

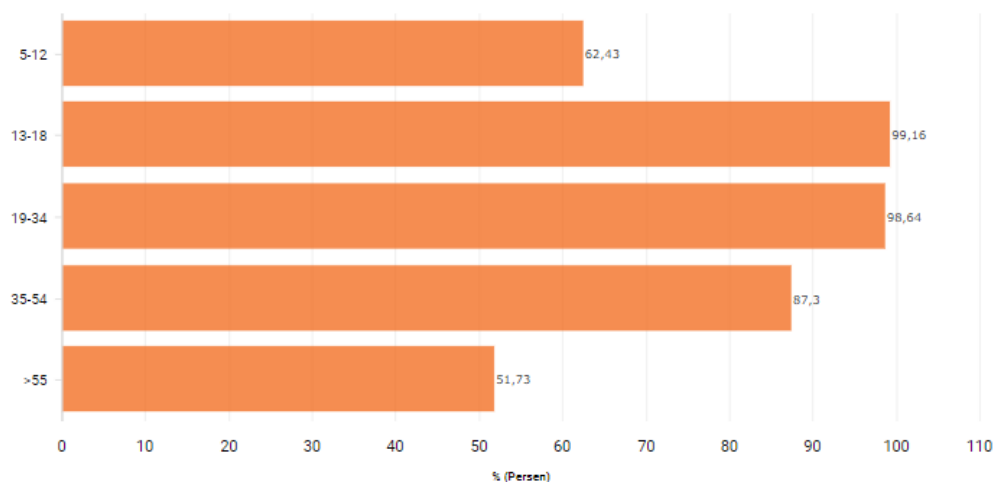
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Internet sering kali digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk mengetahui hal yang sedang ramai diperbincangkan oleh khalayak ramai saat ini. Dengan adanya internet, masyarakat Indonesia bisa berkomunikasi dan bertukar informasi atau trend dengan sesama pengguna internet meskipun dengan jarak yang cukup jauh atau bahkan sangat jauh. Melalui internet, setiap orang bisa bertukar pesan pribadi, memperoleh banyak teman, mengetahui banyak informasi yang sedang ramai dibicarakan oleh banyak orang (Rahadi, 2017).

Usia para pengguna internet juga sangat bermacam-macam. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa, bahkan lansia pun kini aktif menggunakan internet sebagai sarana berkomunikasi dan hiburan (Ghofurrohimi et al., 2023). Adapun data pengguna internet berdasarkan usia yaitu :



**Gambar 1. 1 Pengguna Internet Berdasarkan Usia**

Sumber : (Pahlevi, 2022)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan penetrasi internet Indonesia mencapai 77,02% pada 2021-2022. Berdasarkan usia, penetrasi internet tertinggi berada di kelompok usia 13-18 tahun. Hampir seluruhnya

(99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet. Selanjutnya, kelompok usia 19-34 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 98,64%. Kelompok 35-54 tahun lalu memiliki penetrasi internet sebesar 87,3%. Anak-anak berusia 5-12 tahun memiliki penetrasi internet sebesar 62,43%. Kelompok umur 55 tahun ke atas memiliki penetrasi terendah dengan 51,73% (Pahlevi, 2022).

Para remaja kebanyakan mengakses internet untuk mengetahui trend yang sedang ramai diperbincangkan saat ini (Bernatta & Kartika, 2020). Beberapa dari mereka mengakses internet untuk mengetahui trend fashion saat ini, berita yang sedang ramai diperbincangkan, hingga beberapa topik yang sedang marak digandrungi oleh beberapa remaja di Indonesia (Ramadhan, 2020). Dan bagi kalangan remaja k-poppers, tentu saja mereka mengakses sosial media untuk mengetahui atau mengikuti perkembangan idola mereka di Korea Selatan sana. Bahkan tak jarang juga kebanyakan dari mereka ikut melaksanakan trend yang sedang digandrungi oleh para remaja di kalangan k-poppers saat ini.

*Roleplayer* adalah suatu kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh sebagian besar remaja di Indonesia, yang berperan atau berpura-pura menjadi seorang artis dan idol korea, dengan menggunakan identitas asli dari sang idol (L. P. Pratiwi & Putra, 2018). *Roleplayer* biasanya dilakukan di berbagai jejaring sosial. *Roleplay* merupakan suatu aktivitas bermain peran yang sudah cukup lama dikenal di kalangan penggemar. Melalui *roleplay* ini mereka akan menuangkan salah satu imajinasinya (Achsa & Affandi, 2015). Mereka akan bermain peran sebagai seorang artis dan berperan seolah-olah mereka adalah artis dengan meniru aktivitas idola asli yang mereka perankan. Karena hal tersebut, mereka akan merasa lebih mengetahui aktivitas, sifat, dan karakter sang artis karena sudah terbiasa menirukan perilaku sang idola di media sosial mereka, yang kemudian mereka akan merasa sangat mirip dengan sang idola.

Di dunia *roleplay*, mereka akan berperan layaknya idol yang sedang mereka perankan. Mereka juga harus membangun karakter yang baik untuk menjaga citra sang idol atau artis yang sedang mereka perankan. Dalam hal ini, *roleplayer* artis korea lebih mendominasi dunia bermain peran ini dibanding *roleplayer* dari negara lain. Hal ini diyakini karena fenomena Korean wave yang sedang ramai diperbincangkan akhir-akhir ini, sehingga kebanyakan remaja Indonesia menggunakan artis korea sebagai face claim mereka. *Roleplayer* merupakan suatu

identitas sang pemain dalam dunia virtual. Identitas idol yang mereka pilih untuk dimainkan peran akan menjadi identitasnya dalam dunia virtual atau *roleplayer* pada *platform* twitter. Identitas ini yang mereka gunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dengan pemain *roleplayer* lainnya (Falenchia & Sumardijjati, 2023).

Terhitung hingga hari ini, pemain *roleplayer* di jejaring sosial twitter mencapai angka 54.086 ribu, jika dilihat dari akun base @selfolconvo. Selfol Convo sendiri merupakan salah satu base tempat dimana para pemain *roleplayer* untuk mencari teman, mencari keluarga, mencari open agency, dan lainnya. Para pengikut yang sudah diikuti balik oleh base ini akan bisa mengirimkan pesan yang secara langsung akan muncul di beranda para pengikut base lainnya, dan mereka bisa langsung berinteraksi lewat cuitan tersebut yang disebut *menfess*. Dikutip dalam (Dogantan, 2020) oleh Cornelius, dalam melakukan aktivitas peran atau *roleplaying*, keterlibatan peran dan anonimitas merupakan suatu komponen yang penting untuk sebuah pencapaian. Dikutip dalam (Nadia, 2013) menurut Jenkins, Tindakan textual poaching bisa berupa aktivitas bermain peran atau *roleplaying*, yang dilakukan oleh penggemar media fandom.

Sebuah squad atau perkumpulan group terdapat juga di dalam dunia *roleplay*. Mereka biasanya menggunakan wadah ini untuk mencari teman, keluarga, atau bahkan pasangan. Hal ini dibuat oleh mereka dengan tujuan agar kegiatan di dunia *roleplay* bisa mirip dengan di dunia nyata. *Roleplay* merupakan gambaran dari identitas seseorang di dalam dunia virtual (A. P. Pratiwi, 2023). Identitas idol yang dipilih oleh seseorang, akan menjadi identitasnya di dalam dunia virtual yang merepresentasikan posisi penting seseorang. Sosial media twitter merupakan suatu tempat untuk penggemar dan pemain *roleplay* untuk berkomunikasi satu sama lain dengan sesama penggemar atau sesama pemain *roleplayer* (Putri & Lainsyamputty, 2021).

Dikutip dari Bell (2008), dunia virtual adalah jaringan yang tersinkronisasi, dipresentasikan sebagai avatar dan difasilitasi oleh jaringan computer. Hal serupa juga disampaikan, bahwa Dunia virtual adalah sebuah dunia yang dipenuhi oleh banyak pengguna yang dapat membuat avatar pribadi dan secara bersamaan secara bebas menjelajahi dunia maya, di mana mereka dapat berpartisipasi dan berkomunikasi dengan orang lain (Aichner dan Jacob, 2015). Suatu identitas diri bisa berdampak cukup besar dari media sosial. Mereka dapat lebih bisa mengekspresikan

dirinya sendiri di media sosial. Hal ini berbanding terbalik dengan dunia nyata, dimana mereka lebih sulit mengekspresikan diri dengan bebas dibanding dalam dunia virtual. Identitas adalah suatu hal yang cukup penting dalam diri seseorang agar mereka memiliki ciri khas tersendiri. Bagi mereka yang bermain *roleplay*, identitas virtual merupakan identitas yang baru bagi diri mereka. Karena dengan menggunakan identitas virtual, mereka bisa memperkenalkan diri, berkomunikasi, mencari teman, dan berkelompok tanpa menggunakan identitas mereka di dunia nyata. Maka dari itu, seseorang yang ingin berinteraksi di dunia *roleplay* harus memiliki identitas virtual agar bisa membuat sebuah kelompok komunikasi dengan sesama pemain *roleplay*.

Identitas virtual merupakan suatu penggambaran sifat secara tersirat saat melaksanakan komunikasi secara online (Kokswijk, 2007), yang berarti itu adalah identitas baru seseorang di dalam dunia virtual yang menggunakan identitas virtual. Seseorang yang menggunakan identitas virtual untuk berkomunikasi di dunia virtual, bisa saja sikap dan karakternya akan berbeda dengan mereka di dunia nyata. Seseorang di dunia virtual bisa saja menjadi lebih galak, banyak bicara, dan tidak pemalu, berbanding terbalik dengan mereka di dunia nyata yang cenderung baik hati, pendiam dan pemalu. Dikatakan juga bahwa identitas virtual menunjukkan bagaimana seseorang berkomunikasi secara online untuk mengetahui sejauh mana pengekspresian diri agar dapat membangun identitas yang baru (Turkle, 2005).

Dalam aktivitas dunia nyata, konsep identitas dijelaskan dengan sebuah pemahaman bahwa “satu jati diri, satu identitas” (Judith : 1996), yang berarti satu orang hanya bisa memiliki satu identitas di dunia nyata selama hidup mereka. Namun di dunia virtual, seseorang bisa saja membuat beberapa bahkan bisa sampai ribuan identitas virtual, sebanyak apapun yang mereka mau. Berbeda jauh dengan identitas di dunia nyata, identitas virtual dalam dunia *roleplay* ini mereka akan berperan menjadi idol yang sedang mereka perankan. Mereka meminjam identitas asli dari sang artis yang akan digunakan untuk berinteraksi dengan suatu kelompok di media sosial. Photo, tanggal dan bulan lahir, nama, dan pekerjaan seorang idol akan dipakai oleh seseorang untuk membentuk identitas virtual mereka. Maka dari itu, mereka juga biasanya membuat suatu tweet yang berisi kegiatan yang dilakukan oleh sang artis. Misalnya artis tersebut telah memenangkan suatu penghargaan dalam sebuah acara musik, maka pemain *roleplay* artis tersebut juga harus membuat tweet yang berisikan

tentang kemenangan sang idol di acara musik tersebut dengan gaya bahasa dan tulisan dari hasil pemikiran mereka sendiri.

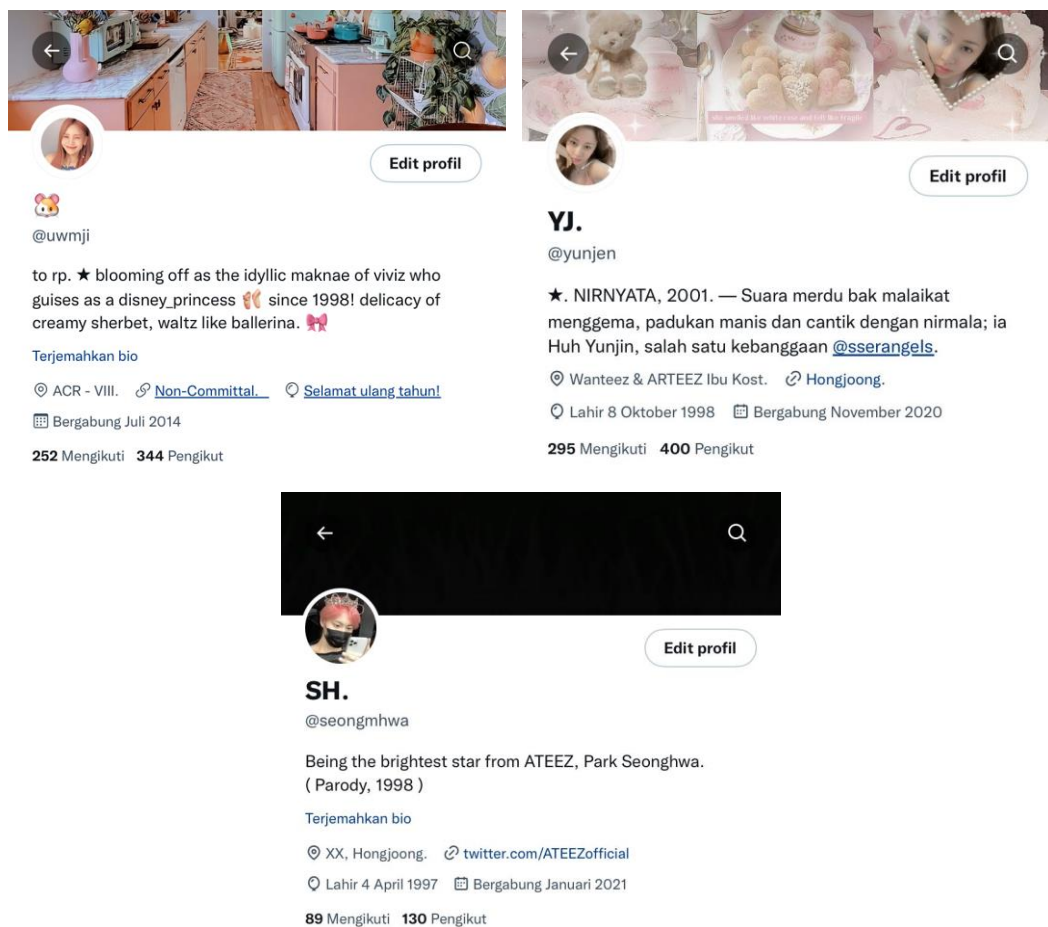
Seakan tak lekang oleh waktu, fenomena *roleplay* terus menjamur dan bahkan terus berkembang sampai bisa merambah ke dunia twitter. Dahulu, para pemain *roleplay* banyak yang menggunakan jejaring sosial facebook, bbm, dan line. Namun seiring berjalannya waktu dan didukung dengan teknologi yang semakin maju, para pemain *roleplay* semakin banyak dan kebanyakan dari mereka menggunakan media sosial twitter sebagai tempat untuk mereka bermain *roleplay* (Nurfaidah et al., 2018).

Minat k-popers pada *roleplay* adalah ketertarikan seseorang dalam memainkan karakter atau peran tertentu di media sosial, dalam hal ini sebagai Korean Idol di Twitter (Luthfina & Irwansyah, 2020). Saat ini, penggunaan media sosial semakin meningkat dan Twitter menjadi salah satu *platform* yang populer digunakan. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan media sosial, khususnya Twitter, dapat membentuk identitas virtual bagi para penggunanya. Selain itu, dengan adanya identitas virtual yang dimiliki oleh seseorang, peneliti merasa tertarik untuk mengetahui motif seseorang melakukan kegiatan bermain *roleplayer* sebagai sarana pembentukan identitas virtual terutama di media sosial twitter.

Dalam penelitian kali ini, jejaring sosial yang dipilih sebagai objek penelitian adalah Twitter. Karena mengingat fenomena diatas, alasan penulis memilih media sosial twitter adalah Twitter telah menjadi platform bagi para penggemar K-Pop dan *roleplayer* untuk berinteraksi dan berbagi konten terkait idol Korea. Dalam konteks ini, Twitter menjadi wadah yang ideal untuk memahami bagaimana identitas virtual Korean Idol dapat dibentuk dan diekspresikan..Begitupun dengan *roleplay*. *Roleplay* seolah terus menjadi trend di kalangan remaja Indonesia khususnya fans k-pop yang disebut dengan k-popers, interaksi langsung dengan penggemar melalui balasan dan *retweet* memfasilitasi komunikasi yang lebih dekat antara *roleplayer* dan komunitas penggemar, serta memberikan wawasan tentang respons penggemar terhadap identitas yang dibangun.

Sebagian besar remaja Indonesia yang bermain *roleplayer* pasti akan menggunakan twitter sebagai tempat bermain *roleplayer*. Karena mereka merasa lebih mudah untuk mendapatkan informasi dari sang artis yang mereka perankan karena berada di satu *platform* yang sama (Lainsyampatty, 2021). Selain itu, mereka juga bisa membuat cerita tentang keseharian idol yang mereka perankan, yang disebut

update chara atau upchar (Nuraini, 2021). Mereka juga bisa berkomunikasi satu sama lain dengan pengguna twitter lain dan sesama *roleplayer* dengan mudah melalui timeline atau dm. Kemudahan lain yang diberikan twitter adalah dengan adanya group dm atau GDM. Mereka bisa berinteraksi dengan lebih dari dua orang di dalam satu wadah yang sama. Biasanya GDM ini adalah pergabungan dari beberapa idol yang memiliki tahun lahir yang sama, agensi yang sama, grup yang sama, dan lain sebagainya (Nuraini, 2021). Beberapa hal tersebutlah yang membuat para pemain *roleplayer* tertarik untuk menggunakan *platform* twitter sebagai tempat untuk bermain peran atau *roleplay*. Adapun salah satu tampilan Twiter *Roleplayer* yaitu :



**Gambar 1. 2 Twiter *Roleplayer***

Berdasarkan gambar 1.2 dapat dilihat bahwa terdapat tiga akun *roleplayer* yang merupakan milik pribadi peneliti yang dibuat pada tahun 2018. Hal tersebut didasarkan sebagai bentuk observasi partisipatif oleh peneliti untuk mendalami studi mengenai minat *roleplayer*. Hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan para pemain *roleplay* terutama *roleplayer* korea, kecenderungan mereka biasanya bisa memainkan lebih dari satu peran dengan beberapa akun berbeda sesuai dengan

keinginan mereka. Beberapa orang memiliki tiga akun dengan identitas dan wajah yang berbeda. Misalnya di akun utama mereka memakai identitas seorang artis korea Yunjin Lesserafim, sedangkan di akun kedua memakai identitas seorang artis korea Seonghwa ATEEZ, dan di akun lain menggunakan identitas Umji Viviz. Dari beberapa akun dan identitas tersebut, tidak ada satu pun yang mengetahui identitas asli dari pemegang akun atau pemain *roleplayer* tersebut. Dan ada juga yang memakai identitas artis korea yang berjenis kelamin laki-laki, tetapi di dunia nyata mereka berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat menjelaskan bagaimana para pemain *roleplay* memahami arti dari bermain dalam dunia virtual dan mengapa mereka bisa bertahan dalam waktu yang lama di dalam dunia yang hanya ada dalam khayalan. Mereka mampu memahami motif yang mendasari partisipasi mereka dalam permainan peran, yang mungkin melibatkan tujuan dan latar belakang yang dipersiapkan dengan sengaja melalui karakter idola yang mereka mainkan.

Diantara beberapa penelitian terdahulu, terdapat judul Peran *Roleplayer* dalam Membentuk Identitas Virtual di Jejaring Sosial Line yang dilakukan oleh Nuraini & Satiti (2021) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yakni pada media sosial yang digunakan, media sosial yang digunakan dalam penelitian terdahulu yaitu Jejaring Sosial Line, sedangkan penelitian sekarang menggunakan Twitter. Begitu pula penelitian terdahulu lainnya dengan judul Artikulasi Identitas Virtual *Roleplayer* Dengan Karakter K-Pop Idol Via Twitter yang disusun oleh Rahayu (2019) dari Universitas Airlangga. Peneliti ingin melakukan penelitian yang sama yaitu tentang identitas virtual yang kaitannya erat dengan *Roleplayer* namun fokus yang berbeda, yaitu peneliti tetap berfokus kepada minat k-popers dalam bermain *roleplay*, sedangkan pada penelitian terdahulu ini, fokus penelitiannya adalah artikulasi identitas. Artikulasi identitas menurut Chris Barker ialah “menunjukkan pengekspresian atau perepresentasian dan pemanduan”.

Korotkevich (2019) dalam penelitiannya yang berjudul *Problems of virtual identity in the digital age (social and philosophical analysis)*. Jurnal ini menyajikan untuk pertama kalinya model identitas virtual dengan karakteristik utamanya. Identitas virtual dikaitkan dengan persepsi Internet sebagai hiburan terbaik. Dalam hal ini, identitas virtual telah menjadi salah satu fenomena yang paling relevan, dan jurnal ini dikhususkan untuk analisis pendekatan studi. Objek dari karya ini adalah

ruang komunikasi sosial Internet dan identitas virtual yang terbentuk sebagai hasil dari komunikasi tersebut. Subjeknya adalah analisis sosio-filosofis dari struktur identitas virtual komunikatif dan metodologi untuk mempelajarinya. Penelitian sekarang yang berjudul "Minat K-popers pada *Roleplay* dalam Membentuk Identitas Virtual Korean Idol di Media Sosial Twitter" memiliki perbedaan yang signifikan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Korotkevich (2019), mengungkap konsep identitas virtual secara umum dalam konteks era digital. Penelitian tersebut lebih cenderung mengadopsi pendekatan sosio-filosofis dan menganalisis struktur komunikatif dari identitas virtual. Sementara itu, penelitian sekarang lebih khusus mengarah pada minat K-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual Korean Idol di media sosial Twitter. Dengan fokus yang lebih spesifik ini, penelitian sekarang memberikan kontribusi baru dalam memahami bagaimana individu secara aktif berminat dalam membentuk identitas virtual mereka dalam konteks yang sangat terfokus, yaitu sebagai penggemar Korean Idol di platform media sosial Twitter.

Penelitian tentang minat k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di Media Sosial Twitter memiliki urgensi yang penting untuk diperhatikan. Pertama, dengan meningkatnya penggunaan media sosial, khususnya Twitter, perlu dipahami bagaimana penggunaan tersebut dapat membentuk identitas virtual bagi para penggunanya. Kedua, identitas virtual semakin penting dalam kehidupan manusia modern karena semakin banyak aktivitas dilakukan secara online. Ketiga, aktivitas *roleplaying* semakin populer di media sosial dan banyak pengguna Twitter yang terlibat dalam permainan peran online. Selain itu, dalam membangun identitas virtual Korean Idol, minat k-popers menjadi *roleplay* menjadi faktor penting dalam membentuk citra diri dan reputasi Korean Idol di media sosial. *Roleplayer* adalah orang yang mengambil peran atau memainkan karakter Korean Idol di media sosial seperti Twitter.

Minat dalam bermain peran sebagai Korean Idol di media sosial Twitter mencerminkan ekspresi kreatif para penggemar dalam menciptakan karakter fiksi yang terhubung dengan idola mereka. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan narasi yang menarik, menjalin hubungan emosional dengan idola, dan membentuk komunitas penggemar yang solid. Selain itu, bermain peran juga dapat menjadi pelarian dari rutinitas sehari-hari dan sarana untuk mendalami budaya pop Korea. Meskipun aktivitas ini dilakukan secara fiksi, hal ini tetap menjadi cara



yang unik bagi penggemar untuk menunjukkan apresiasi dan cinta mereka kepada idola.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Minat K-popers pada *Roleplay* dalam Membentuk Identitas Virtual Korean Idol di Media Sosial Twitter”. Dan metodologi penelitian yang akan dilakukan adalah dengan metode kualitatif dengan sasaran responden orang yang bermain *roleplay* di media sosial twitter secara aktif selama kurun waktu 6 bulan sampai 1 tahun lamanya. Serta dengan cara memperoleh responden melalui autobase yang ada di twitter.

## **1.2 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui ketertarikan k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter.
2. Untuk mengetahui perhatian k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter.
3. Untuk mengetahui motivasi k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter.
4. Untuk mengetahui pengetahuan k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa pertanyaan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana ketertarikan k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter ?
2. Bagaimana perhatian k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitte ?
3. Bagaimana motivasi k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter ?
4. Bagaimana pengetahuan k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual korean idol di media sosial Twitter ?

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Minat k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual Korean Idol di media sosial Twitter dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan dasar referensi untuk penelitian yang akan datang.
- b. Sebagai tambahan dari kurangnya literasi yang membahas tentang dunia media sosial terutama twitter sebagai media komunikasi.
- c. Penelitian mengenai "Minat K-popers pada *Roleplay* dalam Membentuk Identitas Virtual Korean Idol di Media Sosial Twitter" dalam konteks konsentrasi digital media memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang signifikan. Melalui penelitian ini, akan terbuka wawasan yang lebih mendalam mengenai perilaku pengguna media sosial, terutama di platform Twitter, dalam berinteraksi dengan identitas virtual Korean Idol. Informasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang preferensi, motivasi, serta pola perilaku yang mendasari minat k-popers pada *roleplay* terkait dengan identitas virtual tersebut.
- d. Penelitian ini juga memberikan kontribusi berharga pada bidang digital media serta industri hiburan secara lebih luas, dengan menghadirkan pandangan baru tentang bagaimana identitas virtual Korean Idol dibentuk, dipertahankan, dan berinteraksi dengan penggemar melalui media sosial.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan wawasan kepada *Roleplayer* (orang yang memainkan peran Korean Idol) tentang bagaimana membangun identitas virtual yang menarik dan populer di media sosial.
- b. Memberikan panduan bagi *Roleplayer* dalam memilih tindakan yang tepat dalam membentuk identitas virtual agar terhindar dari tindakan yang merugikan atau dapat memengaruhi citra diri.
- c. Memberikan wawasan bagi *Roleplayer* tentang cara mempertahankan identitas virtual yang konsisten dan meyakinkan di media sosial Twitter.

### 1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian terhitung 12 bulan lamanya yakni dari bulan Agustus 2022 sampai dengan Agustus 2023, dan lokasi penelitian untuk minat k-popers pada *roleplay* dalam membentuk identitas virtual Korean Idol yaitu di media sosial Twitter.

**Tabel 1.1 Waktu Penelitian**

NO	JENIS KEGIATAN	JADWAL KEGIATAN													
		Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	
		2022	2022	2022	2022	2022	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023
1	Penelitian Pendahuluan	■	■												
2	Seminar Judul			■											
3	Penyusunan Proposal				■	■	■	■	■	■	■				
4	Seminar Proposal										■				
5	Pengumpulan Data										■	■			
6	Pengolahan dan Analisis Data										■	■			
7	Ujian Skripsi													■	