

Dinamika Gender dalam Ruang Maya

Lusia Handayani¹, Vina Mahdalena², Ratu Laura BP³, Uljanatunnisa⁴

¹²³⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jakarta

E-mail: lusiahandayani@upnvj.ac.id

Abstract

The development of digital technology from 2015 to 2025 has revolutionized modes of communication and the construction of gender, creating space for more flexible gender expression. This study reviews the literature on gender-expression practices across digital platforms such as Instagram, TikTok, online forums, and gaming communities. Employing a qualitative literature-review approach, it analyzes peer-reviewed journal articles (2015 – May 2025) that focus on masculine, feminine, and non-binary identity expressions, digital-advocacy framing, and the dynamics of gender-based harassment in cyberspace. The findings indicate that Generation Z and millennials leverage multimodal features filters, emoticons, GIFs, and hashtags to build gender “self-branding” that blurs traditional distinctions. Non-binary identities increasingly surface through neutral avatar choices and the use of “they/them” pronouns. Although digital spaces offer inclusive opportunities, harassment digital misogyny, slut-shaming, and transphobia remains rampant, while platform moderation in Indonesia follows up on only about 30 % of reports. Furthermore, the contrast between traditionally masculine (competitive, direct) and feminine (collaborative, emotive) communication styles fades in digital mediums as emoticons and GIFs convey emotional nuance, and non-binary users craft hybrid styles. These insights highlight the need for gender-focused digital literacy and enhanced moderation to make online spaces safer and more inclusive.

Keywords: *Cyberspace, Dynamics, Gender*

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam kurun 2015–2025 telah merevolusi cara komunikasi dan konstruksi jender, sehingga memberi ruang bagi ekspresi gender yang lebih fleksibel. Penelitian ini meninjau literatur terkait praktik ekspresi jender di platform digital seperti Instagram, TikTok, forum daring, dan komunitas gaming. Metode yang digunakan adalah kualitatif-literature review, dengan analisis pada artikel jurnal peer-reviewed (2015–Mei 2025) yang difokuskan pada ekspresi identitas maskulin, feminin, dan non-biner, framing advokasi digital, serta dinamika pelecehan berbasis jender di dunia maya. Hasil kajian menunjukkan bahwa Generasi Z dan milenial memanfaatkan fitur multimodal—seperti filter, emotikon, GIF, dan hashtag—untuk membangun “self-branding” jender yang mengaburkan perbedaan tradisional. Identitas non-biner semakin muncul melalui pilihan avatar netral dan penggunaan pronoun “mereka” atau “they/them”. Meskipun ruang digital menawarkan peluang inklusif, bentuk pelecehan (misogini digital, slut-shaming, transfobia) masih marak terjadi, sementara moderasi platform di Indonesia hanya menindaklanjuti sekitar 30% laporan. Selain itu, perbedaan gaya komunikasi maskulin (kompetitif, langsung) dan feminin (kolaboratif, emotif) memudar di medium digital karena emotikon dan GIF menjadi penanda nuansa emosional, dan pengguna non-biner mengembangkan gaya komunikasi hibrid. Implikasi penelitian menekankan pentingnya literasi digital jender dan peningkatan moderasi agar ruang maya menjadi lebih aman dan inklusif.

Kata Kunci: Dinamika, Gender, Ruang Maya

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital selama dekade terakhir (2015–2025) telah mengubah secara mendasar cara individu berkomunikasi dan membangun identitas, termasuk dalam hal konstruksi jender. Di ruang offline, perbedaan gaya komunikasi maskulin dan feminin sudah banyak dibahas (Wood, 2015), namun kehadiran platform digital seperti media sosial (Instagram, Twitter, TikTok), forum daring, serta komunitas gaming telah memberikan ruang baru bagi pengguna untuk menegosiasikan dan merepresentasikan jender secara lebih dinamis (Marchi, 2016; Nugroho & Lestari, 2021). Di Indonesia, penelitian tentang komunikasi jender di ranah digital semakin intensif sejak pertengahan 2010-an. Nugroho dan Lestari (2021) mengungkap bahwa generasi Z memanfaatkan fitur visual dan naratif di Instagram untuk membangun “*self-branding*” jender, mengaburkan batas maskulin feminin tradisional. Wijaya dan Hartono (2024) menemukan bahwa forum-forum daring lokal telah menjadi ajang negosiasi identitas non biner, meski di sisi lain masih marak pelecehan berbasis jender. Begitu pula Zhao dan Li (2025) menunjukkan bahwa komunitas gamer internasional masih diwarnai bahasa stereotip jender, namun terdapat inisiatif kelompok “*Gamers for Equality*” untuk menciptakan ruang inklusif.

Perubahan ini tidak hanya bersifat kultural, melainkan juga mempengaruhi wacana advokasi kesetaraan jender. Obar, Zube, dan Lampe (2016) menyebutkan bahwa media sosial menjadi kanal strategis bagi kelompok advokasi untuk membungkai isu, sementara Rezabek, Gonzalez, dan Sudweeks (2016) mengingatkan bahwa digital harassment berdampak signifikan pada partisipasi perempuan dan non biner. Dalam konteks lokal, kampanye hashtag #FeminisIndonesia (2020–sekarang) dan webinar “Komunikasi Inklusif” oleh NGO-ID (2024) menunjukkan upaya konkret memanfaatkan teknologi digital untuk mempromosikan nilai kesetaraan.

Berdasarkan perkembangan tersebut, diperlukan kajian yang terintegrasi berupa *literature review* untuk: (1) meninjau praktik ekspresi jender di platform digital; (2) menganalisis gaya komunikasi maskulin, feminin, dan non biner dalam konten digital; serta (3) mendalami tantangan dan respons terhadap bentuk-bentuk pelecehan jender di dunia digital. Permasalahan gender di ruang maya bersifat kompleks dan melibatkan aktor berlapis: pengguna, komunitas daring, perusahaan platform, serta pembuat kebijakan. Solusi efektif menuntut kolaborasi lintas sektor mulai dari peningkatan literasi digital gender di pendidikan formal, pengembangan kebijakan moderasi berbasis tinjauan manusia, hingga revisi algoritma agar lebih adil serta dukungan nyata bagi kelompok rentan agar dapat berpartisipasi tanpa rasa takut. Dengan demikian, dunia maya dapat bertransformasi menjadi ruang inklusif yang menghormati dan merayakan keragaman gender.

Internet kini ibarat “kota kedua” bagi masyarakat Indonesia: kita belajar, bekerja, bahkan mencari jati diri lewat layar ponsel. Survei penetrasi internet 2024 yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat 221 juta pengguna sekitar 79,5 % penduduk aktif berselancar setiap hari, menjadikan percakapan soal gender berpindah dari ruang fisik ke ruang digital. Perpindahan itu membuka peluang berekspresi yang nyaris tak terbatas. Di Instagram, TikTok, atau gim daring, remaja bebas mencoba filter berjenggot, suara feminin, atau avatar netral; bio “*they/them*” makin lazim. *Riset Pew Research Center* (2025) menunjukkan 28 % remaja Amerika kelompok yang mewakili tren global Gen Z mengaku mengenal teman non biner, lebih tinggi dibanding orang dewasa. Fenomena serupa mulai tampak di Indonesia, support group Telegram memberi ruang aman bagi LGBTQIA+ untuk berbagi pengalaman tanpa harus terbuka di dunia nyata.

Di ranah daring, SAFEnet melaporkan aduan kekerasan berbasis gender online

(KBGO) pada triwulan I tahun 2024 melonjak empat kali lipat dibanding periode 2023, korban terbesar berusia 18–25 tahun. Bentuk serangannya beragam komentar seksual di livestream gim, doxing alamat pribadi, hingga video deepfake non konsensual yang merusak reputasi korban.

Adapun yang menyebabkan adalah pertama, anonimitas pelaku merasa “tak tersentuh” di balik akun palsu. Kedua, algoritma platform yang mengutamakan konten kontroversial demi klik dan waktu tonton. Ketiga, regulasi yang belum sigap seperti UU ITE memang ada, tapi proses pelaporan KBGO kerap berbelit, membuat korban enggan melapor. Bahkan PBB melalui UN Women mengingatkan bahaya “manosphere”, jejaring daring misoginis yang diperkuat rekomendasi algoritmik dan menormalisasi ujaran kebencian terhadap perempuan.

Dampaknya tak sekadar psikologis cemas, depresi, hilang percaya diri melainkan juga ekonomi. Kreator konten perempuan bisa kehilangan sponsor karena serangan “*dislike bombing*”. Sebagian pemuda menolak kesetaraan gender dan memandang feminisme sebagai ancaman. Tanpa intervensi, ruang maya kita akan terus menjadi pedang bermata dua, tempat pemberdayaan sekaligus ladang kekerasan.

Karena itu, penelitian mengenai *Dinamika Gender dalam Ruang Maya* penting untuk: (1) memetakan siapa saja yang paling rentan agar kebijakan perlindungan tepat sasaran; (2) menyusun program literasi digital di sekolah tentang keamanan daring dan sensitivitas gender; (3) mendorong desain aplikasi yang menyediakan opsi avatar, pronoun, dan fitur pelaporan yang inklusif; dan (4) menjadi dasar advokasi regulasi anti-KBGO yang lebih tegas. Pengetahuan ilmiah yang solid adalah langkah awal menuju internet yang terasa aman, adil, dan ramah bagi semua identitas gender.

KAJIAN PUSTAKA

Konstruksi Identitas Jender di Era Digital

Menurut Butler (1990), jender bukanlah atribut bawaan, melainkan konstruksi performatif yang “dipentaskan” melalui bahasa dan tindakan secara berulang. Dalam ranah digital, konstruksi tersebut termanifestasi melalui pilihan avatar, penggunaan pronoun (they/them), hingga strategi naratif di media sosial (Wijaya & Hartono, 2024). Wood (2015) menegaskan bahwa *gender socialization* memengaruhi cara individu berkomunikasi, tetapi Marchi (2016) menunjukkan bahwa platform daring memperbolehkan generasi milenial menegosiasi kembali norma-norma ini. Nugroho dan Lestari (2021) secara khusus menelaah praktik “self-branding” jender pada remaja Generasi Z di Indonesia: mereka memanfaatkan fitur-fitur visual di Instagram dan TikTok - seperti filter, pose tertentu, serta penggunaan #Hashtag - untuk mengekspresikan identitas feminin atau mengaburkan label jender. Sebaliknya, para pengguna non-binär cenderung menggunakan pronoun “they/them” atau “mereka” dalam Bahasa Indonesia, disertai pemilihan estetika visual yang ambigu jender (Wijaya & Hartono, 2024).

Seperti yang dijelaskan oleh Butler (1990) gender bukan sesuatu yang “dibawa lahir,” melainkan pola tindakan berulang yang kita pertunjukkan di hadapan orang lain, di media sosial, performa itu kian apik berkat avatar, filter, dan story 24 jam yang memungkinkan seseorang tampil maskulin hari ini dan netral keesokan hari (Butler, 1990; Frontiers in Virtual Reality, 2025). Sementara itu, Deborah Tannen memandang percakapan laki-laki dan perempuan layaknya dialog lintas budaya gaya bahasa instrumental vs. relasional sering salah dibaca sebagai sindiran atau satire, sehingga perbedaan “*genderlect*” mudah memicu debat panas tentang seksisme di kolom komentar YouTube (Tannen, 1990). Memahami

performativitas Butler bersanding dengan teori genderlect Tannen membantu merancang literasi digital yang menekankan empati terhadap keragaman ekspresi dan gaya komunikasi, sekaligus mengurangi kesalahpahaman gender di ruang maya.

2. Perbedaan Gaya Komunikasi Maskulin, Feminin, dan Non-Biner

Tannen (1990; dikutip dalam Wood, 2015) mengemukakan teori *genderlect* yang membedakan gaya komunikasi maskulin (kompetitif, langsung) dan feminin (kolaboratif, emotif). Marchi (2016) menemukan bahwa di platform digital khususnya chat, forum, dan media sosial perbedaan gaya ini memudar karena munculnya teks dan emotikon. Oleh karena itu, ekspresi perasaan menjadi mudah diwakili oleh emotikon, GIF, atau stiker, sehingga mengurangi perbedaan gaya maskulin/feminin tradisional. Di sisi lain, pengguna non biner mengembangkan gaya komunikasi hybrid, mereka menciptakan kosakata campuran dan memilih emoji dengan nuansa ambivalen (Wijaya & Hartono, 2024).

Studi lintas generasi pun mencatat perbedaan pola perempuan milenial cenderung memilih emoji emotif, laki-laki menyukai humor, sementara non biner dan Gen Z lebih fleksibel, berganti set emoji sesuai konteks percakapan menjadi sebuah strategi adaptif yang mempertegas gaya “hibrida” mereka. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa perbincangan gaya komunikasi gender di era digital tak hanya soal kata, tetapi juga ditentukan oleh logika platform dan simbol visual yang terus berkembang.

3. Dinamika Pelecehan Berbasis Jender di Ruang Maya

Rezabek, Gonzalez, dan Sudweeks (2016) menunjukkan bahwa misogini online (*slut-shaming, body shaming*) dan transfobia adalah bentuk-bentuk pelecehan yang paling sering dihadapi oleh perempuan dan non biner. Zhao dan Li (2025) dalam konteks gaming mencatat istilah-istilah yang bertujuan untuk merendahkan seperti “*bitch*” atau “*slut*” masih kerap digunakan untuk mengejek pemain perempuan, sedangkan kata-kata diskriminasi muncul di channel chat. Wijaya dan Hartono (2024) melaporkan bahwa hanya sekitar 30% laporan pelecehan di forum daring lokal yang ditindaklanjuti sehingga pelaku tetap berulang kali melakukan tindakan yang sama.

Di sisi lain, adanya inisiatif komunitas seperti “*Gamers for Equality*” menunjukkan upaya responsif untuk menyusun kode etik dan moderasi internal (Zhao & Li, 2025). Beberapa NGO lokal, misalnya NGO-ID (2024), juga mengadakan webinar “Komunikasi Inklusif” dengan peserta mencapai belasan ribu orang, sebagai upaya edukasi agar masyarakat memahami konteks sensitivitas jender.

Studi longitudinal oleh Jane (2017) tentang “*gendered cyberhate*” menemukan bahwa intensitas serangan meningkat ketika perempuan mengekspresikan opini politik di forum publik, menunjukkan korelasi antara visibilitas dan risiko kekerasan. Temuan-temuan ini mendukung laporan Wijaya & Hartono (2024) bahwa penegakan moderasi lokal yang hanya menindak 30% laporan belum cukup menghalangi pelaku melakukan pelecehan berulang.

Dengan demikian, segala upaya komunitas seperti “*Gamers for Equality*” atau pelatihan “Komunikasi Inklusif” oleh NGO-ID adalah respon penting, tetapi belum menyentuh akar struktural seperti *desain platform, algoritma, dan penegakan hukum*. Memahami faktor-faktor psikologis (disinhibisi), teknis (algoritma), dan sosiologis (norma gender) secara terpadu akan memperkaya penelitian serta memandu kebijakan yang lebih

efektif dalam menekan pelecehan berbasis jender di ruang maya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif literature review. Studi literatur kualitatif adalah pendekatan sistematis dalam menelaah dan menganalisis literatur atau sumber-sumber pustaka yang relevan dengan tujuan memahami fenomena sosial secara mendalam, bukan untuk menguji hipotesis, melainkan untuk membangun pemahaman konseptual dan teoritis.

Karakteristik Studi Literatur Kualitatif:

1. Bersifat eksploratif dan interpretative
Bertujuan memahami makna, proses, atau dinamika dari suatu fenomena.
2. Mengandalkan sumber sekunder
Seperti jurnal ilmiah, buku, disertasi, laporan penelitian, artikel konferensi.
3. Menggunakan pendekatan tematik atau sintesis naratif
Bukan statistik meta-analisis, tapi fokus pada pola, kategori, dan makna.
4. Mengutamakan kedalaman daripada kuantitas
Jumlah literatur tidak harus banyak, asalkan relevan dan mendalam.

Literature review dipilih untuk mengumpulkan dan menganalisis studi-studi empiris tentang komunikasi jender di platform digital sepanjang periode 2015–Mei 2025. Dengan cara ini, kita bisa memperoleh gambaran menyeluruh mengenai praktik, tantangan, dan dinamika yang terjadi. Proses pencarian dan seleksi sumber melalui Google Scholar, Scopus, ProQuest, dan portal jurnal nasional GARUDA. Peneliti juga menentukan kriteria-kriteria yang tepat dan tidak dalam menentukan sumber-sumber review, yaitu terdiri dari:

Kriteria Inklusi:

1. Artikel jurnal peer-reviewed yang menitikberatkan komunikasi jender di ranah digital.
2. Tahun publikasi antara 2015 dan Mei 2025.
3. Tersedia dalam Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia.

Kriteria Eksklusi:

1. Artikel yang hanya membahas komunikasi jender offline (television, radio, media cetak) tanpa menyentuh ranah digital.
2. Tesis/skripsi yang belum dipublikasikan di jurnal.

Tabel 1. Tabel Coding

No	Teknik Analisis Data	Artikel Review
1	Open Coding	Membaca setiap artikel secara teliti untuk mengidentifikasi tema-tema utama - misalnya, “ekspresi identitas non-biner”, “digital harassment”, (Marchi, 2016; Nugroho & Lestari, 2021; Wijaya & Hartono, 2024). (Rezabek, Gonzalez, & Sudweeks, 2016; Zhao & Li, 2025). (Marchi, 2016; Putri & Santoso, 2020)
2	Axial Coding	Mengelompokkan kode-kode awal ke dalam kategori besar: Ekspresi Identitas Jender Digital. Dinamika Pelecehan Berbasis Jender. Perubahan Gaya Komunikasi Maskulin-Feminin di Digital. (Marchi, 2016; Nugroho & Lestari, 2021; Wijaya & Hartono, 2024). (Rezabek, Gonzalez, & Sudweeks, 2016; Zhao & Li, 2025). (Marchi, 2016; Putri & Santoso, 2020)
3	Selective Coding	Merumuskan pola besar (<i>core categories</i>) yang menghubungkan kategori-kategori di atas misalnya, “bagaimana ekspresi non-binier memunculkan reaksi pelecehan”, serta Triangulasi Temuan: Memastikan validitas dengan membandingkan temuan dari berbagai sumber literatur, termasuk kajian internasional, dan kajian lokal (Marchi, 2016; Obar, Zube, & Lampe, 2016; Zhao & Li, 2025). (Nugroho & Lestari, 2021; Wijaya & Hartono, 2024).

HASIL dan PEMBAHASAN

1. Ekspresi Identitas Jender di Berbagai Platform Digital

Pada media sosial seperti Instagram dan TikTok, remaja Generasi Z di Indonesia memanfaatkan fitur visual (filter, pose, warna palet) dan naratif (caption, hashtag) untuk menampilkan identitas jender. Pemilihan Instagram dan TikTok sebagai fokus utama

didasarkan pada tingginya tingkat penggunaan kedua platform tersebut oleh Generasi Z di Indonesia. Menurut laporan APJII (2024) dan We Are Social & Meltwater (2024), Instagram dan TikTok merupakan dua platform media sosial paling populer di kalangan usia 16–24 tahun, dengan proporsi pengguna aktif di atas 80%. Kedua platform ini juga memiliki karakteristik visual dan naratif yang kuat seperti filter wajah, efek suara, dan caption pendek yang sangat mendukung praktik ekspresi identitas jender secara kreatif. Sementara itu, penggunaan Twitter atau Facebook di kalangan usia muda menunjukkan tren menurun dan cenderung digunakan untuk diskusi atau berita, bukan ekspresi visual personal.

Nugroho dan Lestari (2021) melaporkan bahwa konten “*self-branding*” jender dapat dibagi menjadi tiga model utama:

1. Ekspresi Feminin Tradi Documental: Menggunakan filter lembut, pose santai, dan caption yang menekankan solidaritas perempuan (misalnya #GirlPower).
2. Eksperimen Androgini: Mencampur elemen maskulin (potongan rambut pendek, pakaian longgar) dengan estetika feminin (warna pastel, makeup ringan), memunculkan citra “*fluid jender*”. *Fluid* jender (atau gender fluid) adalah istilah yang merujuk pada identitas gender yang tidak tetap atau bisa berubah dari waktu ke waktu. Seseorang yang gender fluid mungkin merasa sebagai laki-laki pada satu waktu, perempuan di waktu lain, keduanya sekaligus, atau bahkan tidak merasa terikat pada kategori gender apa pun.
3. Narasi Non Biner: Menampilkan pronoun “they/them” atau “mereka”, mengunggah konten yang menolak label laki-laki/perempuan, serta membahas isu-isu trans dan identitas genderqueer. Individu yang mengidentifikasi sebagai *genderqueer* menolak klasifikasi gender tradisional, dan bisa saja merasa dirinya sebagai kombinasi dari maskulin dan feminin, di luar keduanya, atau tidak memiliki gender sama sekali.

Sementara itu, di forum daring termasuk Discord, Telegram, atau forum topik spesifik pengguna non biner sering kali memilih avatar netral jender dan memanfaatkan pronoun “mereka” dalam interaksi chat (Wijaya & Hartono, 2024). Mereka mengaku bahwa media daring memberikan keamanan relatif dibandingkan ruang *offline*, meski kekhawatiran akan pelecehan masih ada.

2. Dinamika Pelecehan Berbasis Jender di Ruang Maya

Berdasarkan studi Rezabek, Gonzalez, dan Sudweeks (2016) serta Zhao dan Li (2025), bentuk-bentuk pelecehan yang paling umum ditemui di ruang digital Indonesia meliputi:

1. Misogini Digital: Perempuan menghadapi komentar “kembali ke dapur” atau “yang penting senyum aja” ketika menyampaikan pendapat di forum.
2. *Slut-Shaming*: Pengguna perempuan yang vokal sering dipanggil “*bitch*” atau “*pelacur*” oleh pelaku anonim.
3. Transfobia dan Homofobia: Pemakai non biner dan LGBTQ sering mendapatkan hinaan berupa “benci” atau “*whatever*” yang melandasi ketakutan identitas mereka terekspos.

Penelitian Wijaya dan Hartono (2024) menuliskan bahwa hanya sekitar 30% laporan pelecehan yang diproses. Sanksi yang dijatuhkan pun masih bersifat temporer (banned beberapa hari), sehingga pelaku dapat kembali beraktivitas dengan identitas baru. Alhasil, tingkat kepercayaan diri perempuan dan non biner untuk berpartisipasi di komunitas digital menurun: hampir 40% responden mengaku membatasi diri mengunggah pandangan terkait isu sensitif jender karena takut di-bully (Wijaya & Hartono, 2024).

Komunitas daring dan organisasi advokasi seperti NGO-ID (2024) berperan sebagai *counter-voice*, mengembangkan kebijakan moderasi mandiri dan pelatihan literasi digital. Obar, Zube, & Lampe (2016) menekankan pentingnya strategi framing advokasi untuk memobilisasi pengguna melawan *digital harassment*. Inisiatif ini menunjukkan model pemerintah berbasis komunitas sebagai pelengkap moderasi platform, sekaligus menyoroti perlunya kerjasama lintas sektor antara pengguna, organisasi nonprofit, dan penyedia layanan untuk meningkatkan efektivitas penanganan kasus.

3. Perubahan Gaya Komunikasi Maskulin-Feminin di Ranah Digital

Dibandingkan komunikasi tatap muka, platform digital terutama chat, forum, dan media sosial mengurangi signifikansi modalitas nonverbal (intonasi, gestur) yang kerap memperkuat stereotip maskulin atau feminin (Marchi, 2016). Sebagai gantinya, emotikon, GIF, dan stiker menjadi representasi utama ekspresi emosional. Marchi (2016) menemukan bahwa:

1. Penggunaan Emotikon: Pengguna yang dulunya dikategorikan “maskulin” (jarang pakai emotikon) kini mulai menggunakan emotikon lucu untuk mencairkan nada tulisan. Sebaliknya, pengguna “feminin” dapat lebih leluasa mengekspresikan humor satir melalui GIF juga.
2. Pergeseran Nada Bahasa: Pesan-pesan dengan nada “*direct to the point*” (cenderung maskulin) berbaur dengan pesan “solidaritas dan empati” (cenderung feminin) di grup chat kerja dan komunitas secara umum.

Fenomena ini menandakan bahwa batasan tegas antara maskulin dan feminin semakin kabur di era digital. Bagi pengguna nonbiner, Marchi (2016) dan Wijaya & Hartono (2024) melaporkan bahwa mereka mengadopsi kosakata campuran misalnya memasukkan kata serapan asing tanpa menyesuaikan gender, guna menampilkan identitas yang tidak wajib dikaitkan dengan label “ia laki-laki” atau “ia perempuan”. Kerangka *genderlect* membantu menjelaskan pergeseran ini seperti digital discourse kini menjadi ruang intervensi di mana fitur teknis memungkinkan penggabungan repertori komunikasi maskulin dan feminin secara simultan. Fenomena ini menandakan kaburnya batas konstruksi gender tradisional, namun juga membuka tantangan baru terkait validitas sinyal sosial dalam bentuk teks seperti ambiguitas maksud di balik emotikon yang mempengaruhi interpretasi dan efektivitas pesan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa platform digital, khususnya Instagram dan TikTok, telah membuka ruang ekspresi jender yang lebih fleksibel di kalangan Generasi Z dan milenial. Pengguna memanfaatkan fitur visual dan

naratif untuk membangun identitas feminin, androgini, maupun non-biner secara aktif dan kreatif. Hal ini menunjukkan terjadinya pergeseran dalam konstruksi gender di era digital. Gaya komunikasi gender juga mengalami transformasi. Perbedaan antara gaya maskulin dan feminin semakin memudar karena media digital memperkenalkan modalitas baru seperti emotikon, GIF, dan stiker, yang digunakan lintas identitas gender.

Komunikasi non-biner bahkan menciptakan gaya hybrid yang mencerminkan adaptasi terhadap konteks digital. Dinamika ruang maya tidak terlepas dari tantangan serius berupa pelecehan berbasis jender. Bentuk-bentuk seperti misogini digital, slut-shaming, dan transfobia masih banyak ditemukan, sementara tingkat penanganan oleh platform masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi lintas sektor dalam meningkatkan moderasi digital, mengintegrasikan literasi jender ke pendidikan formal, serta mengembangkan desain platform yang lebih aman dan inklusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Hasil Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Jakarta: APJII.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble*. New York: Routledge.
- Jane, E. A. (2017). *Misogyny online: A short (and brutish) history*. SAGE Publications.
- Komnas Perempuan. (2024). Catatan Tahunan 2024: Rekam Kekerasan Berbasis Gender. Jakarta: Komnas Perempuan.
- Light, B. (2020). Gendered affordances in platform design. *Digital Media & Society*, 6(1), 24–39.
- Marchi, R. (2016). Digital gender divide and communication patterns among Millennials. *Journal of Pragmatics*, 127, 107–115. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.02.006>
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. MIT Press
- Neumann, E. (1974). The Spiral of Silence: Public Opinion and the Mass Media. *Journal of Communication*, 24(2), 43–51.
- Nugroho, Y., & Lestari, P. (2021). Media sosial dan konstruksi identitas gender di kalangan Generasi Z Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 1–12.
- Obar, J. A., Zube, P., & Lampe, C. (2016). Advocacy 2.0: An analysis of how advocacy groups perceive and use social media. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(2), 136–151. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12009>
- Pew Research Center. (2025, 24 Januari). U.S. teens are less likely than adults to know a trans person, more likely to know someone who's nonbinary. Washington, DC: Pew Research Center.
- Putri, A. I., & Santoso, M. A. (2020). Pengaruh representasi gender dalam iklan televisi terhadap persepsi masyarakat. *Jurnal Komunikasi*, 15(2), 45–59.
- Rezabek, R., Gonzalez, C., & Sudweeks, F. (2016). Gender and Computer-Mediated Communication: Exploring Online Identity and Interaction. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 32(6), 456–467.
- Roberts, S., & Towns, M. (2020). Framing gender equality in the digital age. *Feminist Media Studies*, 20(5), 667–683. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1613037>
- SAFEnet. (2024, Mei). Laporan Pemantauan Situasi Hak-hak Digital di Indonesia Triwulan I 2024. Bali: Southeast Asia Freedom of Expression Network.
- Salam, R. (2023). Analisis wacana: Komunikasi gender dalam film Indonesia kontemporer. *Jurnal Cultural Studies*, 5(1), 77–92.
- UN Women. (2025, Mei). The “manosphere” is no joke: Understanding online misogyny and its

- impact on women. New York: United Nations Entity for Gender Equality and the Empowerment of Women.
- We Are Social & Meltwater. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. <https://datareportal.com>
- Wijaya, T., & Hartono, S. (2024). Komunikasi lintas gender dalam ruang virtual: Studi pada forum daring. *Jurnal Media dan Masyarakat*, 22(2), 99–110.
- Wood, J. T. (2015). *Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture* (11th ed.). Cengage Learning.
- Zhao, Y., & Li, X. (2025). Exploring gendered language in gaming communities: A discourse analysis. *New Media & Society*, 27(4), 333–350.