daring



Sumber : Olahan peneliti

Kesimpulan

Alasan *gamer* muslimah berjilbab bermain *game* daring bergenre *battle royale* diantaranya untuk memenuhi rasa penasaran, mengisi kekosongan waktu, mengikuti tren, menyukai tantangan, dan menjalin relasi. Dalam aspek perluasan diri, domain *ideal*

self lebih besar ketimbang *actual self* dan *ought self*. Ini berarti, avatar pada *game* PUBG yang dikonstruksi oleh *gamer* muslimah berjilbab merupakan keinginan, aspirasi, dan harapan yang tidak bisa diwujudkan di dunia nyata. *Gamer* muslimah berjilbab juga lebih mengedepankan aspek *modis* dalam penggunaan pakaian pada avatar bukan menekankan pada fungsi pakaian untuk menutupi tubuh.

Kemudian dalam aspek agregasi diri, adanya pembagian peran, kerja sama tim, dan perilaku berbagi dalam *gameplay* semakin mengukuhkan budaya kolektivis yang memang ditemukan pada kebanyakan orang Indonesia. *Gamer* muslimah berjilbab juga menginginkan adanya keterwakilan kelompok mereka dengan menyetujui adanya aksesori jilbab yang bisa dipakai pada avatar.

Selain itu, lemahnya tekanan hukum dan moral dalam dunia virtual, memberikan kesempatan orang untuk memiliki tugas, kewajiban, dan tanggung jawab yang lebih sedikit daripada di dunia nyata. *Gamer* muslimah memilih untuk membangun kembali identitas untuk melepaskan penghalang yang mereka hadapi di dunia nyata dengan mengambil keuntungan dari efek disinhibisi dari *game* daring.

Dalam segi akademis, penelitian ini dapat berkontribusi bagi pengembangan teori komunikasi dan *game studies*. Selain itu juga dapat menggambarkan proses konstruksi identitas virtual pemain *game* daring dalam dunia virtual. Sementara dari segi praktis, penelitian dapat memberikan pemahaman kepada industri *game* bahwa *gamer* menawarkan berbagai kemungkinan untuk pengembangan identitas virtual yang relevan dengan perilaku konsumsi. Selain itu membantu memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang pengembangan identitas virtual dalam era digital kepada

psikolog, sosiolog, pakar komunikasi media baru dan praktisi lainnya.

Daftar Pustaka

- Adyapradana, G. (2012). Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 3(1), 1–9.
- Bamberg, M. (2004). Talk, small stories, and adolescent identities. *Human Development*, 47(6), 366–369.
- Banshick, J., & Banshick, M. (2003). Children in Cyberspace. In *Deciphering Cyberspace: Making the Most of Digital Communication Technology* (p. 191). Washington DC: SAGE.
- Belk, R. (1988). Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, 15, 139–168.
- Belk, R. (2010). Sharing. *Journal of Consumer Research*, 36(5), 715.
- Belk, R. (2013). Extended self in a digital world. *Journal of Consumer Research*, 40(3), 477–500.
- Benkler, Y. (2004). Sharing Nicely: On Shareable Goods and the Emergence of Sharing as a Modality of Economic Production. *Yale Law Journal*, 114, 273–358.
- Ducheneaut, N., Wen, D. M.-H., Yee, N., & Wadley, G. (2009). *Body and mind: A study of avatar personalization in three virtual worlds*. *Proceedings of CHI 2009*. <https://doi.org/10.1145/1518701.1518877>
- Ecenbarger, C. (2014). The Impact of Video Games on Identity Construction. *Pennsylvania Communication Annual*, 70(3), 34–50.
- Eladhari, M. (2007). The Player's Journey. In J. P. Williams & J. H. Smith (Eds.), *The*

- Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming* (pp. 171–187). Jefferson, NC: McFarland.
- Elias, N. (1987). *The Society of individuals*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Entertainment Software Association. (2019). Essential facts about the video and computer game industry. Retrieved September 1, 2019, from https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf
- Flook, C. (2006). The emotional revolution through digital media: The internet as a virtual social reality. *Review of Communication*, 6(1–2), 52–61.
- Gentile, D. A. (2011). The Multiple Dimensions of Video Game Effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81.
- Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, 66(5), 1087–1100. <https://doi.org/10.1007/s11423-018-9577-y>
- Goffman, E. (1969). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Harmondsworth: Penguin.
- Grove, F. De, & Looy, J. Van. (2015). How to be a gamer ! Exploring personal and social indicators of gamer identity, 20, 346–361. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12114>
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1990). Can there be a human science: Constructivism as an alternative. *Person Centered Review*, 5(2), 130–154.
- Hagger, M. S., & Chatzisarantis, N. L. D. (2006). Self-identity and the theory of planned behaviour: between and within-participants analyses. *British Journal of Social Psychology*, 45(4), 731–757.
- Harfi, Y. (2019). 10 Atlet Esport Wanita Indonesia yang Raih Prestasi Internasional. Retrieved September 1, 2019, from <https://www.brilio.net/olahraga/10-atlet-esport-wanita-indonesia-yang-raih-prestasi-internasional-190407x.html#>
- Higgins, E. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94, 319–340.
- Hornshaw, P. (2019). The history of Battle Royale: From mod to worldwide phenomenon. Retrieved September 1, 2019, from <https://www.digitaltrends.com/gaming/history-of-battle-royale-games/>
- Lee, C., & Kim, O. (2016). Predictors of online game addiction among Korean adolescents, 6359(July). <https://doi.org/10.1080/16066359.2016.1198474>
- Makuch, E. (2010). Time spent gaming on the rise - NPD. Retrieved September 1, 2019, from <http://www.gamespot.com/articles/time-spent-gaming-on-therise-mpd/1100-6264092/>
- Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego identity status. *Journal of Personality and Social Psychology*, 3(5), 551–558.
- McAdams, D. P. (2006). The problem of narrative coherence. *Journal of Constructivist Psychology*, 19(2), 109–125.
- Nagy, P., & Koles, B. (2014). Convergence : The International Journal of Research into New Media Technologies identity in virtual worlds in virtual worlds. *Convergence*, 1–17. <https://doi.org/10.1177/1354856514531532>
- Osborne, T. (2008). The virtual battle of the sexes.
- Pertiwi, K. (2019). Perempuan Makin Banyak

yang Menonton E-sport. Retrieved September 1, 2019, from <https://tekno.kompas.com/read/2019/02/28/12360087/perempuan-makin-banyak-yang-menonton-e-sport?page=all>.

- Pinto, D. C., Reale, G., & Rossi, C. (2015). Online identity construction: How gamers redefine their identity in experiential communities. *Journal of Consumer Behaviour*, 14.
- POKKT. (2018). A Behavioral Analysis of Mobile Gamers. Retrieved September 1, 2019, from https://webassets.pokkt.com/web/img/Pokkt_x_Decision_Lab-SEA_Market_Study_1.pdf
- Putri, Y. M. (2016). Publikasi Survei Muslimah dan Hijab : Apa dan Bagaimana Pengalaman Serta Pandangan Para Muslimah Berhijab? Retrieved November 10, 2019, from monilando.com/2016/09/publikasi-survei-muslimah-dan-hijab-apa.html
- Royse, P., Joon, L., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: technologies of the gendered self. *New Media & Society*, 9(4), 555–576. <https://doi.org/10.1177/1461444807080322>
- Schelfhout, S., Bowers, M. T., & Hao, Y. A. (2019). Balancing Gender Identity and Gamer Identity : Gender Issues Faced by Wang ' BaiZe ' Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship, 1–20. <https://doi.org/10.1177/1555412019866348>
- Segal, L. (2010). Genders: deconstructed, reconstructed, still on the move. In M. Wetherell & C. T. Mohanty (Eds.), *The Sage Handbook of Identities* (pp. 321–338). London: SAGE.
- Shaw, A. (2011). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44.
- Swann, W. B. (2005). The self and identity negotiation. *Interaction Studies*, 6(1), 69–83.
- Tajfel, H. (1981). Social stereotypes and social groups. In J. C. Turner & H. Giles (Eds.), *Intergroup Behaviour* (pp. 144–167). Oxford: Blackwell.
- Taylor, D. M. (1997). The quest for collective identity: the plight of disadvantaged ethnic minorities. *Canadian Psychology*, 38(3), 174–190.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Van Maanen, J. (1998). *Qualitative Studies in Organizations*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Vignoles, V. L., Schwartz, S. J., & Luyckx, K. . (2011). Introduction: toward an integrative view of identity. In S. J. Schwartz, K. Luyckx, & V. L. Vignoles (Eds.), *Handbook of Identity Theory and Research Vol. 1* (pp. 1–27). New York: Springer.
- Wang, J., Zhao, X., & Bamossy, G. (2009). The Sacred and the Profane in Online Gaming: A Netnographic Inquiry of Chinese Gamers. In N. Wood & M. Solomon (Eds.), *Virtual Social Identity and Consumer Behavior* (pp. 109–124). Armonk, NY: M. E. Sharpe.
- Waterman, A. S. (1999). Identity, the identity statuses, and identity status development: a contemporary statement. *Developmental Review*, 19(4), 591–621.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behavior among online

gamers. *Journals of Communication*, 59(4), 700–725. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2009.01453.x>

Williams, D., Kennedy, R., & Moore, R. (2011). Behind the avatar: the patterns, practices and functions of role playing in mmos. *Games & Culture*, 6(2), 171–200.

Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309>

Zorrilla, M. (2010). *Video Games and Gender: Game Representation, Gender Effects, Differences in Play, and Player Representation Undergraduate*. Radford University.

