

**FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER**

*(Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter)*

***The Phenomenon Korean Roleplayer On Social Media Twitter***

*(Phenomenology Study of Korean Roleplayer On Social Media Twitter)*

**Oleh:**

**Gina Gilang Gantina**

**162050040**

**SKRIPSI**

**Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN  
BANDUNG  
2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER***

**Oleh:**

**Gina Gilang Gantina**

**NRP: 162050040**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada  
Program Studi Ilmu Komunikasi Telah Disetujui Oleh Pembimbing Pada Tanggal  
Seperti Tertera dibawah ini**

**Bandung,.....**

Pembimbing

**Yanti Susila T., S.Ag., M.Si**

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dekan FISIP UNPAS

**H. Rasman Sonjaya, S.Sos., M.Si**

**Dr. M. Budiana, S.Ip., M.Si**

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan doktor), baik di Universitas Pasundan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing dan masukan penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Banjar,.....

Yang membuat pernyataan

**Gina Gilang Gantina**

**162050040**

## RINGKASAN

Penelitian ini berjudul “**FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER**”

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana motif *Korean Roleplay* dalam bermain *Roleplay*, juga mengetahui bagaimana tindakan yang dilakukan setelah bermain *Roleplay* dan juga mengetahui bagaimana para *Korean Roleplayer* memaknai *Roleplay*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu studi kepustakaan dengan melihat berbagai referensi buku teori dan hasil dari penelitian sebelumnya, dan studi lapangan yaitu melalui wawancara mendalam terhadap informan, serta observasi lapangan.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat oleh peneliti, diperoleh jawaban mengenai motif, makna dan tindakan dari para *Korean Roleplay*. Motif para *Korean Roleplay* dalam bermain *roleplay* untuk mengisi waktu luang mereka dan menghilangkan stress yang mereka rasakan. Kemudian tindakan dari para informan setelah bermain *roleplay* yaitu mereka merasa menjadi lebih terbuka akan masalah yang tengah mereka alami dengan menceritakannya kepada orang yang dipercaya. Terakhir hasil yang diperoleh yaitu mengenai makna dari *Roleplay*. Secara keseluruhan para *Korean Roleplay* memaknai *Roleplay* sebagai tempat untuk mencurahkan semua keluh kesah yang tengah mereka rasakan.

Saran yang dapat peneliti berikan pada para *Korean Roleplay* yaitu untuk lebih berhati – hati dalam bermain *roleplay*, jangan hanya digunakan sebagai tempat berimajinasi saja tapi ambil sisi positif dari bermain *roleplay* ini.

**Kata Kunci:** Fenomena, *Korean Roleplay*

## **ABSTRACT**

*This research is entitled "THE PHENOMENON kOREAN ROLEPLAYER ON SOCIAL MEDIA TWITTER"*

*The purpose of this research is to find out how the Korean Roleplay motive in playing Roleplay, also know how the actions taken after playing Roleplay and also know how Korean Roleplayer interpret Roleplay.*

*The research method used in this study uses qualitative research. While the data collection techniques used by researchers are the study of literature by looking at various theoretical book references and the results of previous research, and field studies about interviews with informants, and field observations.*

*Based on research results obtained by researchers, obtained answers about the motives, meanings and actions of the Korean Roleplay. The motives of Korean Roleplay in playing roleplay to fill their free time and relieve the stress they feel. Then the actions of the informants after playing roleplay is that they are asked to be more open about the problems they are experiencing by explaining it to people they trust. Finally the results obtained are about the meaning of Roleplay. Overall the Korean Roleplay interpreted Roleplay as a place to devote all the complaints they were feeling.*

*Suggestions that researchers can give to Korean Roleplay is to be more careful in playing roleplay, don't just use it as a place of imagination but take the positive side of playing this roleplay.*

*Key: Phenomenon, Korean Roleplayer*

## RINGKESAN

*Panalungtikantikan ieu dijudulan “FENOMENA KOREAN ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER”*

*Tujuan ti panalungtikan ieu nya éta haturan uninga kumaha motif Korean Roleplay dina amengan Roleplay, sareng nga uninga kumaha kalakuan anu dipidamel saatos ameng roleplay sareng nga uninga kumaha Korean roleplay nganapsirkeun roleplay ieu.*

*Métode panalungtikan anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaeta ngagunakeun panalungtikan kualitatif. Sedengkeun tehnik pangumpulan data anu dianggo ku panalungtikan ieu nyaeta sumber-sumber ti buku sareng internet kalawan ningali sagala rupa référénsi buku teori sarta kenging ti panalungtikan kawitna, sarta studi lapang nyaeta wawancara neuleuman sareng paniten.*

*Dumasar kenging panalungtikan anu dipibanda ku panalungtik, ditampi jawaban ngeunaan motif, makna sarta tindakan ti para Korean roleplayer. Motif Korean roleplay dina ameng roleplay ieu nyaeta kanggo ngeusian waktos lowong informan sarta ngaleungitkeun stress anu dirasakeun. Saterasna tindakan ti para informan aatos ameng roleplay nyaeta rumaos barobah kaayaan langkung kabuka kanu masalah anu keur dirasakeun kalawan nyaritakeun n aka jalmi anu dipercanten. Pamungkas kenging anu ditampi nyaeta ngeunaan makna ti roleplay. Korean roleplay ngamaknaan roleplay minangka tempat kanggo ngacurahkeun sadaya keluh kesah anu keru dirasakeun.*

*Bongbolongan anu tiasa panalungtik pasih ka palaku Korean roleplay nyaeta kedah langkung ati-ati dina ameng roleplay. Teu kenging ngan diangge minangka tempat jang ngahayal wae nanging candak sisi positip ti ameng roleplay ieu.*

*Konci: Fenomena, Korean Roleplay*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER”**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti pun tidak luput dari begitu banyak hambatan dan kendala yang dihadapi, namun berkat banyak bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, hambatan dan kendala dapat dilalui hingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam kesempatan yang berbahagia ini, dengan segala hormat peneliti sampaikan penghargaan dan terimakasih yang begitu besar kepada Ibu Yanti Susila T., S.Ag., M.Si selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga serta memberikan banyak petunjuk, arahan, bimbingannya selama proses penyusunan hingga selesainya skripsi ini. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. M. Budiana, S.Ip., M.Si. selaku Dekan FISIP Universitas Pasundan.
2. Bapak Drs. Kunkunrat M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.
3. Ibu Dra. Hj. Yulia Segarwati, M.Si selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.
4. Bapak Drs. R.H Sumardhani, M.Si, selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.

5. Bapak H. Rasman Sonjaya, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Prodi sekaligus dosen pembimbing I saya di Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pasundan.
6. Bapak Vera Hermawan, S.Ikom., M.I.Kom. selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pasundan.
7. Para Dosen dan Staff Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pasundan.

Tidak lupa peneliti secara khusus ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orangtuaku mama Eti Sunarsih yang telah membesarkan, mendidik, menyayangi, serta selalu mendukung dan mendoakanku dimanapun berada. Tidak lupa untuk almarhum ayah Zenal Arifin yang sudah terlebih dahulu meninggalkan kami semua, terimakasih atas segala kasih sayang yang telah engkau berikan semasa hidupmu.
2. Kakak saya Nia Silviana yang telah membantu saya jika tengah kesulitan dalam memilih kata untuk melengkapi setiap kalimat dalam penulisan ini. Terimakasih sudah mendengarkan keluh kesah adikmu mengenai tema skripsi ini, walaupun tidak paham dengan temanya karna tidak pernah bermain *Roleplay*.
3. Kedua keponakanku Ghibran Galang Ghaisan dan Ghian yang walaupun suka riweh pengen main laptop ateu nya, tapi suka menjadi penghibur dan penyemangat dikala jenuh dengan skripsi ini melalui tingkah kalian yang menggemaskan.
4. Teman terdekatku di Kelas Syifaa Fariidah yang menyemangatiku dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena sudah banyak membantu selama masa perkuliahan ini. Jangan kebanyakan nonton running man,



sekali – kali nonton produce atau variety lainnya biar bisa lebih nyambung sama acu hehe.

5. Teman – teman ku yang paling heboh kalau udah ngumpul bareng Hasni, Natalia, Desi dan Rifa. Partner dari segala partner yang takan pernah terlupakan, selalu menghibur dikala gege merasa sedih dan sendiri, yang selalu memberikan nasihat mengenai dunia perkuliahan karna kalian lebih senpai, selalu heboh kalau udah bahas bias masing – masing dan kadang masih suka rebutan bias. kalian rumah kedua buat gege. 사랑해 영원히 친구야 :D
6. Tak lupa pada kak somi yang selalu mendengarkan semua sambatan dan curhatanku mengenai dunia perkuliahan maupun hal pribadi. Makasih banyak udah nyemangatin dan ngasih nasehat yang bisa buat gege bertahan sampai sini hehe.
7. Terimakasih banyak untuk para *oppadeul* dan *dongsaengdeul* di BTS, SEVENTEEN, WANNAONE, CRAVITY, X1, NCT, CIX, AB6IX dan DRIPPIN terutama kepada Min Yoongi, Kang Daniel, Bae Jinyoung, Seongmin, Serim, Kang Minhee, Hwang Yunseong, Kim Dongyun, Na Jaemin, Renjun, Ong Seongwu, Cho Seungyoun, dan Hong Jisoo yang telah memberikan energi dan menjadi *moodbooster* dikala gege *down*. Semoga kita dapat segera bertemu setelah pandemi ini berakhir.

Besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan dikemudian hari, baik bagi mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi khususnya, maupun pihak – pihak lain pada umumnya.

## DAFTAR ISI

<b>RINGKASAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>ii</b>
<b>RINGKESAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian .....	7
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	8
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	8
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR DAN KERANGKA PEMIKIRAN .....</b>	<b>10</b>
2.1 Kajian Literatur .....	10
2.1.1 Review Penelitian Sejenis.....	10
2.2 Kerangka Konseptual .....	20
2.2.1 Pengertian Komunikasi.....	20
2.2.2 Proses Komunikasi.....	21
2.2.3 Fungsi Komunikasi .....	22
2.2.4 Tujuan Komunikasi.....	23
2.2.5 Unsur – Unsur Komunikasi.....	24
2.2.6 Prinsip – Prinsip Komunikasi .....	26
2.3 Komunikasi Massa.....	30
2.3.1 Karakteristik Komunikasi Massa .....	31

2.3.2 Fungsi Komunikasi Massa .....	33
2.3.3 Jenis – Jenis Komunikasi Massa .....	34
2.3.4 Bentuk – Bentuk Komunikasi Massa .....	35
2.4 New Media .....	36
2.4.1 Media Sosial .....	38
2.4.2 Twitter .....	39
2.5 Korean Roleplayer .....	41
2.5.1 Kategorisasi Roleplayer .....	45
2.6 Kerangka Teoritis .....	47
2.6.1 Sejarah Fenomenologi .....	47
2.6.2 Fenomenologi Alfred Schutz .....	50
2.7 Kerangka Pemikiran .....	53
<b>BAB III SUBJEK, OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
3.1 Subjek, Objek dan Metodologi .....	55
3.1.1 Subjek Penelitian .....	55
3.1.2 Objek Penelitian .....	56
3.1.3 Metodologi Penelitian .....	57
3.1.3.1 Paradigma Penelitian .....	59
3.1.3.2 Prosedur Pengumpulan Data .....	60
3.1.3.3 Rancangan Analisis Data .....	61
3.1.3.4 Kredibilitas dan tingkat kepercayaan Hasil Penelitian .....	65
3.1.4 Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan Dengan Subjek Penelitian .....	67
3.1.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	69
3.1.5.1 Lokasi Penelitian .....	69
3.1.5.2 Jadwal Penelitian .....	69

<b>BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan</b> .....	<b>71</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	71
4.2 Profil Informan.....	72
4.2.1 Motif Informan Korean Roleplay di Media Sosial Twitter.....	72
4.2.1.1 Tabulasi Motif InformanKorean Roleplay di Media Sosial Twitter .....	77
4.2.2 Tindakan Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplay .....	78
4.2.2.1 Tabulasi Tindakan Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplay .....	83
4.2.3 Makna Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplayer .....	84
4.2.3.1 Tabulasi Makna Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplayer .....	90
4.3 Pembahasan Hasil Wawancara .....	93
4.3.1 Motif Informan Korean Roleplayer Bermain Roleplay .....	94
4.3.2 Tindakan Informan Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplay	95
4.3.3 Makna Korean Roleplayer Setelah Bermain Roleplay .....	96
<b>BAB V Kesimpulan dan Saran</b> .....	<b>98</b>
5.1 Kesimpulam .....	98
5.2 Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>103</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Peneliti Terdahulu.....	<b>12</b>
<b>Tabel 3.2</b> Jadwal Penelitian.....	<b>70</b>
<b>Tabel 4.3</b> Profil Informan.....	<b>72</b>
<b>Tabel 4.4</b> Tabulasi Motif <i>Korean Roleplayer</i> di Media Sosial <i>Twitter</i> .....	<b>77</b>
<b>Tabel 4.5</b> Tabulasi Tindakan Bermain <i>Korean Roleplayer</i> .....	<b>83</b>
<b>Tabel 4.6</b> Tabulasi Hasil Wawancara Makna Bermain <i>Korean Roleplayer</i> .....	<b>90</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1 salah satu akun <i>base agency</i> di <i>Twitter</i>.....</b>	<b>4</b>
<b>Gambar 1.2 Salah Satu akun <i>Fanbase</i> di <i>Twitter</i>.....</b>	<b>6</b>
<b>Gambar 2.3 <i>Logo Twitter</i> .....</b>	<b>40</b>
<b>Gambar 2.4 Salah Satu Akun <i>Roleplayer</i>.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 2.5 bagan kerangka pemikiran.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 3.6 Komponen dalam analisi data Miles &amp; Huberman.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Riwayat Hidup.....</b>	<b>103</b>
<b>Transkrip Wawancara .....</b>	<b>104</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Media baru muncul sebagai media komunikasi yang paling digemari oleh semua kalangan usia dan yang paling banyak digunakan dalam bersosialisasi sehari-hari. Salah satu media baru yang paling digemari saat ini adalah *platform twitter*. Media sosial *twitter* merupakan media jejaring sosial dan microblog daring yang memungkinkan penggunaannya untuk mengirim dan membaca pesan berbaris teks yang sekarang dapat menggunakan 280 karakter dalam satu kali mengunggah pesan atau yang lebih dikenal dengan kicauan (*tweet*). *Twitter* juga bisa diakses melalui ponsel, *PC* dan gadget lainnya. *Twitter* juga memiliki fitur khas, yaitu *trending topic*. Fitur ini bisa membantu pengguna untuk mengetahui hal-hal yang dibicarakan oleh para pengguna *twitter* dimanapun berada.

Keberadaan akun *Twitter* milik *Idol K-pop* dan dari interaksi idola dengan penggemar, munculah fenomena imitasi yang dilakukan oleh penggemar. Imitasi dilakukan dengan meniru *username* yang dibuat sedemikian rupa agar menyerupai *username* milik sang idola *K-Pop*, identitas yang ditampilkan dan *tweet* yang di posting pun layaknya seorang *idol* korea. Penggemar menyebut fenomena ini dengan istilah *roleplay*. *Roleplay* atau bisa juga disebut bermain peran, merupakan bentuk dari mewujudkan karakter dan bertindak sesuai dengan peran yang ingin dia mainkan



dengan cara menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran milik karakter yang diperankan. *Roleplay* di *twitter* merupakan bentuk dari aktivitas penggemar (*fans activity*) dimana penggemar memainkan sebuah peran atau berpura-pura menjadi seorang karakter yang mereka idolakan dan menggunakan identitas dari karakter yang mereka gunakan di akun *twitter*.

Pemilik akun *Roleplay* membentuk informasi diri dan profil mereka dengan representasi diri anonym yang saling berinteraksi dengan sesama *Roleplayer* lainnya yang menggunakan *bio-profile* anonim maupun semi anonim. Melakukan aktivitas *roleplay* ini semata-mata untuk membangun kedekatan dengan sang idola. *Display Name* dan *Username* yang digunakan juga menunjang para *Roleplayer* sebagai identitas berupa label yang diberikan orang-orang disekitar, dalam hal ini nama idola yang berdampak dalam pemilihan nama dalam akun *Roleplay* sebagai bentuk representasi dan identitas virtual mereka. Dalam *Roleplay World*, foto profil juga memiliki peran sebagai cermin yang menunjukkan identitas pengguna.

Pada dasarnya *roleplaying* sudah ada sejak era *facebook* sekitar tahun 2008, namun pada saat itu belum dikenal dengan istilah tersebut. istilah *roleplaying* mulai akrab dikenal sekitar tahun 2010. Salah satu media sosial yang menjadi wadah dari kegiatan *rolepaying* ini adalah *twitter*. Para *roleplayer* ini berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual dengan menggunakan karakter yang mereka pilih, mereka memerankan karakter sesuai dengan latar belakang dari karakter tersebut. mulai dari tokoh *anime*, drama, film, aktor, aktris, hingga *public figure* lainnya. Ada dua *fandom* besar saat ini yang masuk fenomena *roleplaying* ini, yaitu penggemar *anime* dan

penggemar *K-Pop*. Dua *fandom* tersebut merupakan yang mayoritas memainkan akun *roleplay* di media sosial *twitter*.

Kreativitas *fans* berupa bermain peran/*roleplay* ini merupakan kreativitas yang telah lama ada di kelompok penggemar. Melalui *roleplay* yang diparodikan oleh penggemar ini mencoba untuk menuangkan imajinasinya dengan *tweet* yang berisikan fantasi-fantasi penggemar dalam memainkan peran idola layaknya yang dilakukan oleh sang idola dalam kehidupan sehari-hari tersebut banyak beredar di kalangan para penggemar. Bahkan telah menjadi suatu budaya untuk penggemar dalam menyalurkan imajinasi yang diciptakan melalui *tweet*. Dengan membuat *tweet* fantasi yang merupakan imajinasinya, para penggemar ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola, salah satunya dengan melakukan aktivitas *roleplay*. Dengan menggunakan tokoh-tokoh idola tersebut, para penggemar menciptakan dunia palsu (*fake world*) yang diinginkan oleh dirinya dengan sang idola.

Di dunia *roleplay* dapat menemukan akun *agency*, akun *fanbase*, akun perkumpulan (*squad*), akun *event organizer*, *agency* untuk mencari pasangan, mencari keluarga atau membuat keluarga, adopsi anak, menikah, konser dan yang lainnya. Oleh karena itu, para pelaku *roleplay* menyebutnya sebagai *RPW* atau *roleplay world*, dunia *roleplay* yang telah mengadopsi lingkungan di dunia nyata. *Roleplay agency* merupakan wadah dimana bernaungnya sejumlah akun *roleplay*. Pada umumnya, *agency* mempunyai beberapa admin yang bertugas mengelola *agency* tersebut sekaligus melakukan tugas dan perannya bagi para anggota *agency*. Bentuk *agency*

berupa sebuah akun di *twitter*. Setiap *agency* biasanya memiliki peraturan masing-masing yang wajib ditaati para anggotanya. *Roleplay agency* terdiri dari dua jenis, yaitu:

1. *Close Agency*, merupakan agensi yang tidak memperbolehkan anggotanya untuk mengikuti agensi lain dan hanya memperbolehkan para nggotanya untuk mem-*follow* para anggota dari agensi itu saja.
2. *Open Agency*, merupakan agensi yang memperbolehkan anggotanya untuk mengikuti agensi lain dan memperbolehkan para anggotanya mem-*follow* para member dari agensi lain ataupun akun *RP non-agency*.

**Gambar 1.1 salah satu akun *base agency* di *Twitter***



### **Sumber : Dokumentasi Peneliti**

Dalam kegiatannya, para roleplayer biasa melakukan *IC* (*in character*) dan *OOC* (*out of character*). *In character* adalah dimana sang *roleplayer* sedang

memerankan karakternya, mulai dari sifat dan kepribadiannya yang sesuai dengan karakter yang diperankan. Sedangkan *Out Of Character* dimana sang *roleplayer* sedang tidak menjadi sesuai dengan peran, sifat dan kepribadian dari karakter yang diperankannya.

Kemudian dalam dunia *roleplay* juga ada istilah yang disebut *squad*. berbeda dengan agensi yang dimana setiap *roleplayer* hanya dapat memiliki satu agensi saja, *squad* biasanya membolehkan setiap *roleplayer* memiliki lebih dari satu *squad*. *Squad* sendiri merupakan bentuk dari sebuah perkumpulan atau kelompok dalam dunia *roleplay*, dimana biasanya mereka yang didalamnya berkomunikasi tidak hanya dalam konteks *roleplay* saja, tetapi konteks lain seperti membahas tentang kehidupan mereka di dunia nyata masing-masing. Jadi dapat dikatakan *squad* merupakan bentuk kelompok yang lebih dekat dan intim antar sesama anggotanya. Sebagai salah satu contohnya adalah *squad* yang menamakan dirinya “kaum elite”. *Squad* yang sudah ada sejak tahun 2012 ini memiliki anggota lebih dari seratus, dimana para anggotanya sebagian besar merupakan seorang mahasiswa di kehidupan nyata (*real life*). Para kaum elite ini biasanya saling berbagi informasi mengenai dunia perkuliahan mereka.

Hingga saat ini, jumlah akun *Korean roleplayer* yang tergabung dalam *roleplay world* di indonesia adalah sebanyak 243.000 akun jika dilihat dari *followers* salah satu akun *fanbase roleplay world* indonesia terbesar di media sosial *twitter*, yaitu @WeGotLoves. *Fanbase* sendiri merupakan suatu wadah atau tempat yang memiliki penggemar paling banyak, dimana mereka yang mengikuti *fanbase* tersebut dapat berdiskusi mengenai idola yang mereka sukai. Akun WeGotLoves bertugas untuk

memberikan info-info menarik, *games*, *menfess*, *WGL (We Got Love)*, *WGF (We Got Family)*, *story RP (roleplay)*, dan lain-lain. *Fanbase* ini telah berdiri sejak Oktober 2013 dan masih aktif hingga tahun 2020, *WeGotLoves* merupakan *fanbase* yang paling banyak di *follow* oleh *Korean roleplayer* karena selalu aktif untuk memberikan berbagai macam informasi tentang *idol K-Pop* dan juga juga hal-hal menarik lainnya baik seputar *K-Pop* maupun mancanegara.

**Gambar 1.2** salah satu akun *fanbase* di *Twitter*



**Sumber : Dokumentasi Peneliti**

Fenomenologi (fenomena) merupakan salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi merupakan sebuah aliran filsafat

yang menilai manusia sebagai sebuah fenomena. Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani *phainomai* yang berarti ‘menampak’ dan *phainomenon* merujuk ‘pada yang nampak’. Fenomenologi mempelajari tentang arti kehidupan dari beberapa individu dengan melihat konsep pengalaman hidup mereka atau fenomenanya. Fokus dari fenomenologi adalah melihat apakah objek penelitiannya memiliki kesamaan secara umum dalam menanggapi sebuah fenomena yang terjadi.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti bisa menggambarkan bagaimana *Korean roleplayer* memaknai permainan dunia virtual itu sehingga bisa bertahan dalam waktu yang cukup lama di dalam dunia palsu (*fake world*), memahami motif apa yang dimilikinya ketika bergabung di dalam permainan *roleplay*. Ia mungkin memiliki tujuan dan latar belakang yang secara sengaja dipersiapkan melalui karakter idola yang diperankannya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti sebuah fenomena media sosial *twitter* dikalangan *Korean roleplayer*. Bagaimana cara mereka menggunakan media sosial tersebut dan meneliti lebih lanjut untuk mengetahui dan mendalami dampak penggunaan media sosial *twitter* terhadap *Korean Roleplay*, yang penulis tuangkan ke dalam sebuah penelitian yang berjudul “FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER”.

## 1.2. Fokus Penelitian/Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan didalam penjelasan diatas, maka peneliti membuat fokus penelitian yaitu **FENOMENA KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL TWITTER**, maka masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana motif *Korean Roleplayer* dalam menggunakan media sosial *Twitter*?
- 2) Bagaimana tindakan *Korean Roleplayer* dalam menggunakan media sosial *Twitter*?
- 3) Bagaimana pengguna media Sosial *Twitter* dimaknai oleh kalangan *Korean Roleplayer*?

## 1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

### 1.3.1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan yaitu bertujuan untuk menjawab semua pertanyaan yang telah diidentifikasikan sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

- 1) Untuk mengetahui motif *Korean Roleplayer* dalam menggunakan media sosial *Twitter*.
- 2) Untuk mengetahui tindakan *Korean Roleplayer* dalam menggunakan media sosial *Twitter*.
- 3) Untuk mengetahui pengguna media Sosial *Twitter* dimaknai oleh kalangan *Korean Roleplay*.

### **1.3.2. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memenuhi dua aspek yang digunakan untuk kegunaan penelitian. Kegunaan penelitian ini ditunjukkan untuk dua aspek yaitu bagi aspek pengembangan teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para peneliti lain yang menggunakan teori Fenomenologi. Bagi aspek pengembangan ilmu, fakta yang diperoleh diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya kajian tentang *Korean Roleplay* yang terjadi dalam media sosial *Twitter*.



## BAB II

### KAJIAN LITERATUR DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1. Kajian Literatur

##### 2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebelum melakukan penelitian mengenai FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*, adapun peneliti akan menyusun kajian literatur terlebih dahulu. Kajian literatur yang dilakukan peneliti adalah melakukan kajian literatur dengan penelitian sebelumnya yang sejenis atau berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan beberapa penelitian sejenis dan terkait dengan penelitian yang dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian ini:

1. Penelitian dilakukan oleh Hatmi Prawita Ahsa dan M. Arif Affandi, Jurusan Sosiologi di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2015. Dengan mengangkat judul penelitian “**Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya**” (‘Permainan Peran’ Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). Hatmi dan Arif menggunakan teori *Blogosphere* yang dikembangkan oleh M. Jacky. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan bahwa penggemar melakukan aktivitas *roleplay* dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas virtual sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, dan memberikan kebebasan berekspresi.

2. Penelitian dilakukan oleh Laras Puspa Pratiwi dan Assas Putra, Jurusan Ilmu Komunikasai di Universitas Telkom pada tahun 2018. Dengan mengangkat judul penelitian “**Motif Sosiogenesis Pasangan *Roleplay* Dalam Media Sosial *Twitter***”. laras dan Assas menggunakan teori Etnografi Virtual sebagai acuan dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif sosiogenesis (motif sekunder) dan interaksi yang dilakukan oleh pasangan roleplay di media sosial twitter seperti media yang digunakan dan pengaruh intensitas interaksi ke dalam hubungannya dan juga kedalam dirinya sendiri.
3. Penelitian dilakukan oleh M. Rizki Ramadhan Leksono, jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Pasundan angkatan 2014. Mengangkat judul penelitian “**Fenomena Pengguna Bigo Live di Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung**”. Rizki menggunakan teori fenomenologi sebagai acuan dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motif, tindakan dan makna seseorang menggunakan aplikasi Bigo.

**Table 2.1 Peneliti Terdahulu**

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Teori Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan Penelitian</b>	<b>Perbedaan Penelitian</b>
<b>1</b>	Hatmi Prawita Ahsa dan M. Arif Affandi	Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya	<i>Blogosphere</i>	Kualitatif	Penelitian ini menunjukkan bahwa para penggemar melakukan aktivitas roleplay dengan merepresentasikan diri dan membentuk	Ingin mengetahui mengenai identitas virtual yang diciptakan oleh pelaku <i>Roleplayer</i> di <i>Twitter</i> .	Peneliti sebelumnya meneliti tentang Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay

					<p>identitas virtual sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, dan memberikan kebebasan berekspresi. Para penggemar melakukan aktivitas roleplay untuk pemenuhan kebutuhan akan hasrat fanatisme</p>	<p>Dalam Dunia Maya sedangkan penelitian yang akan dilakukan tentang Fenomena <i>Korean Roleplayer</i> Di Media Sosial <i>Twitter</i></p>
--	--	--	--	--	---	---

					terhadap sang idola dan menjadikan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan mampu meraih potensi yang diinginkan secara penuh dengan merepresentasikan diri dan membuat identitas virtual		
--	--	--	--	--	---	--	--

					baru dalam dunia maya.		
2	Laras Puspa Pratiwi dan Assas Putra	Motif Sosiogenesis Pasangan <i>Roleplay</i> Dalam Media Sosial <i>Twitter</i>	Etnografi Virtual	Kualitatif	pertama adalah motif ingin tahu, yang berarti motif ini muncul karena adanya rasa ingin tahu pada karakter/tokoh yang diperankan roleplayer dan seseorang yang memerankan karakter/tokoh	Ingin mengetahui bagaimana interaksi yang dilakukan oleh <i>Korean Roleplayer</i> di media sosial <i>Twitter</i> .	Peneliti sebelumnya meneliti tentang Motif Sosiogenesis Pasangan <i>Roleplay</i> Dalam Media Sosial <i>Twitter</i> sedangkan penelitian yang akan

					<p>yang diperankan.</p> <p>Motif yang kedua adalah motif cinta yang berarti adanya rasa untuk mencintai dan dicintai pada seseorang yang memerankan karakter/tokoh dengan menunjukkan sifat dan perilaku sebenarnya. Motif</p>		<p>dilakukan tentang Fenomena <i>Korean Roleplayer</i> Di Media Sosial <i>Twitter</i></p>
--	--	--	--	--	--	--	---

					yang terakhir adalah motif harga diri yang berarti adanya perasaan untuk merasa dihargai oleh pasangan.		
3	M. Rizki Ramadhan Leksono	Fenomena Pengguna Bigo Live di Kalangan Mahasiswa Universitas	teori Fenomenologi dari Alfred Schutz	Kualitatif	Informan memanfaatkan Bigo <i>Live</i> sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang dan	peneliti sebelumnya menggunakan teori Fenomenologi dari Alfred Schutz,	Peneliti sebelumnya meneliti tentang fenomena pengguna Bigo <i>Live</i> di



		Pasundan Bandung			mendapatkan teman baru.	penelitian yang akan dilakukan pun menggunakan Teori Fenomenologi dari Alfred Schutz	Kalangan Mahasiswa Universitas Pasundan Bandung, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah Fenomena Fenomenologi <i>Korean Roleplayer</i> Di
--	--	---------------------	--	--	----------------------------	---	--

							Media Sosial <i>Twitter</i>
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------

## 2.2 Kerangka Konseptual

### 2.2.1 Pengertian Komunikasi

Kata komunikasi atau *communication* dalam Bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti sama, *communico*, *communication*, atau *communocare* yang berarti membuat sama (*to make common*) (Mulyana, 2015, hal.46). Komunikasi merupakan salah satu syarat agar dapat berlangsungnya hubungan antar manusia atau interaksi sosial di antara sesama manusia. Pada dasarnya, manusia merupakan makhluk sosial yang harus selalu berkomunikasi dengan manusia lainnya. Oleh karena itu komunikasi merupakan hal yang biasa terjadi di dalam kehidupan manusia.

Pengertian komunikasi menurut **Tubbs** dan **Moss** dalam buku **Deddy Mulyana** yang berjudul **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** mengatakan : “komunikasi sebagai proses penciptaan makna antara dua orang (komunikator 1 dan komunikator 2) atau lebih” (2015, h.64).

Proses komunikasi menurut **Effendy** dalam buku **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi** merupakan “proses pernyataan antara manusia yang dinyatakan adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan Bahasa sebagai alat penyalurnya” (2003, h.28).

Beragam definisi mengenai komunikasi menuntun kita untuk lebih mengenal komunikasi secara konseptualisasi, dimana komunikasi terdiri dari tiga konseptualisasi seperti yang diungkapkan oleh **Wenburg** dan **Wilmot** yang dikutip oleh **Mulyana** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar**, yaitu:

1. Komunikasi sebagai tindakan satu arah; penyampaian pesan satu arah dari komunikator ke komunikan.
2. Komunikasi sebagai interaksi; komunikasi lebih bersifat interaktif dan menghasilkan *feedback* dari komunikan.
3. Komunikasi sebagai transaksi; komunikasi yang menghasilkan respon dan perubahan perilaku, komunikator bisa menjadi komunikan dan begitu juga sebaliknya (Mulyana, 2015, hal.67).

Berbicara mengenai definisi Komunikasi, tidak ada definisi yang benar maupun salah. Seperti halnya pada model atau teori, definisi harus dilihat dari kemanfaatan untuk menjelaskan fenomena yang didefinisikan dan mengevaluasinya. Beberapa definisi mungkin menjelaskan sedikit sempit, seperti misalnya komunikasi adalah interaksi antar dua pihak atau lebih sehingga peserta komunikasi memahami pesan yang disampaikan.

Berbagai pengertian komunikasi yang dipaparkan oleh para pakar komunikasi dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan proses penyampaian informasi atau pesan yang bisa berupa interaksi dengan maksud dan tujuan tertentu yang diharapkan timbulkan *feedback* (umpan balik).

### **2.2.2 Proses Komunikasi**

Komunikasi tidak akan terlepas dari sebuah proses. Maka dari itu menurut Effendy, proses komunikasi pada hakekatnya ialah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya.

Sebuah komunikasi tidak terlepas dari sebuah proses. Oleh karena itu menurut **Effendy** dalam buku **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi**, proses komunikasi pada hakekatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain – lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati. Proses komunikasi terbagi menjadi 4 tahap, yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer; proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan Bahasa verbal maupun nonverbal
2. Proses komunikasi secara sekunder; proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media, alat, atau saluran komunikasi.
3. Proses komunikasi secara linear; komunikasi satu arah dari komunikator kepada komunikan
4. Proses komunikasi secara sirkular; komunikasi dua arah yang menghasilkan *feedback* atau respon (Effendy, 2003, hal.33-40)

### 2.2.3 Fungsi Komunikasi

Fungsi komunikasi menurut **Effendy** dalam bukunya **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi** mengemukakan bahwa fungsi komunikasi adalah:

1. Menginformasikan (*to inform*)
2. Mendidik (*to educated*)
3. Menghibur (*to entertain*)
4. Mempengaruhi (*to influence*) (Effendy, 2003, h.55).

Pendapat yang telah dikemukakan diatas dapat dijelaskan bahwa komunikasi memiliki bermacam fungsi serta jelas terlihat bahwa sasaran utama dari komunikasi tersebut adalah publik. Melalui komunikasi, publik dapat memperoleh informasi dari peristiwa yang terjadi, ide (pikiran dan tingkah laku orang lain), serta segala sesuatu yang disampaikan orang lain. Selain informasi, komunikasi harus menjadi sarana pendidikan. Dengan komunikasi, manusia dapat menyampaikan informasi dan ilmu pengetahuan. Hal yang menarik perhatian dan menghibur adalah suatu yang disenangi publik. Komunikasi yang bersifat menghibur akan memenuhi rasa aman juga menjadi sarana hiburan bagi masyarakat. Apalagi pada masa sekarang ini banyak penyajian informasi melalui sarana seni hiburan dan yang terakhir adalah mempengaruhi. Dalam fungsi ini komunikasi dapat mempengaruhi setiap individu yang berkomunikasi dan lebih jauh lagi berusaha merubah sikap dan tingkah laku komunikan sesuai dengan yang diharapkan.

#### **2.2.4 Tujuan Komunikasi**

Keberadaan komunikasi pasti memiliki tujuan yang menjadi alasan mengapa seseorang melakukannya. Komunikasi pada dasarnya memberikan informasi kepada komunikan yang dituju dengan berbagai tujuan yang berbeda tergantung dari harapan penyampaian pesan (komunikator). Tujuan komunikasi menurut **Effendy** dalam buku **Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi** terdiri secara umum antara lain:

1. Mengubah sikap (*to change attitude*)

2. Mengubah opini/ pendapat/ pandangan (*to change the opinion*)
3. Mengubah perilaku (*to change the behavior*)
4. Mengubah masyarakat (*to change the society*) (2003, h.55)

Beberapa tujuan diatas adalah salah satunya, dan pendapat yang dikemukakan oleh Effendy tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya komunikasi dilakukan dengan tujuan agar terjadi suatu perubahan tertentu.

### 2.2.5 Unsur-unsur Komunikasi

Unsur komunikasi dapat dilihat dari pengertian komunikasi menurut **Harold Lasswell** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi sebagai Suatu Pengantar** karya **Deddy Mulyana** adalah:

Cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan sebagai berikut) *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*” Atau Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana? (2015:69)

Penjelasan diatas sudah menjelaskan unsur – unsur yang ada pada komunikasi. Setiap peristiwa komunikasi pasti akan melibatkan elemen - elemen komunikasi, dimana setiap elemen memiliki peran penting dalam mendukung dan menentukan tingkat keefektifan dalam komunikasi.

#### a. Sumber (komunikator)

Komunikator merupakan pihak yang memiliki gagasan untuk berkomunikasi, dimana komunikator adalah seseorang yang memulai kegiatan komunikasi dengan

memberikan pesan kepada komunikan agar komunikasi dapat berjalan lancar. Dalam komunikasi antar manusia, komunikator dapat terdiri dari satu orang, akan tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok seperti misalnya, organisasi, partai dan lembaga.

b. Pesan

Pesan merupakan sekumpulan simbol verbal maupun non-verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan atau maksud dari komunikator kepada komunikan. Pesan dapat disampaikan melalui tatap muka atau media komunikasi. Isinya dapat berupa informasi, hiburan, ilmu pengetahuan maupun propaganda.

c. Media

Media merupakan alat atau wadah yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesannya kepada komunikan. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang berpendapat bahwa media dapat berbagai macam bentuknya, misalnya komunikasi intrapersonal dimana penggunaan Bahasa atau pikiran dianggap sebagai media komunikasi.

d. Penerima

Penerima merupakan pihak yang dipilih oleh komunikator untuk menerima pesan. Penerima biasa disebut dengan khalayak, sasaran, atau komunikan.

e. Pengaruh

Pengaruh atau efek merupakan apa yang terjadi pada komunikan setelah dirinya menerima pesan dari komunikan. Pengaruh ini dapat dilihat melalui sikap dan tingkah laku seseorang.



f. Umpan Balik

Umpan balik merupakan salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari komunikan. Umpan balik juga dapat berasal dari unsur lain seperti pesan dan media meskipun pesan belum sampai pada penerima.

g. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya sebuah komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan menjadi empat macam, yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis dan dimensi waktu.

### 2.2.6 Sifat – Sifat Komunikasi

Sifat – sifat komunikasi menurut **Effendy** dalam bukunya yang berjudul **Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek** adalah sebagai berikut:

1. tatap muka

komunikasi yang dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan lawan bicara dimana dalam kegiatan komunikasi ini komunikator dengan komunikan saling bertatap muka.

2. Bermedia

Komunikasi yang dilakukan melalui cara menggunakan media dimana berkaitan erat dengan penguasaan pengetahuan dan penggunaan teknologi komunikasi. Contoh komunikasi bermedia ini adalah komunikasi massa dan komunikasi media.

(2001:32)

Melalui penjelasan diatas kita dapat mengetahui banyak sifat – sifat dari komunikasi. Seiring dengan berkembangnya zaman, setiap individu memiliki caranya sendiri untuk melakukan komunikasi tergantung pada situasi dan kondisinya.

### **2.2.7 Prinsip – Prinsi Komunikasi**

Prinsip dapat diartikan juga sebagai suatu yang dijadikan sebagai dasar atau pedoman. Dalam hal ini berarti prinsip – prinsip komunikasi ialah dasar – dasar yang harus diperhatikan dalam komunikasi.

Prinsip – prinsip komunikasi menurut **Deddy Mulyana** di dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** mengatakan bahwa:

1. Komunikasi adalah proses simbolik.

Simbol merupakan sesuatu yang ditujukan untuk menunjukkan sesuatu. Dalam hal ini, simbol dapat berupa Bahasa, postur tubuh, ekspresi wajah dan lain – lain.

2. Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi.

Pada saat gerak tubuh dan ekspresi wajah seseorang dapat dimaknai oleh orang lain, maka perilaku tersebut memiliki potensi sebagai komunikasi.

3. Komunikasi punya dimensi isi dan dimensi hubungan.

Dimensi isi merujuk pada isi atau apa yang dikatakan oleh seseorang, sedangkan dimensi hubungan merujuk pada bagaimana cara orang tersebut mengatakan dan mengisyaratkannya.

4. Komunikasi berlangsung dalam tingkat kesengajaan.

Komunikasi dilakukan oleh seseorang baik dengan sengaja maupun secara tidak sengaja.

5. Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu.

Komunikasi terdandung pada ruang dan waktu. Dalam hal ini komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal dapat disesuaikan dengan tempat, dimana komunikasi itu berlangsung dan kapan komunikasi itu berlangsung.

6. Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi.

Komunikator dapat memprediksikan bagaimana respon dari seseorang terhadap pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan.

7. Komunikasi bersifat sistematis.

Komunikasi melibatkan sistem internal yang mana sistem terjadi dalam diri individu seperti pengetahuan, keinginan, Bahasa, dll. Selain itu komunikasi juga melibatkan sistem eksternal yang terjadi diluar diri seseorang seperti misalnya kata yang dipilih pada saat berkomunikasi, dan lain – lain.

8. Semakin mirip latar belakang sosial-budaya semakin efektif komunikasi.

Adanya kesamaan latar belakang sosial budaya akan mendorong orang – orang saling tertarik untuk berkomunikasi dan pada akhirnya karena adanya kesamaan tersebut membuat komunikasi mereka menjadi semakin efektif karena akan menimbulkan makna yang sama antar komunikan dan komunikator terhadap pesan yang disampaikan.

9. Komunikasi bersifat nonsekuensial.

Komunikasi terjadi secara dua arah pada waktu yang bersamaan dimana baik komunikator maupun komunikan sama – sama menyampaikan pesan.

10. Komunikasi bersifat prosesual, dinamis dan transaksional.

Prosesual yang dimaksud adalah komunikasi yang terus terjadi tanpa adanya awalan yang pasti dan tidak berakhir. Dinamis yang dimaksud adalah baik komunikator maupun komunikan mengalami perubahan dari waktu ke waktu sehingga menghadirkan pandangan komunikator dan komunikan menjadi berubah juga. sedangkan yang dimaksud dengan transaksional adalah proses komunikasi yang terjadi pada waktu yang bersamaan dan saling mempengaruhi, disini komunikator berperan sebagai komunikan dan sebaliknya komunikan dapat berperan sebagai komunikator. Hal ini dapat dikatakan jika komunikator dapat mempengaruhi komunikan dan komunikan dapat mempengaruhi komunikator.

11. Komunikasi bersifat *irreversible*.

Komunikasi bersifat irreversible yaitu komunikasi yang sudah terucap dan tidak dapat ditarik kembali.

12. Komunikasi bukan panacea untuk menyelesaikan berbagai masalah.

Komunikasi bukanlah satu – satunya obat yang ampuh untuk menyelesaikan sebuah masalah karena ada hal lain yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah, bukan hanya dilakukan melalui komunikasi. (2015, hal.92-126)

### 2.3 Komunikasi Massa

Komunikasi Massa merupakan komunikasi yang menggunakan media massa, baik berupa cetak (surat kabar atau majalah) maupun elektronik (radio dan televisi) yang dikelola oleh suatu lembaga atau orang yang dilembagakan, ditujukan kepada sejumlah orang yang tersebar di banyak tempat, anonim dan heterogen. Pesan – pesannya bersifat umum yang disampaikan secara cepat, serentak, dan selintas (khususnya dalam media elektronik). Saat ini khalayak dapat dengan mudah mendapatkan informasi melalui sejumlah media massa yang ada seperti koran, majalah, siaran radio, internet dan lain-lain.

**Gerbner** dalam bukunya **Komunikasi Massa suatu pengantar** karya **Elvinaro, dkk** mengatakan:

*Mass communication is the technologically and institutionally based production and distribution of the most broadly shared continuous flow of messages in industrial societies.* (komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri). (Elvinaro, 2007, hal.3).

Dari pernyataan diatas, gerbner menyatakan bahwa komunikasi massa dapat menciptakan suatu produk berupa pesan – pesan komunikasi. Produk tersebut dapat disebarkan, dikirimkan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap, seperti misalnya disebarkan secara harian, mingguan maupun bulanan. Dalam proses pembuatan pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus

dibantu oleh lembaga, dan memutuskan teknologi tertentu sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industry.

### **2.3.1 Karakteristik Komunikasi Massa**

Komunikasi massa berbeda dengan komunikasi antarpersona dan komunikasi kelompok. Perbedaan tersebut dapat dilihat melalui komponen – komponen yang terlibat di dalamnya dan proses bagaimana berlangsungnya komunikasi tersebut. Karakteristik komunikasi massa adalah:

a. Komunikasi terlembagakan

Menurut Wright komunikator dalam komunikasi massa itu melibatkan lembaga. Komunikator dalam komunikasi massa terlembaga karena dalam penyampainnya pesannya komunikator harus berkerja sama dengan pihak – pihak yang ada pada lembaga media yang bersangkutan.

b. Pesan bersifat umum

Pesan-pesan yang disampaikan dalam komunikasi massa tidak ditujukan kepada satu orang atau satu kelompok tertentu, melainkan ditujukan kepada masyarakat plural (khalayak umum). Maka dari itu sifatnya umum, bukan khusus.

c. Komunikannya anonim dan heterogen

Komunikasi dalam komunikasi massa bersifat anonim dan heterogen (beragam). Komunikasi dalam komunikasi massa, komunikannya tidak bisa disebut hanya ada

satu atau beberapa orang saja, melainkan banyak orang yang kemudian menghasilkan heterogenitas pada komunikan atau penerimanya.

d. Media massa menimbulkan keserempakan

Komunikasi massa memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan komunikasi lainnya, yakni jumlah sasaran khalayak yang dicapainya relatif banyak dan tidak ada batasnya. Bahkan khalayak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan memperoleh pesan yang sama.

e. Komunikasi mengutamakan isi ketimbang hubungan

Dalam konteks komunikasi massa, komunikator tidaklah harus selalu kenal dengan komunikannya, begitupun sebaliknya. Yang terpenting dalam komunikasi massa adalah bagaimana seorang komunikator menyusun pesan secara sistematis, baik, sesuai dengan jenis media yang digunakannya agar komunikan dapat dapat memahami isi pesan tersebut.

f. Komunikasi Massa bersifat satu arah

Dalam komunikasi massa, proses komunikasi hanya berjalan satu arah. Maksudnya adalah jika ada pesan yang disampaikan oleh komunikator maka komunikan tidak dapat secara langsung memberikan tanggapan (*feedback*) terhadap isi pesan yang disampaikan.

g. Stimulasi alat indra terbatas

Stimulasi alat indera pada komunikasi massa bergantung pada jenis media massa yang ada. Berbeda halnya dengan komunikasi antarpersonal yang bersifat betemu langsung atau bertatap muka. Dalam komunikasi massa, stimulasi alat indra

tergantung pada jenis media massa yang digunakan. Pada media surat kabar dan majalah, pembaca cukup hanya dengan melihat. Pada radio siaran dan rekaman auditif, khalayak hanya dapat mendengarkan saja, sedangkan pada media televisi dan film, kita dapat menggunakan indra penglihat dan pendengaran.

h. Umpan balik tertunda (*Delayed*) dan tidak langsung (*Indirect*)

Dalam proses komunikasi massa, umpan balik bersifat tidak langsung dan tertunda, maksudnya komunikator dalam media massa tidak dapat dengan segera mengetahui bagaimana reaksi dan tanggapan khalayak terhadap pesan yang disampaikannya. Tanggapan khalayak dapat diterima melalui telepon, email, atau surat pembaca.

### 2.3.2 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi Massa secara umum menurut **Effendy** dalam buku **Komunikasi Massa Suatu Pengantar** karya **Elvinaro** adalah:

1. Fungsi Informasi

Media Massa merupakan penyebaran informasi bagi pembaca, pendengar maupun pemirsa. Khalayak media Massa dapat berlangganan surat kabar, majalah, mendengarkan siaran radio maupun menonton tayangan di televisi agar mendapatkan informasi mengenai peristiwa yang tengah terjadi muka bumi.

2. Fungsi Pendidikan

Media massa juga dapat menjadi sarana pendidikan bagi khalayaknya. Hal ini karena media massa juga menyajikan hal – hal yang sifatnya mendidik. Salah satu



cara media massa dalam mendidik melalui pengajaran nilai, etika, serta aturan – aturan yang perlu diketahui oleh pemirsa atau pembaca.

### 3. Fungsi Memengaruhi

Fungsi memengaruhi dari media massa secara tersirat terdapat pada tajuk, *features*, Iklan, artikel, dan sebagainya. Khalayak dapat terpengaruhi melalui iklan – iklan yang ditayangkan oleh televise maupun surat kabar atau majalah. (2007, hal.18-19)

### 2.3.3 Jenis – jenis Media Massa

Media massa merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan – pesan yang ada dalam komunikasi massa yang dikategorisasikan kedalam tiga kelompok besar berdasarkan pada sifat fisiknya.

#### 1. Media cetak: surat kabar, majalah dan buku

Media cetak merupakan media massa yang dicetak dalam lembaran kertas. Dari segi forman dan ukuran kertas, media cetak secara rinci meliputi surat kabar, tabloid, majalah, buku, newsletter dan bulletin. Isi dari media massa umumnya terbagi menjadi tiga bagian atau tiga jenis tulisan, yaitu berita, opini dan *feature*.

#### 2. Media massa elektronik: Radio, Televisi, Film, Video dan *Audio Record*

Media massa elektronik merupakan jenis media massa yang memiliki cara unik dalam menyebarkan sebuah informasi melalui suara dan bahkan gambar dan suara dengan menggunakan teknologi elektro seperti pada radio, televisi dan film.

#### 3. Media Online sebagai media baru

Media daring merupakan media massa yang dapat kita temukan di dalam sebuah situs web atau dapat dikatakan sebagai media sosial, dimana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual lainnya.

#### **2.3.4 Bentuk – bentuk media massa**

Bentuk – bentuk komunikasi massa menurut **Elvinaro Ardianto** dalam bukunya **Komunikasi Massa Suatu Pengantar** adalah:

a. Surat Kabar

Surat kabar merupakan salah satu media massa yang paling tua dibandingkan dengan jenis media massa lainnya. Surat kabar muncul sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johann Guternberg di Jerman. Dari beberapa fungsi media massa, fungsi yang paling menonjol dari surat kabar ialah informasi.

b. Majalah

Kehadiran majalah sebagai media massa terjadi tak lama setelah hadirnya surat kabar. Sebagaimana dengan surat kabar, sejarah majalah juga diawali dari negara – negara Eropa dan Amerika. Dari beberapa fungsi media massa yang menonjol pada majalah ialah Hiburan.

c. Radio

Radio merupakan media massa elektronik tertua. Pada zaman dahulu, jaringan radio menggunakan jaringan telepon akan tetapi saat ini jaringan radio menggunakan jaringan maya (*cyber*). Fungsi utama dari radio adalah informasi.

d. Televisi

Penemuan televisi telah melalui berbagai macam eksperimen yang dilakukan oleh para ilmuwan pada akhir abad 19-an dengan dasar penelitian yang dilakukan oleh James Clark Maxwell dan Heinrich Hertz, serta penemuan Marconi pada tahun 1900. Televisi memiliki banyak fungsi, yaitu diantaranya memberikan informasi, mendidik, menghibur dan membujuk. Walaupun memiliki banyak fungsi, fungsi menghibur lebih mendominasi daripada fungsi yang lainnya.

e. Film

Film atau *Motion Pictures* ditemukan dari hasil pengembangan prinsip – prinsip fotografi dan proyektor. Fungsi utama dari film ini adalah sebagai hiburan. (2007, h.103-148).

## 2.4 New Media

*New Media* (Media Baru) merupakan istilah untuk membahas mengenai kemunculan digital, komputer atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai *New Media* adalah yang memiliki konsep digital. Secara sederhana, *New Media* merupakan media yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan komputer dan internet. Menurut pakar komunikasi **Dennis McQuail** dalam buku **Teori Komunikasi Massa** menjelaskan ciri-ciri utama dalam media baru, yaitu:

- 1) Adanya saling keterhubungan (*interkonektivitas*).

- 2) Aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan.
- 3) Interaktivitasnya.
- 4) Kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka.
- 5) Sifatnya yang ada dimana-mana. (Dennis McQuail, 2011, h.43)

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, khususnya teknologi yang telah mengimbangi kesehatan Media Massa yang selama ini menjadi primadona diantara media lainnya sebagai media penyampaian dan pertukaran pesan. Kehadiran internet di tengah-tengah kehidupan masyarakat merupakan awal munculnya *New Media*. Internet menjadi sebuah revolusi dari komunikasi yang sangat luas dan mendalam serta memberikan banyak kemudahan bagi individu maupun organisasi dalam penyampaian dan menerima informasi dalam waktu yang lebih singkat dan memiliki jangkauan yang luas.

Media Baru turut andil dalam perubahan pola komunikasi di masyarakat dan mempengaruhi cara individu berkomunikasi dengan individu lainnya. Internet berfungsi sebagai aspek penyedia informasi yang tidak ada batasnya, selain itu internet hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam berkomunikasi dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Media Baru ini tidak hanya dapat digunakan melalui komputer atau laptop saja, namun kini dapat diakses melalui *smartphone* dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh sejumlah provider yang ada.

Istilah baru dalam wacana tentang media baru adalah digital, interaktif, *hypertextual*, jaringan dan stimulasi. Media baru bukanlah seperti majalah, televisi, film, buku ataupun publikasi yang berbasis kertas, melainkan media yang berbasis

teknologi komputer, kemajuan teknologinya baik dari segi *hardware* dan *software*. Media baru juga merupakan bagian dari *cyberculture*, implikasi dari perkembangan teknologi dunia maya sebagai perpanjangan indera manusia yang menyebabkan lahirnya perilaku baru dan budaya yang berhubungan dengan penggunaan teknologi dunia maya.

#### **2.4.1 Media Sosial**

Media Sosial merupakan sebuah media *online* yang mana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan ini meliputi blog, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial dan *wiki* merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat seluruh dunia . pendapat lain mengatakan bahwa media sosial merupakan *platform* internet yang memungkinkan bagi penggunanya untuk berbagi dan berkomunikasi secara terus menerus dengan komunitasnya.

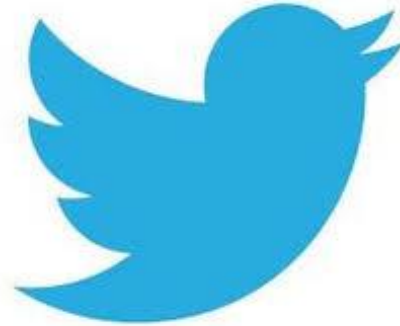
Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Line* dan *Twitter*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet.

### 2.4.2 *Twitter*

*Twitter* didirikan oleh Jack Dorsey, dkk pada 21 Maret 2006 di San Fransisco, Amerika Serikat. *Twitter* pertama kali dikenalkan oleh Jack Dorsey pada sebuah acara yang diselenggarakan oleh Odeo (sebuah perusahaan Podcast). Jack Dorsey merupakan seorang mahasiswa di Universitas New York yang mengemukakan gagasan mengenai penggunaan layanan pesan singkat untuk berkomunikasi dalam sebuah kelompok kecil sehingga munculnya sebuah interaksi. Jack Dorsey merupakan seorang karyawan Odeo, sedangkan Evan Williams dan Biz Stone berasal dari Google. *Twitter* pertama kali digunakan sebagai layanan internal untuk para karyawan Odeo dan untuk versi lengkapnya dirilis ke publik pada 15 Juli 2006. Pada akhir tahun 2006, Evan Williams, Biz Stone dan mantan karyawan Odeo lainnya mendirikan sebuah perusahaan Obvious Corp dengan mengakuisisi Odeo dan semua asetnya termasuk Odeo.com dan Twitter.com dari para pemegang saham dan investor.

Tingginya popularitas *Twitter* menyebabkan layanan ini telah dimanfaatkan untuk berbagai keperluan dalam berbagai aspek, misalnya sebagai saran protes, kampanye politik, sarana pembelajaran, dan sebagai media komunikasi seperti masalah keamanan dan privasi pengguna gugatan hokum dan penyensoran. Secara internasional *Twitter* dikenal dengan logo burung birunya yang bernama "*Larry the Bird*" logo ini sudah digunakan sejak peluncuran *Twitter* pada 2006 hingga bulan September 2010.

**gambar 2.3. Logo *Twitter***



**Sumber. <https://upload.wikimedia.org/wikipedia>. 18 Februari 2020**

Logo *Twitter* diluncurkan pada saat *Twitter* mendesain ulang situsnya untuk pertama kali. Pada 27 Februari 2012, seorang karyawan *Twitter* yang menangani *platform* dan API perusahaan berkicau mengenai evolusi logo *Twitter* “*Larry The Bird*” mengungkapkan bahwa logo tersebut dinamai berdasarkan *Larry Bird*, pemain NBA dari Boston Celtics, pada 5 Juni 2012, *Twitter* meluncurkan logo ketiga yang di desain menggantikan “*Larry the Bird*” dengan logo baru yang dinamakan “*Twitter Bird*”. Pada revisi logo ini, kata “*Twitter*” dengan huruf “t” kecil, tidak lagi digunakan dan burung menjadi satu-satunya simbol yang digunakan sebagai logo perusahaan. Menurut Douglas Bowman, desain grafis *Twitter*, logo baru ini terinspirasi dari gunung *Bluebird*. Ada banyak layanan dan aplikasi klien *Twitter* yang bisa digunakan untuk menambahkan dan memantau konten ataupun untuk mengirim dan membalas kicauan, diantaranya adalah :

1. *Telly* (layanan berbagi video, dulunya bernama *Twitvid*)
2. *TweetDeck*

3. *HootSuite*
4. *Salesforce.com*
5. *Twitterfeed*

## 2.5 Korean RolePlayer .

*Roleplaying* atau yang biasa disingkat menjadi *RP* merupakan seseorang atau penggemar yang membuat akun sosial media atas nama idolanya. *Roleplay* muncul pada tahun 2009 dan mulai marak di Indonesia sekitar awal tahun 2011. Pada dasarnya *roleplaying* sudah ada sejak era *Facebook* sekitar tahun 2008, namun pada saat itu belum dikenal istilah *Roleplay*. Para roleplayer ini berinteraksi satu sama lain dalam dunia virtual dengan menggunakan karakter yang mereka pilih, dimana mereka memerankan karakter sesuai dengan latar belakang dari karakter tersebut. mulai dari tokoh anime, drama, film, aktor, aktris, hingga *public figure* lainnya. Ada dua fandom besar saat ini yang masuk fenomena *roleplaying* ini, yaitu penggemar *anime* dan penggemar k-pop. Ada beberapa istilah yang dapat ditemukan saat bermain *Roleplaying* :

### 1) *Fams/Bastie*

*Fams / Bastie* yang berarti keluarga / teman yang didapat dari bermain *Roleplaying*.

Dalam dunia RP kita dapat mencari dan menemukan keluarga dan teman seperti halnya dalam kehidupan nyata. Biasanya seseorang akan berinteraksi dengan *chara* (karakter) yang mereka temui, seiring berjalannya waktu *chara* RP dapat menjalin



hubungan persahabatan atau membentuk sebuah keluarga jika dirinya merasa nyaman.

2) *Couple* (Pasangan)

Sama halnya dengan *fams/bastie*. Karakter dalam *Roleplaying* ini juga dapat menjalin hubungan dengan *chara* lain yang mereka sukai, entah lewat akun *fanbase* pencarian jodoh maupun interaksi yang mereka jalin yang seiring berjalannya waktu dua karakter RP menjadi saling suka.

3) *Menfess* (*Mention Confess*)

Tempat kirim salam antar karakter RP. Jika di dunia nyata kita menggunakan Radio atau televisi untuk mengirim salam atau pesan, maka di dunia *Roleplaying* terdapat akun *Fanbase* yang dapat menampung semua *Menfess* yang ingin dikirim oleh seseorang karakter RP.

4) *Deact* (*Deactivate*)

Sama halnya dengan permainan, karakter di RP memiliki titik akhirnya sendiri. Biasanya seorang *Roleplayer* memiliki titik jenuh dan merasa bosan dengan RPW (*Roleplay World*) yang dijalaninya, oleh karena beberapa dari mereka akan memilih *deact* dari dunia RP.

5) *OOO* (*Out Of Character*)

Keluar dari karakter asli. Hal ini dapat terjadi jika sebuah karakter yang dimainkan terlalu berbeda dengan tokoh aslinya. Misalnya citra Kim Wooseok yang selama ini dikenal ramah dan penyayang, namun dia deskripsikan sebagai pria arogan bermulut tajam.

6) *Fanservice*

Tujuan awal bermain *Roleplay* adalah berakting seakan-akan sang pemain *RP* merupakan artis sungguhan yang dapat memanjakan para *fans*. *Fanservice* ini bertujuan untuk mengayomi *fans* dari semua kalangan, agar para *fans* tetap mendukung idola mereka. Kegiatan *Fanservice* ini adalah membagikan foto-foto mereka, menyapa para *fans*, meminta dukungan para *fans* agar tetap mendukung setiap kegiatan sang idola, bahkan bisa saling berbicara antar idola dan penggemar (*Fantalk*).

7) *Nick RP*

*Nick (nickname)* berfungsi sebagai nama panggilan agar membedakan dengan akun lain yang memiliki karakter yang sama dan sebagai pengingat kepada karakter lain jika dirinya mengganti karakternya. Biasanya mereka yang menggunakan *Nick* merupakan akun *famous Twitter*.

8) *Selective Following*

Zaman dulu tidak ada istilah *Selective Following (Selfol)* seperti ini. Semua *RP* berbaaur dari berbagai agensi, kecuali mereka yang tergabung dalam *Closed Agency*

karena memiliki aturan tersendiri yang tidak memperbolehkan berinteraksi dengan luar agensi. Namun saat ini banyak *RP* yang memasang *Autoupdate* dan hanya *Upfollowers* agar memiliki banyak pengikut di akunnya, maka dari itu banyak akun *RP* yang lebih memilih untuk *Selective Following* agar mendapatkan teman *RP* yang benar-benar aktif dan bisa diajak berinteraksi bukan sekedar mencari *followers* semata.

#### 9) Semi Less OOC

Istilah ini digunakan untuk *Roleplayer* yang kadang dirinya memerankan perannya layaknya karakter sang artis yang tengah dia perankan, namun terkadang tidak memerankan sesuai dengan karakter yang tengah di perankan.

#### 10) *Plot*

*Plot* merupakan sebuah kegiatan dimana para *Roleplayer* membuat suatu cerita dengan berbagai konflik yang ada, *plot* ini sudah menjadi budaya untuk akun *Roleplayer Alternative Universe (RP AU)* dan *Out Character (OC)*. Umumnya para *Roleplayer* akan menggunakan 2 sudut pandang untuk melakukan *plot*, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

#### 11) *Temporary Swap (TS)*

Mengganti karakter sementara. Biasanya para *Roleplayers* ingin membuat suasana yang berbeda. Contohnya karakter park serim mengganti karakter sementara

menjadi bae jinyoung selama 5 hari, maka setelah 5 hari pemain akan kembali pada karakter awalnya sebagai park serim.

### 12) *Cuping (Cute Typing)*

Pemain memerankan perannya namun dengan *typing* atau ketikan yang menggemaskan, seperti misalnya “sallapana janan luwpaa >.<” biasanya mereka yang menggunakan *typing* seperti ini memerankan karakter seorang anak kecil yang masih balita.

## 2.5.1 kategorisasi Roleplayer

Para pengguna *Roleplaying* dapat disebut seorang *Roleplayer* jika mereka membuat akun media sosial dengan menggunakan identitas sang idola, seperti misalnya seseorang ingin memparodikan *park Serim* dari *boygroup Cravity*. Calon *Roleplayer* harus membuat akun dengan *username* dan *display name* sesuai dengan karakter yang ingin mereka parodikan. Selain itu mereka juga harus menggunakan *photo profile* sang idola untuk menambah *point* dalam menunjukkan identitas mereka. Dalam *Twitter* juga terdapat biodata yang dapat diisi dengan nama sang idola dan darimana idola itu berasal dan sebagai penekanan bahwa akun yang mereka buat hanyalah sebuah parodi dari sang artis bukanlah akun asli milik artis tersebut. Hal ini

harus mereka gunakan agar para penggemar lain tidak tertukar dengan akun asli dari sang idola.

**Gambar 2.4.** salah satu akun *Roleplayer*



**Sumber: Dokumentasi Peneliti**

## 2.6 Kerangka Teoritis

### 2.6.1 Sejarah Fenomenologi

Fenomenologi tidak dikenal setidaknya sampai menjelang abad ke-20, abad ke 18 lah yang menjadi awal digunakannya istilah fenomenologi sebagai nama teori tentang penampakan, yang menjadi dasar pengetahuan empiris (penampakan yang diterima secara indrawi). Istilah fenomenologi diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert, pengikut Christian Wolf. Lalu filosofi Immanuel Kant mulai sekali menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, seperti halnya Johann Gottlieb Fichte dan G.W.F Hegel. Pada tahun 1889, Franz Brentano menggunakan fenomenologi untuk psikologi deskriptif dan dari sinilah awal Edmund Husserl mengambil istilah fenomenologi untuk pemikirannya mengenai “kesengajaan”.

Pada abad ke-18 fenomenologi tidaklah penting, namun juga untuk dunia filsafat secara umum. Hal ini Karena pada abad inilah, pembahasan filsafat modern dimulai. Disatu sisi ada aliran empirisme yang percaya bahwa pengetahuan muncul dari pengindraan. Dengan demikian kita mengalami dunia dan melihat apa yang sedang terjadi. Bagi penganut empirisme, sumber pengetahuan yang layak adalah pengalaman. Akal yang dimiliki manusia hanya bertugas untuk mengatur dan mengelola bahan-bahan yang diterima oleh pancaindra.

Ditengah – tengah perbedaan pandangan yang semakin meruncing ini, kemudian muncul filosof Immanuel Kant yang menjembatani keduanya. Menurut **Immanuel Kant** dalam buku Fenomenologi karya **Engkus Kuswarno** adalah sebagai berikut:

Pengetahuan adalah apa yang tampak kepada kita (fenomena). Fenomena itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang tampak atau muncul dengan sendirinya (hasil sintesis antara penginderaan dan bentuk konsep dari objek, sebagaimana tampak darinya). (2009, h.4)

Jadi dapat disimpulkan bahwa Immanuel Kant mengartikan pengetahuan sebagai sesuatu yang tampak kepada kita. Semenjak pemikiran Immanuel Kant menyebar luar, barulah fenomena menjadi titik awal pembahasan filsafat dan menjadi pusat dalam tradisi filsafat eropa sepanjang abad ke-20.

Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani, *Phainoai* yang berarti ‘menampak’ dan *phainomenon* yang merujuk pada ‘yang menampak’. Jika dikaji lagi Fenomenologi berasal dari *Phenomenon* berarti realitas yang tampak dan logos yang berarti ilmu, maka fenomenologi merupakan ilmu yang berorientasi untuk mendapatkan penjelasan dari realitas yang tampak. Fenomena yang tampak merupakan refleksi dari sebuah realitas yang tidak dapat berdiri sendiri karena ia memiliki makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Tokoh-tokoh fenomenologi ini diantaranya Edmund Husserl, Alfred Schutz dan Peter. L. Berger dan lainnya.

Di dalam konteks ini ada asumsi yang beranggapan bahwa manusia aktif memahami dunia disekelilingnya sebagai sebuah pengalaman hidupnya dan aktif menginterpretasikan pengalamannya tersebut. Asumsi pokok fenomenologi yaitu manusia secara aktif menginterpretasikan pengalamannya dengan memberikan makna atas segala sesuatu yang dialaminya. Maka dari itu, interpretasi merupakan proses aktif untuk memberikan makna atas sesuatu yang dialami manusia. Dengan kata lain yaitu pemahaman segala suatu tindakan kreatif menuju pemaknaan.

Dari beberapa perkembangan serta berbagai pendapat mengenai fenomenologi, maka ini membuat fenomenologi menjadi semakin berkembang yang kemudian banyak dikaitkan dengan beberapa keilmuan, salah satunya hubungan fenomenologi dengan ranah filsafat. Pada umumnya pembahasan filosofis selalu melibatkan empat bidang inti, yaitu Ontologi, Epistemologi, Etika dan Logika. Keempat bidang inilah yang menjadi pilar bagi semua ilmu pengetahuan.

#### 1) Fenomenologi dan Ontologi

Dilihat dari Ontologi, fenomena mempelajari mengenai sifat-sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi akan dibawa ke dalam permasalahan mendasar jiwa dan raga (*traditional mind-body problem*). Sebagai pengembangan pembahasan ontologi, fenomenologi Husserl kemudian mencoba membuat sebuah teori pengandaian mengenai 'keseluruhan dan bagiannya' (*universals and particulars*), hubungan keseluruhan dan bagiannya, dan teori mengenai makna ideal.

#### 2) Fenomenologi dan Epistemologi

Berkaitan dengan epistemologi yang bertujuan untuk membantu kita dalam menemukan pengetahuan, fenomenologi juga membantu dalam mendefinisikan fenomena. Fenomenologi percaya dalam fenomena-lah pengetahuan itu berada. Disisi lain fenomenologi telah mengklaim dirinya sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan mengenai sifat-sifat alami kesadaran dan jenis-jenis khusus pengetahuan orang pertama melalui bentuk-bentuk naluri. Menurut Husserl



sebagai epistemologi, fenomenologi menggunakan naluri sebagai sarana untuk mencapai kebenaran dan pengetahuan.

### 3) Fenomena dan Logika

Seperti yang diterangkan dalam sejarah lahirnya fenomenologi, teori logika mengenai makna-lah yang membawa Husserl kepada ‘teori kesengajaan’, yang menjadi jantung fenomenologi. Di dalam penjelasannya, fenomenologi menyebutkan bahwa kesengajaan dan tekanan semantik dari sebuah makna ideal dan proposisi itu berpusat pada teori logika. Sementara itu, logika yang terstruktur dapat ditemukan pada Bahasa, baik Bahasa sehari-hari maupun dalam bentuk simbol-simbol, seperti pada logika predikat, matematika dan Bahasa komputer.

### 4) Fenomena dan Etika

Fenomenologi mungkin memainkan peran penting dalam bidang etika dengan menawarkan analisis terhadap kehendak, penilaian, kebahagiaan dan perhatian terhadap orang lain (dalam bentuk simpati dan empati). Apabila menelaah sejarah fenomenologi, kita akan menemukan bahwa etika menjadi tujuan akhir fenomenologi.

## **2.6.2 Fenomenologi Alfred Schutz**

Schutz dengan berbagai macam latar belakangnya yang memberikan warna tersendiri dalam tradisi fenomenologi sebagai kajian ilmu komunikasi. Schutz merupakan seorang ekonom yang menyukai musik dan tertarik dengan filsafat begitu

juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu sosial lainnya terlebih komunikasi membuat Schutz mengkaji fenomenologi secara lebih komprehensif dan juga mendalam.

Schutz sering dijadikan centre dalam penerapan metodologi penelitian kualitatif yang menggunakan studi fenomenologi. Hal ini karena melalui Schutz pemikiran ide Husserl yang dirasa abstrak dapat menjelaskan dengan lebih gamblang dan mudah dipahami, selain itu Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu sosial.

Dalam mempelajari dan menerapkan fenomenologi sosial, Schutz mengembangkan model tindakan manusia (*human of action*) dengan tiga dalil umum, yaitu:

1. *The Postulate Of Logical Consistency* (Dalil Konsistensi Logis)

Konsistensi logis mengharuskan seorang peneliti untuk mengetahui validitas tujuan penelitiannya sehingga dapat dianalisis bagaimana hubungannya dengan kenyataan dikehidupan sehari-hari. Apakah dapat dipertanggung jawabkan atau tidak.

2. *The Postulate Of Subjective Interpretation* (Dalil Interpretasi Subyektif)

Dalil ini menuntut peneliti untuk memahami segala macam tindakan manusia atau pemikiran manusia dalam bentuk tindakan nyata. Maksudnya peneliti harus memposisikan diri secara subyektif dalam penelitian agar benar-benar memahami manusia yang ditelitinya dalam fenomenologi sosial.

3. *The Postulate Of Adequacy* (Dalil Kecukupan)

Dalam dalil ini meminta peneliti untuk membentuk konstruksi ilmiah (hasil penelitian) agar peneliti bisa memahami tindakan sosial individu. Kepatuhan terhadap dalil ini akan memastikan bahwa konstruksi sosial yang dibentuk konsisten dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Jika Husserl memandang filsafat fenomenologi (transendental) sebagai metode analisis yang digunakan untuk menelaah 'sesuatu yang muncul', menelaah fenomena yang terjadi di sekitaran kita. Namun Schutz melihat secara jelas implikasi sosiologisnya di dalam analisis ilmu pengetahuan, berbagai gagasan dan kesadaran. Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial semata, akan tetapi menjelaskan berbagai hal mendasar dari konsep ilmu pengetahuan serta berbagai model teoritis dari realitas yang ada.

Dalam pandangan Schutz ada berbagai macam realitas termasuk dunia mimpi dan ketidakwarasan. Tetapi realitas yang tertinggi adalah dunia keseharian yang memiliki sifat intersubyektif yang disebut sebagai *the life world*. Menurut Schutz ada enam karakteristik yang sangat mendasar dari *the life world*, yaitu **pertama**, *Wide-Awakeness* (ada unsur kesadaran yang berarti sadar sepenuhnya). **Kedua**, *Reality* (orang yakin akan eksistensi dunia). **Ketiga**, dalam dunia keseharian orang-orang berinteraksi. **Keempat**, pengalaman dari seseorang merupakan totalitas dari pengalaman dia sendiri. **Kelima**, dunia intersubyektif dicirikan terjadinya komunikasi dan tindakan sosial dan yang **keenam**, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

## **2.7 Kerangka Pemikiran.**

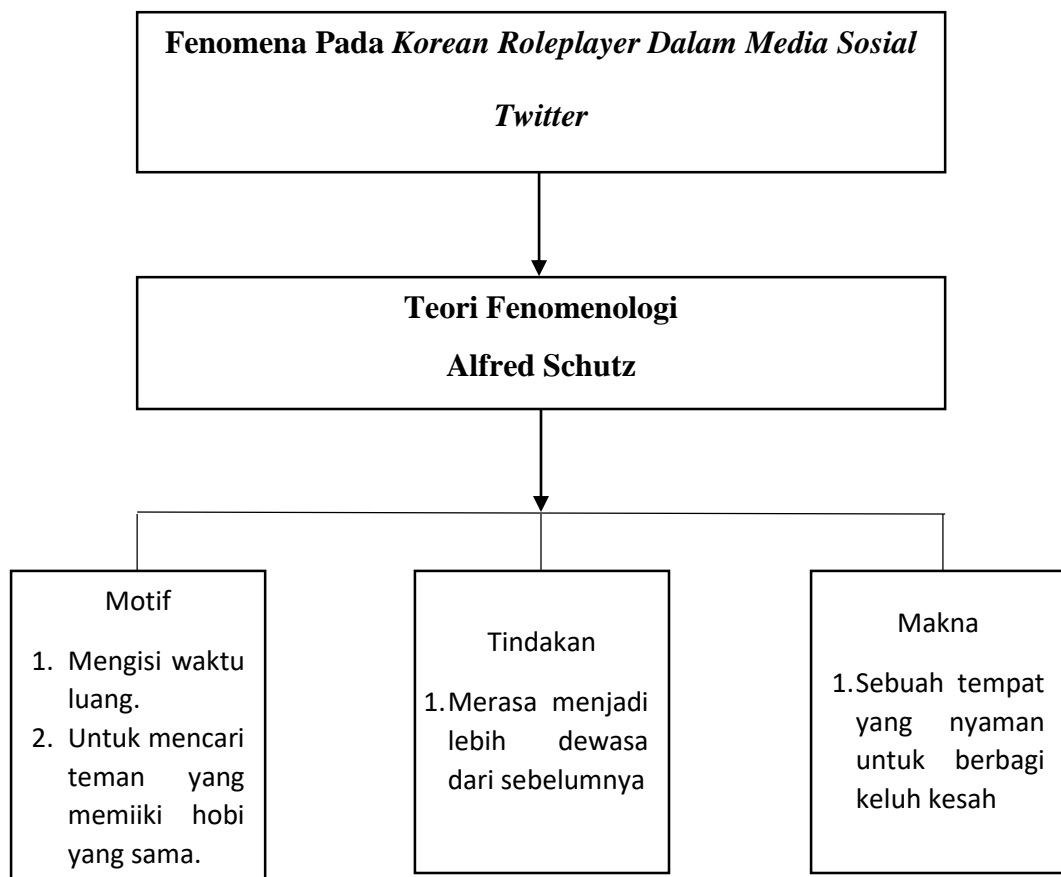
Sebagai landasan dan dukungan dasar teori, maka peneliti memerlukan kerangka pemikiran yang relevan dengan fenomena yang akan diteliti, memiliki kemampuan untuk lebih memahami, menerangkan dan menjelaskan perspektif yang telah difokuskan dalam penelitian ini.

Teori fenomenologi mengkonseptualisasikan komunikasi sebagai pengalaman diri dan orang lain dalam sebuah dialog. Fenomenologi memandang masalah komunikasi sama halnya dengan semiotika berkembang dalam kesenjangan antara berbagai sudut pandang subjektif bahwa seseorang tidak dapat secara langsung mengalami kesadaran lainnya dan potensi memahami intersubjektif yang terbatas.

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz yang mengemukakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman indrawi yang bermakna, suatu hal yang semula terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Menurut Schutz cara mengidentifikasi makna dari luar arus utama pengalaman adalah melalui proses tipikasi, yaitu proses pemahaman dan pemberian makna terhadap tindakan akan membentuk tingkah laku. Dalam hal ini termasuk dalam membentuk penggolongan atau klarifikasi dari pengalaman dengan melihat kesamaanya. Maka dalam arus pengalaman dapat dilihat dari objek tertentu yang pada umumnya memiliki ciri-ciri khusus bahwa mereka bergerak dari tempat ke tempat, sementara lingkungan sendiri mungkin tetap diam.

Kerangka pemikiran ini berguna dalam melihat jalannya tahapan penelitian yang dilakukan dengan berdasarkan pada teori, konsep serta pemahaman-pemahaman dari para ahli. Dengan menggunakan teori fenomenologi menjadi alat bagi peneliti untuk mendalami serta mencari hakikat dari bagaimana sebuah fenomena yang telah terjadi yakni fenomena *Korean Roleplayer* di Media Sosial Twitter. Berorientasi pada kerangka konseptual dan kerangka teoritis yang telah peneliti paparkan berikut bagan kerangka pemikiran dari permasalahan yang peneliti angkat.

**Gambar 2.5** bagan kerangka pemikiran



**Sumber:** hasil olahan peneliti dan pembimbing 2020

## **BAB III**

### **SUBJEK, OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Subjek,Objek dan Metodologi**

##### **3.1.1 Subjek Penelitian**

Subjek merupakan suatu bahasan yang sering dilihat di dalam suatu penelitian. Manusia, benda ataupun lembaga (organisasi), yang sifat keberadaanya akan diteliti adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Subjek penelitian yaitu keseluruhan objek dimana terdapat beberapa narasumber atau informasi yang dapat memberikan informasi mengenai masalah yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Dalam penelitian ini, peneliti mencari informan yang dapat memberikan informasi mengenai masalah yang sesuai dengan judul penelitian ini. Peneliti memiliki kriteria dalam mencari informan yaitu informan haruslah memiliki akun Roleplay agar dapat menelaah secara mendetail agar dapat menggambarkan makna dari fenomena atau sebuah peristiwa. Jumlah informan dalam penelitian ini juga tidak ditentukan hanya saja sesuai dengan kebutuhan informasi yang akan di dapatkan oleh peneliti.

Berdasarkan dengan tujuan penelitian, maka peneliti memilih informan secara purposive. Teknik purposive sampling ini digunakan untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian dan juga pemilihan

informan yang benar-benar paham dan menguasai permasalahan secara mendalam dan dapat dipercaya sebagai sumber data.

Subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu para *Korean roleplayer*. Peneliti melibatkan orang-orang yang mengerti dan mengetahui informasi mengenai peristiwa atau fenomena yang berhubungan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

### **3.1.2 Objek Penelitian**

Akun Twitter ini digunakan para *Korean RolePlayer* untuk saling berinteraksi dengan *Korean Roleplayer* lainnya agar terjalin komunikasi. Peran dari *Twitter* khususnya untuk para *Korean Roleplayer* yaitu untuk menuangkan imajinasi mereka yang berperan sebagai seorang idol agar dapat berinteraksi dengan fans maupun berinteraksi dengan idol imitasi lainnya dan juga sebagai sarana promosi ketika idol yang mereka perankan sedang dalam tahap promosi album terbaru mereka atau drama yang akan sang idol perankan. Inilah yang menjadi pemicu para *Korean Roleplayer* untuk betah berlama-lama berada di dunia palsu tersebut, karena banyak sekali kegiatan yang mengasyikan dan menyenangkan bago mereka para *Korean Roleplayer*, selain di dukung dengan kemajuan teknologi yang ada, *Twitter* juga didukung dengan kemajuan *internet* yang semakin kian mempermudah untuk diakses.

### 3.1.3 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada metode kualitatif dengan teori Fenomenologi. Kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang berperilaku yang dapat diamati.

Metode kualitatif dipergunakan dengan beberapa pertimbangan. Pertama, menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan responden. Ketiga, metode ini lebih peka terhadap pola-pola nilai yang dihadapi. Penelitian kualitatif menyusun desain yang secara terus-menerus disesuaikan dengan kenyataan di lapangan tidak harus menggunakan desain yang ketat atau kaku, sehingga tidak dapat diubah lagi.

**Ruslan** dalam bukunya yang berjudul **Metode penelitian Public Relations dan komunikasi** mengatakan “Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keabsahannya” (2006, h.24).

Pendekatan kualitatif pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks. Selain itu, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan pendekatan ini sangat tepat untuk mengupas sebuah fenomena yang terjadi lebih dalam dengan jalan meneliti perilaku



maupun gaya hidup dari setiap individu maupun kelompok yang dijadikan sebagai subyek penelitian.

Hal ini sejalan dengan pendapat **Bongdan dan Taylor** yang dikutip oleh **Mulyana** dalam buku **Penelitian Kualitatif** “penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan atau perilaku orang-orang yang diamati. Mengamati peneliti kualitatif, peneliti dapat mengenali subjek dan merasakan apa yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari” (Mulyana, 2006, h.21-22).

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang tidak menggunakan angka-angka maupun statistik, tetapi lebih berpusat pada realitas dan fakta yang ditemukan oleh peneliti di lapangan. Observasi lapangan dengan metode kualitatif menjurus kepada hal-hal yang disampaikan oleh subjek secara natural. Dalam hal ini dapat dilihat dan dirasakan secara langsung oleh peneliti.

Metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat subjektif, berdasarkan pola fenomena-fenomena dan masalah-masalah yang telah ada berdasarkan pengalaman atau fakta yang ada di dalam kehidupan sosial.

Pendapat **Creswell** yang dikutip **Santana** dalam bukunya **Menulis Ilmiah** menerangkan tentang penelitian kualitatif “Riset kualitatif mengandung pengertian adanya pengalihan dan pemahaman pemaknaan terhadap apa yang terjadi pada berbagai individu atau kelompok yang berasal dari persoalan sosial atau kemanusiaan” (Santana, 2010, h.1)

Peneliti menggunakan metode kualitatif dalam pendekatan kualitatif dalam pendekatan data. Metode penelitian kualitatif digunakan apabila masalah belum jelas memahami makna di balik yang tampak, untuk memahami interaksi sosial, memahami perasaan orang, untuk mengembangkan teori dan memastikan kebenaran data atau meneliti sejarah perkembangan.

### 3.1.3.1 Paradigma penelitian

Paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi (perilaku yang didalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu). Terdapat definisi paradigma menurut **Harmon** dalam **Meolong**, yaitu “paradigma sebagai cara mendasar untuk mempersepsi, berfikir, menilai dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu secara khusus tentang visi realitas” (1970, h.49).

Paradigma yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu paradigma *post-positivisme*, merupakan aliran yang ingin memperbaiki kelemahan pada *positivisme*. *Post-positivisme* sependapat dengan *positivisme* bahwa realitas itu memang nyata, ada sesuai dengan hukum alam. Salah satu indikator yang membedakan antara keduanya bahwa *post-positivisme* lebih mempercayai terhadap suatu temuan hasil observasi melalui berbagai macam metode. Dengan demikian suatu ilmu memang betul mencapai objektivitas apabila diverifikasi oleh berbagai kalangan dengan berbagai cara.

Pada sisi lain, *post-positivisme* berpendapat bahwa manusia tidak mungkin mendapat kebenaran dari realitas apabila peneliti membuat jarak dengan realitas atau tidak terlibat secara langsung dengan realitas. Paradigma *post-positivisme* merupakan aliran yang ingin memperbaiki kelemahan-kelemahan *positivisme*, yang hanya mengandalkan kemampuan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. hubungan antara peneliti dengan realitas harus bersifat interaktif, maka perlu menggunakan prinsip triangulasi, yaitu penggunaan bermacam-macam metode, sumber data dan lain-lain.

### 3.1.3.2 Prosedur Pengumpulan Data

Menurut **Sugiyono** “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Pada dasarnya peneliti ingin mendapatkan data yang valid, reliabel dan objektif mengenai permasalahan yang ada, maka dari itu untuk mendapatkan data yang tepat dan valid, peneliti melakukan beberapa teknik pengumpulan data di antaranya:

1. Wawancara mendalam / *in-depth interview*

Wawancara mendalam atau *In-depth Interview* adalah proses pengumpulan data atau mendapatkan informasi dengan cara yang lebih detail dan memakan waktu, dimana informan diminta waktu beberapa saat dan kesungguhannya dalam menjawab

pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. *Interview* dilakukan untuk mendapatkan data informasi yang tidak mungkin bisa didapatkan melalui observasi.

## 2. Observasi

Dalam proses observasi ini peneliti menarik kesimpulan dari sudut pandang responden, kejadian, peristiwa atau proses yang di amati. Dari observasi ini peneliti akan mendapatkan sebuah pemahaman yang tidak terucap (*tact understanding*). Maka dalam proses observasi ini peneliti akan memperhatikan gerak tubuh dan cara informan menjelaskan jawaban melalui komunikasi non-verbal.

## 3. Studi Literature, *Internet* dan Dokumentasi

Dalam mencari dan mendapatkan data informasi, peneliti melakkan studi literature yang berasal dari buku-buku-, internet dan dokumentasi berupa foto, rekaman suara, catatan harian dan lain-lain. Setelah beberapa teknik pengumpulan data diatas dilakukan, peneliti akan mengelola data menjadi sebuah informasi yang kredibel.

### **3.1.3.3 Rancangan Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan memilih yang menjadi hal yang penting, yang nantinya akan dibutuhkan untuk diteliti sehingga membuat kesimpulan dapat dengan mudah dipahami oleh diri sendiri dan juga orang lain.

Analisis pengumpulan data dalam kualitatif dilakukan pada saat penyumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode

tertentu. Analisis menjadi pegangan bagi peneliti selanjutnya sampai jika mungkin teori yang grounded (Sugiyono, 2010, h.89).

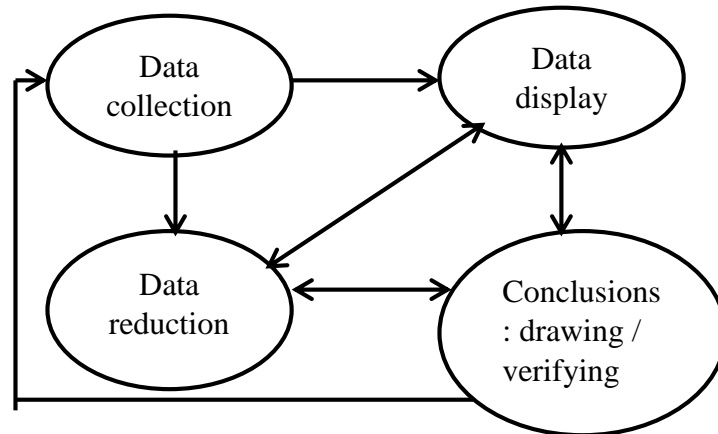
**Miles dan Huberman (1984)**, yang dikutip **Sugiyono** dalam buku **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D** mengemukakan bahwa “Aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing/verivication*” (2016, h.246).

Data dalam penelitian Kualitatif ini diperoleh dari berbagai sumber, sehingga teknik data yang digunakan belum ada pola yang jelas, menjadi hal yang sulit dalam menggunakan teknik analisis data kualitatif dan dapat diartikan sebagai proses mencari dan menyusun secara sistematis.

Penelitian mencari data yang benar-benar valid sesuai dengan permasalahan yang diteliti. pada penyajian data, peneliti mengklarifikasikan hasil data yang di dapat agar memudahkan untuk membaca dan menarik kesimpulan. Dalam tahap verifikasi kesimpulan, peneliti memaknai data-data yang ada untuk diuji kebenarannya.

Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Berikut gambar tahapan-tahapan beserta alur teknik analisisnya :

**Gambar 3.6 Komponen dalam analisi data Miles & Huberman**



**Sumber: Sugiyono Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2020)**

Gambar diatas menjelaskan bahwa setelah diteliti, peneliti melakukan pengumpulan data terlebih dahulu, maka peneliti akan melakukan antisipatory sebelum melakukan reduksi data. Sesungguhnya di antara pengumpulan data dan analisis data tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Keduanya saling berhubungan secara simultan dan serempak. (Sugiyono, 2016, h.247)

Terdapat tiga jalur analisis penelitian kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan data yang telah banyak di dapatkan. Proses ini berlangsung terus-menerus selama penelitian berlangsung. Mereduksi berarti merangkum, memfokuskan dengan hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan data resmi sesuai dengan tujuan utama, serta

mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya dan dapat mencari data lagi bila ada data yang kurang sesuai.

### **1. Reduksi data**

Reduksi data dalam suatu penelitian bermaksud untuk merangkum sebuah data. Hal tersebut dikarenakan data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak. Mereduksi data ini juga untuk memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, kemudian dapat dicari tema dan polanya. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk pengumpulan data selanjutnya.

### **2. Penyajian Data**

Penyajian data akan dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Dengan adanya penyajian data akan mempermudah untuk memahami apa saja yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

### **3. Penarikan kesimpulan dan Verifikasi**

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hal tersebut merupakan temuan yang berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif hipotesis atau teori. (Sugiyono, 2016, h.252-253).

Inti dari reduksi data adalah proses penggabungan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan yang akan dianalisis. Hasil dari

wawancara, hasil observasi. Hasil studi dokumentasi diubah menjadi bentuk tulisan sesuai dengan formatnya masing-masing.

#### **3.1.3.4 Kredibilitas dan Tingkat Kepercayaan Hasil Penelitian.**

Membangun kebenaran penelitian dilihat dari persepsi penelitian, menurut **Mouskas** dalam **Sugiyono** terdapat tingkat kepercayaan dari hasil penelitian, sebagai berikut :

Data yang didapatkan kemudian akan diuji atau diverifikasi melalui interaksi sosial antara peneliti dengan partisipan atau informan. Validasi didapatkan jika peneliti mampu mendapatkan deskripsi yang akurat dari data yang benar-benar ditemukan dilapangan dan data tersebut diperoleh melalui proses yang benar. (Sugiyono, 1994, h. 57).

Kebeneran suatu data dapat dilakukan dengan menggunakan triangulasi, triangulasi merupakan pengujian data dengan menggunakan macam-macam metode, sumber data, data dan lain-lain. Dalam penggunaan paradigma *post-positivisme* realitas harus bersifat interaktif maka dari itu dibutuhkannya triangulasi untuk membuktikan kepercayaan dalam hasil penelitian yang dilakukan. Menurut **Wiliam Wierma** dalam buku **Sugiyono** yang berjudul **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D** triangulasi merupakan salah satu cara pengujian kredibilitas yang memiliki arti, yakni :

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data dan waktu. (2016, h.273).



Berdasarkan definisi triangulasi diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat tiga cara untuk menguji kebenaran dalam suatu penelitian diantara dengan menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Ketiganya dapat dijadikan suatu kebenaran dalam melakukan penelitian. Maka data yang diharapkan dapat berdasarkan fakta-fakta yang ada saat berada di lapangan serta dalam proses yang sudah direncanakan sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan peneliti mengenai Fenomena Pengguna Media Sosial Twitter Di Kalangan *Korean Roleplayer* ini menggunakan tiga macam triangulasi menurut **Wiliam Wiersma** dalam buku **Sugiono** yang berjudul **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D** sebagai berikut :

- 1) Triangulasi sumber merupakan praktik triangulasi sebagai cara meningkatkan kepercayaan penelitian dengan mencari data dari sumber yang beragam, yang masih terkait satu sama lain. Peneliti melakukan eksplorasi untuk mengecek kebenaran data dari berbagai sumber yang ada.
- 2) Triangulasi teknik pengumpulan data yaitu menguji kredibilitas data dengan mengecek data kepada sumber dengan teknik yang berbeda. Peneliti menggunakan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi pada sumber yang sama secara serempak.
- 3) Triangulasi waktu yaitu aktivitas triangulasi yang menguji kredibilitas dengan cara mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. Peneliti dapat melakukan wawancara dan observasi dimulai pada pagi hari dan bisa mengulanginya pada siang hari dan mengeceknya di sore hari.

Dari beberapa macam triangulasi diatas maka disimpulkan bahwa dengan adanya triangulasi data yang diperoleh akan lebih pasti kejelasan dan kebenarannya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data lebih menekankan kepada teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dimana kedua triangulasi tersebut dapat menentukan hasil yang baik dari penelitian ini berdasarkan sumber yang diperoleh apabila sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam (jnajsn) sedangkan teknik merupakan teknik yang digunakan dalam melakukan penelitian apabila efektif maka akan memperlancar jalannya sebuah penelitian.

#### **3.1.4 Membuka Akses dan Menjalinkan Hubungan dengan Subjek Penelitian.**

Peneliti memulai membuka akses dan menjalin hubungan dengan subjek penelitian dengan beberapa rencana yang sudah peneliti dengan beberapa rencana yang sudah peneliti persiapkan, diantaranya :

##### **1. Menyusun Rancangan Penelitian**

Penelitian ini diangkat oleh peneliti berawal dari fenomena yang sedang terjadi saat ini. Terutama di lingkungan masyarakat dimana para remaja sedang terkena demam *K-Pop* dan banyak diantaranya membuat Media Sosial dan berperan selayaknya mereka adalah sosok idola yang mereka sukai. Permasalahan ini dapat diamati secara langsung dengan cara dekat dan diverifikasi secara nyata saat berlangsung penelitian.

##### **2. Memilih Lapangan**

Permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti berada di lingkungan yang sangat luas, maka dari itu peneliti memilih lokasi-lokasi yang cocok untuk melakukan penelitian sebagai sumber data dengan mengasumsikan dalam penelitian kualitatif ini tidak terpaku oleh beberapa jumlah subjek yang akan diteliti dan tidak berpengaruh juga kepada konteks penelitian.

### 3. Menilai keadaan dan sikap

Sebelum melakukan penelitian, peneliti akan memilih terlebih dahulu subjek yang akan di mintai data dan indormasi, melakukan pendekatan dengan informan sebagai tahap perkenalan agar mendapatkan informasi lebih mudah dan lancar. Setelah melakukan perkenalan, peneliti akan meminta kesepakatan kepada informan untuk dimintai data dan informasi yang diperlukan.

### 4. Menilai keadaan dan sikap

Setelah beberapa tahap perkenalan dan meminta perizinan kepada informan, peneliti juga harus memperhatikan situasi dan kondisi, agar peneliti dapat mengatasi apabila ada hal-hal yang tidak diinginkan atau hal yang dapat mengganggu proses wawancara terjadi.

### 5. Menggali informasi

Dengan memanfaatkan situasi dan kondisi juga didukung oleh beberapa pertanyaan yang sudah peneliti persiapkan, peneliti akan menggali semua informasi yang dibutuhkan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada informan.

### 6. Mempersiapkan alat bantu

Peneliti mempersiapkan beberapa alat bantu untuk mendapatkan informasi diantaranya *HP*, alat perekam suara, kamera dan alat tulis.

### **3.1.5 Lokasi dan Jadwal penelitian**

#### **3.1.5.1 Lokasi penelitian**

Lokasi penelitian ini berlangsung di Banjar melalui ruang obrolan dari beberapa aplikasi, kemudian peneliti melakukan penelitian di dunia maya dengan melalui internet dan media sosial. Dikarenakan penelitian ini terhalang oleh Pandemi yang tengah melanda Indonesia, maka peneliti membuat kesepakatan dengan informan untuk melakukan wawancara secara *Online*. Hal ini guna memperoleh data yang mendalam dan demi kenyamanan informan.

#### **3.1.5.2 Jadwal Penelitian**

Penggambaran jadwal penelitian menggunakan tabel untuk mempermudah penelitian pada saat melakukan penelitian yang disesuaikan dengan jadwal yang telah dibuat. Berikut ini adalah jadwal penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.2 Jadwal Penelitian**

Tahap Penelitian	Februari	Maret	Mei	Juni	Juli	Agustus
Pra Penelitian						
Penyusunan <i>Outline</i>						
Bimbingan <i>Outline</i>						
Seminar <i>Outline</i>						
Penelitian Lapangan						
Penyusunan Skripsi						
Bimbingan Skripsi						
Sidang Skripsi						

Sumber: Peneliti 2020

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

pada BAB pembahasan ini, peneliti akan menguraikan data dari hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada BAB I yaitu mengenai Fenomena *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*. Dimana penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan menggunakan teori Fenomenologi.

Fenomenologi merupakan teori yang mengkonseptualisasikan komunikasi sebagai pengalaman diri dan orang lain dalam sebuah dialog. Fenomenologi membantu melihat sudut pandang orang lain dan berupaya untuk memahami mengapa mereka menjalani kehidupannya dengan cara seperti itu. Studi Fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini untuk menuntun peneliti terjun ke lapangan secara langsung sebagai salah satu cara yang ampuh untuk mengumpulkan data informan yang diteliti.

Fenomena *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter* sangatlah terkenal dikalangan para penggemar *KPOP* sejak tahun 2012. Bermain *Roleplaying* sama dengan kita bermain peran, dimana kita berimajinasi menjadi seorang tokoh idola dan menyesuaikan dengan karakter yang kita mainkan. Dengan kita bermain peran ini, kita dapat merasakan bagaimana berinteraksi dengan seorang idol yang kita idolakan. Oleh karena itu *Roleplaying* sangatlah disukai oleh beberapa kalangan *K-Lovers*. Dalam BAB ini peneliti akan membahas hasil penelitian melalui pengumpulan data dan hasil

Proses wawancara mendalam dengan berbagai latar belakang informan.

#### 4.2 Profil Informan

sebanyak enam orang informan inti yaitu para Korean Roleplayer dari berbagai latar belakang yang berbeda. Berikut merupakan profil singkat dari beberapa informan tersebut:

**Tabel 4.3**

##### **Profil informan**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Profesi</b>	<b>Umur</b>	<b>Keterangan</b>
1	Qojel	Pelajar	17	Pengguna
2	Adip	Mahasiswa	19	Pengguna
3	Anonim	Mahasiswa	22	Pengguna
4	Desi	Karyawan	23	Pengguna
5	Jjaen	Mahasiswa	22	Pengguna
6	Mrs. Jeon	Mahasiswa	22	Pengguna
7	Pamela	Psikolog	23	pengamat

##### **4.2.1 Motif Informan *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*.**

motif merupakan segala cara yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, motif juga dapat diartikan menjadi suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisasi. Dalam hal ini peneliti akan menjadikan hasil temuan di lapangan

perihal motif informan terhadap *Korean Roleplayer*. “apa motif anda bermain *Roleplaying?*”

berikut merupakan hasil tanggapan informan mengenai motif bermain *roleplaying*:

### **1. Informan pertama : Qojel**

Menurut informan pertama yang sering di panggil Qojel oleh teman – teman sesame *roleplayer*, dia menjelaskan terkait mengenai motif bermain *Roleplay* ini adalah :

Mengisi waktu luang biar ga stress di kehidupan nyata

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan Qojel ia bermain *Roleplaying* untuk mengisi waktu luangnya dikala dia merasa jenuh dengan aktivitas sehari-harinya yang merupakan seorang pelajar dan pekerja paruh waktu. Jika diperhatikan memang informan Qojel lebih sering aktif di akun *Roleplay-nya* pada malam hari, dimana pada waktu tersebut memang lebih sering digunakan untuk bersantai dan beristirahat setelah lelah beraktifitas seharian. Peneliti simpulkan bahwa alasan dari informan Qojel bermain *Korean Roleplaying* ini untuk melepas penat disaat dirinya lelah seharian beraktifitas.

### **2. Informan kedua : Adip**

Menurut informan yang sering di panggil Adip, dia menjelaskan terkait mengenai motif bermain *Roleplayer* ini adalah :

Motif saya maen RP karena saya gabut, kerjaan sehari – hari saya nonton anime sama main RP doang, apalagi



selama pandemic gini, trus juga mau nambah – nambah temen.

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan Adip ia bermain *Roleplayer* karena ingin menambah teman yang sama – sama memiliki kesamaan dalam hobinya dalam menonton anime. Walaupun saat ini informan Adip memainkan perannya sebagai salah satu karakter *idol* korea, namun hal itu tak lepas dari kesukaannya yang berbau *anime*, sering kali Adip mengikuti berbagai *Event* yang diselenggarakan oleh *base-base anime*. Peneliti simpulkan bahwa alasan dari informan Adip bermain *Roleplayer* yaitu untuk mengisi waktu luangnya dengan bergabung di berbagai *event* yang diselenggarakan oleh akun *base anime*.

### **3. Informan ketiga : Anonim**

Menurut informan yang tidak ingin disebutkan namanya, dia menjelaskan terkait mengenai motif bermain *Roleplayer* ini adalah :

Motif aku main RP tuh buat cari temen yang sama – sama suka kpop, terus juga buat menghilangkan bosan di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan ia bermain *Roleplayer* karena mendapat ajakan dari temannya jadilah dia terjun ke dunia *RP* untuk menghilangkan rasa bosannya di dunia nyata dan mencari lebih banyak teman yang sama-sama menyukai korea agar dapat saling bertukar informasi mengenai idol yang mereka sukai.

### **4. Informan keempat : Desi**

Menurut informan Desi, dia menjelaskan terkait mengenai motif bermain *Roleplayer* ini adalah :

Motif saya biar bisa ngelepas stress di kehidupan nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan Desi awal dirinya bermain *Roleplayer* ini karena mendapat ajakan dari temannya, karena memiliki rasa penasaran yang tinggi, akhirnya dirinya mulai bermain *RP* dan merasa menyenangkan bermain peran sebagai artis yang dia idolakan. Hal tersebut didukung dengan kehadiran pasangannya yang selalu menghiburnya dikala lelah setelah seharian bekerja.

#### **5. Informan kelima : Jjaen**

Menurut informan Jjaen, dia menjelaskan terkait mengenai motif bermain *Roleplayer* adalah :

RP bikin saya nyaman dan ga ngebosenin

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan Jjaen yang berawal dari dirinya bergabung dalam sebuah agensi *Roleplayer*, informan Jjaen merasakan sebuah pengalaman baru dan hal tersebut membuat dirinya merasa nyaman. Selain itu hal yang membuat Informan merasa nyaman karena dirinya tidak perlu khawatir terhadap teman – teman sesama pemain *Roleplayer* mengenai siapa dirinya di dunia nyata ketika dirinya curhat.

#### **6. Informan keenam : Mrs. Jeon**

Menurut informan keenam, dia menjelaskan mengenai motif informan bermain *roleplay* adalah :

pngn nyari jodoh :( jujur ini.... Siapa tau ketemu cogan dr rp yg kebetulan mereka juga ska kpop kan... Jd biar sepaham aja gtu. Trs alasan lainnya itu fangirling dan cari teman<sup>2</sup> baru.

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan *Mrs. Jeon* dirinya yang berawal dari rasa penasaran mengenai *Roleplay* lalu mulai mencari tau dan terjunlah ke dunia *Roleplay*. Melalui Roleplayer ini, informan berharap mendapatkan pasangan yang sama – sama menyukai *K-POP*. Selain itu informan juga mengatakan jika dirinya bermain *roleplay* untuk mengekspresikan dirinya akan kesukaannya terhadap *K-POP* dan mencari teman – teman baru yang berasal dari luar pulau jawa maupun teman dari luar negeri.

#### **7. Informan ketujuh : Pamela**

Menurut informan ahli yang berstatus sebagai seorang psikolog, informan pamelam menjelaskan mengenai motif para Korean Roleplayer bermain Roleplay adalah

Yang membuat seseorang bertahan melakukan apa yang sering dilakukannya salah satunya adalah adanya penguat perilaku. Yang dimaksud sebagai penguat perilaku adalah hal-hal yang ketika seseorang mendapatkan konsekuensi dari perilakunya tersebut maka akan semakin meningkatkan atau mempertahankan kebiasaannya, biasanya hal tersebut merupakan hal menyenangkan. Sebagai contoh, seseorang bermain RP karena merasa bahagia sebab mampu mendapat teman atau dapat menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis tanpa harus menjadi diri sendiri dan itu menyenangkan baginya. Perasaan menyenangkan tersebut adalah penguat daripada seseorang kembali melakukan atau meningkatkan perilaku.

Berdasarkan penjelasan diatas, menurut informan ahli alasan mereka bermain Roleplayer adalah karena adanya penguat perilaku. Penguat perilaku ini timbul ketika seseorang mendapatkan konsekuensi atas perilaku yang dialaminya, maka mereka berusaha mempertahankan bahkan meningkatkan kebiasaannya tersebut dalam bermain Roleplay karena mereka mendapatkan perasaan yang menyenangkan atas tindakan yang mereka lakukan.

#### 4.2.1.1 Tabulasi motif *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*.

**Tabel 4.4**

**Tabulasi hasil wawancara motif bermain *Korean Roleplayer***

<b>Informan</b>	<b>Motif</b>
Qojel	Mengisi waktu luang biar ga stress di kehidupan nyata
Adip	Motif saya maen RP karena saya gabut, kerjaan sehari – hari saya nonton anime sama main RP doang, apalagi selama pandemic gini, trus juga mau nambah – nambah temen.
Anonim	Motif aku main RP tuh buat cari temen yang sama – sama suka kpop, terus juga buat menghilangkan bosan di dunia nyata.
Desi	Motif saya biar bisa ngelepas stress di kehidupan nyata.
Jjaen	RP bikin saya nyaman dan ga ngebosenin
Mrs. Jeon	pngn nyari jodoh :( jujur ini.... Siapa tau ketemu cogan dr rp yg kebetulan mereka juga ska kpop kan... Jd biar sepaham aja gtu. Trs alasan lainnya itu fangirling dan cari teman <sup>2</sup> baru.

Pamela	Yang membuat seseorang bertahan melakukan apa yang sering dilakukannya salah satunya adalah adanya penguat perilaku. Yang dimaksud sebagai penguat perilaku adalah hal-hal yang ketika seseorang mendapatkan konsekuensi dari perilakunya tersebut maka akan semakin meningkatkan atau mempertahankan kebiasaannya, biasanya hal tersebut merupakan hal menyenangkan. Sebagai contoh, seseorang bermain RP karena merasa bahagia sebab mampu mendapat teman atau dapat menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis tanpa harus menjadi diri sendiri dan itu menyenangkan baginya. Perasaan menyenangkan tersebut adalah penguat daripada seseorang kembali melakukan atau meningkatkan perilaku.
--------	--

#### **4.2.2 Tindakan *Korean Roleplayer* setelah bermain *Roleplayer*.**

Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku atau aksi yang dilakukan karena adanya suatu hal tertentu yang mampu mendorong tindakan tersebut. Dalam hal ini peneliti memberikan pertanyaan kedua, dimana pada kali ini peneliti ingin mengetahui tindakan apa saja yang dilakukan oleh para informan dalam bermain *Korean Roleplayer*.

## 1. Informan pertama : Qojel

Menurut informan pertama, tindakan setelah bermain *Roleplayer* adalah :

Dulu aku tuh orangnya selalu nyudutin dan nyablak tanpa tau kebenarannya, tapi dari RP ini kalau setiap kali ada yang war, aku jadi ga mudah nilai dari satu sisi aja. Temen – temen di RP juga bikin aku berubah jadi lebih dewasa.

Berdasarkan pernyataan dari informan Qojel setelah bermain *Rolepayer* dirinya merasa menjadi lebih dewasa dari sebelumnya, karena setelah bermain *Roleplayer* informan menjadi lebih berhati – hati dalam bertindak dan melihat segala permasalahan dari sudut pandang yang lain, tidak hanya melihat dari satu sudut pandang saja.

## 2. Informan kedua : Adip

Menurut informan Adip, tindakan setelah bermain *Korean Roleplayer* adalah :

Perubahan kehidupan setelah main RP, HP jadi rame, jadi jarang gabut gitu soalnya sibuk balesin chat yang masuk. Terus bisa curhat sama temen di RP kalo lagi ada masalah di RL / lagi ga pengen cerita sama orang yang di kenal di RL.

Berdasarkan pernyataan dari informan Adip setelah bermain *Roleplayer* adalah informan merasa menjadi ada kesibukan untuk membalas berbagai pesan yang masuk ke dalam ponselnya, selain itu informan juga merasa memiliki teman curhat dikala dirinya sedang ada masalah di dunia nyata dan tidak ingin menceritakannya kepada orang yang informan kenal di dunia nyata.

### **3. Informan ketiga : Anonim**

Menurut informan ketiga, tindakan setelah bermain *Korean Roleplayer* adalah :

Yang aku rasain sih gak ada, karena perubahan itu aslinya tergantung orangnya sendiri.

Berdasarkan pernyataan informan setelah bermain *Roleplayer*, informan tidak merasakan perubahan apapun karena menurut informan, sebuah perubahan perilaku seseorang tergantung dari sikap orang tersebut bukan tergantung pada sebuah permainan.

### **4. Informan keempat : Desi**

Menurut informan Desi, tindakan setelah dirinya bermain *Korean Roleplayer* adalah :

Perubahan diri setelah main *RP* ini aku jadi gampang baper.

Berdasarkan dari pernyataan informan diatas, setelah informan bermain *Roleplayer* dirinya merasa menjadi mudah terbawa perasaan. Terlebih informan memiliki pasangan di *Roleplay World* yang selalu menyemangati dan menghiburnya disaat informan merasa lelah, hal ini tentunya membuat informan merasakan sebuah perasaan yang lebih dari sebatas pasangan bermain peran.

### **5. Informan kelima : Jjaen**

Menurut informan Jjaen, tindakan setelah dirinya bermain *Korean Roleplayer* adalah :

Perubahannya ya jam tidur jadi ga teratur gitu gara-gara keasyikan main *RP* terus juga kadang saya lebih PD kalo bicara pake Bahasa Inggris soalnya ada beberapa yang suka pake Bahasa Inggris, jadi bisa belajar Inggris dari main *RP*.

Berdasarkan pernyataan informan diatas, setelah informan bermain *Roleplay* dirinya merasakan perubahan jam tidur yang menjadi tidak teratur. Hal ini terjadi karena informan yang terlalu asyik berinteraksi dengan teman sesama *roleplayer* yang membuat informan lupa waktu. Selain itu informan juga merasa menjadi lebih percaya diri akan kemampuan berbahasa asingnya berkat berinteraksi dengan teman *Roleplayer* yang menggunakan Bahasa Inggris dalam berkomunikasi.

#### **6. Informan keenam : Mrs. Jeon**

Menurut informan *Mrs. Jeon*, tindakan setelah dirinya bermain *Korean Roleplayer* adalah :

Perubahan positif, banyak<sup>2</sup> bersyukur dg yg dimiliki, banyak referensi dlm menyelesaikan masalah. Negatifnya: udah males makin malas, overthinking, bergadang, apatis&ansos

Berdasarkan pernyataan informan diatas, setelah informan bermain *Roleplay* dirinya merasa menjadi orang yang harus banyak – banyak bersyukur dengan apa yang dimilikinya saat ini, karena tidak semua orang bisa seberuntung dirinya. Selain itu informan juga merasa setelah bermain *Roleplay* dirinya menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, karena ada berbagai macam cara dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Namun informan juga merasakan perubahan negatif setelah mengenal *roleplay* yaitu informan menjadi lebih malas dalam



mengerjakan sesuatu, menjadi seseorang yang memikirkan segala sesuatu secara berlebihan, menjadi cuek dengan keadaan sekitar, pola tidur yang tidak teratur dan menjadi seseorang yang antisosial.

### **7. Informan Ketujuh: Pamela**

Menurut pendapat informan ahli setelah mendengar beberapa tindakan para Korean Roleplayer setelah bermain Roleplay adalah:

Ada, jika dilakukan terus menerus sehingga kegiatan sosial lainnya yang seharusnya ia kerjakan sehari-hari, terlalu mendalami serta melupakan siapa dirinya karena terlalu tenggelam mendalami RP, akan menjadikan seseorang mengalami penurunan dalam produktifitas kesehariannya, seperti yang sudah dibahas pada poin no.3, akan mengikis kemampuan berkomunikasi secara langsung, serta menurunkan rasa percaya dirinya apabila pengharapan ideal self pada RP tidak sama dengan riil self pemain RP.

Berdasarkan pengamatan informan ahli setelah mendengar mengenai beberapa tindakan para *Korean Roleplayer* setelah bermain Roleplay bahkan sampai bertahun-tahun lamanya, informan berpendapat bahwa tindakan mereka jika dilakukan secara terus menerus dan terlalu mendalami peran mereka di dunia *Roleplay*, dapat berpengaruh terhadap produktifitas keseharian mereka serta menurunkan rasa kepercayaan diri mereka apabila mereka memiliki harapan terhadap *ideal self* mereka di dunia nyata tidak sama dengan self image yang mereka bentuk di dunia *Roleplay*.

#### 4.2.2.1 Tabulasi Tindakan *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*.

**Tabel 4.5**

**Tabulasi hasil wawancara Tindakan bermain *Korean Roleplayer***

<b>Informan</b>	<b>Tindakan</b>
Qojel	Dulu aku tuh orangnya selalu nyudutin dan nyablak tanpa tau kebenarannya, tapi dari RP ini kalau setiap kali ada yang war, aku jadi ga mudah nilai dari satu sisi aja. Temen – temen di RP juga bikin aku berubah jadi lebih dewasa.
Adip	Perubahan kehidupan setelah main RP, HP jadi rame, jadi jarang gabut gitu soalnya sibuk balesin chat yang masuk. Terus bisa curhat sama temen di RP kalo lagi ada masalah di RL / lagi ga pengen cerita sama orang yang di kenal di RL.
Anonim	Yang aku rasain sih gak ada, karena perubahan itu aslinya tergantung orangnya sendiri.
Desi	Perubahan diri setelah main <i>RP</i> ini aku jadi gampang baper.
Jjaen	Perubahannya ya jam tidur jadi ga teratur gitu gara-gara keasyikan main <i>RP</i> terus juga kadang saya lebih PD kalo bicara pake Bahasa inggris soalnya ada beberapa yang suka pake Bahasa inggris, jadi bisa belajar inggris dari main <i>RP</i> .
Mrs. Jeon	Perubahan positif, bnyak <sup>2</sup> bersyukur dg yg dimiliki, bbyak referensi dlm mnyekeasikan

	masalah. Negatifnya: udh males makin malas, overthinking, bergadang, apatis&ansos
pamela	Ada, jika dilakukan terus menerus sehingga kegiatan sosial lainnya yang seharusnya ia kerjakan sehari-hari, terlalu mendalami serta melupakan siapa dirinya karena terlalu tenggelam mendalami RP, akan menjadikan seseorang mengalami penurunan dalam produktifitas kesehariannya, seperti yang sudah dibahas pada poin no.3, akan mengikis kemampuan berkomunikasi secara langsung, serta menurunkan rasa percaya dirinya apabila pengharapan ideal self pada RP tidak sama dengan riil self pemain RP.

#### 4.2.3 Makna *Korean Roleplayer* setelah bermain *Roleplayer*.

Bagaimana para *Korean Roleplayer* memaknai setelah bermain *Roleplayer*. Peneliti memberikan pertanyaan guna mendapatkan jawaban mengenai makna *Roleplayer* bagi Informan yang telah bermain *Roleplayer* hingga bertahun-tahun. Peneliti berusaha mempelajari bagaimana informan memaknai *Korean Roleplayer*.

##### 1. Informan pertama : Qojel

Menurut Informan Pertama yang biasa disapa Qojel, menyatakan makna *Roleplay* adalah :

Berarti banget sih *RP* di hidup aku. Selama ini aku kalau punya masalah selalu mendem tapi lewat *RP* ini aku ga khawatir untuk ceritain masalah aku, karena mereka ga akan tau muka *RL* aku kayak gimana hehe. Trus juga bisa – bisanya nangisin orang yang bahkan ga kita kenal mukanya. Pokoknya berarti banget buat aku.

Menurut informan Qojel dalam memaknai *Roleplaying*, informan merasa bahwa permainan *Roleplaying* ini sangat berarti bagi informan. Hal ini karena *Roleplaying* menyembunyikan identitas asli informan dengan identitas seorang idol, sehingga informan dapat dengan nyaman bercerita / berkeluh kesah mengenai masalah yang informan hadapi. Informan juga berkata jika dirinya dapat merasa sedih dan menangis untuk seseorang yang bahkan sama sekali tidak diketahui bagaimana wujud asli dari teman sesama *Roleplayernya*.

## 2. Informan kedua : Adip

Menurut Informan kedua yaitu Adip, menyatakan makna *Roleplay* adalah :

Makna *RPW* buat gue tuh kaya dunia kedua bagi gue. Tempat kita bisa jadi orang lain / idol yang kita suka. Terus juga bisa ngilangin stress di dunia nyata. Bisa punya temen bahkan keluarga tanpa tau wujud aslinya. Asalkan kita pinter mainnya, pasti bakal seneng di dunia *RP* ini.

Menurut informan Adip dalam memaknai *Roleplaying*, informan beranggapan bahwa *Roleplay* merupakan dunia kedua baginya. Tempat dimana informan dapat menghilangkan stress yang dia rasakan di dunia nyata. Informan juga menyatakan bahwa melalui *Roleplay* ini dirinya bisa mendapatkan teman bahkan keluarga tanpa mempermasalahkan bagaimana wujud asli mereka. Informan berkata

jika kita pintar dalam memainkan peran yang kita perankan, kita akan merasakan bagaimana senangnya dunia *Roleplay*.

### 3. Informan ketiga : Anonim

Menurut informan yang tidak ingin disebutkan namanya, dia menjelaskan terkait makna *Roleplay* ini adalah :

Makna *RPW* buat aku tuh tempat curhat dan menghilangkan jenuh.

Menurut informan ketiga, *Roleplay* bagi informan adalah tempat untuk informan menghilangkan rasa jenuh dengan cara berinteraksi dengan teman di *Roleplay* dan tempat informan menuangkan keluh kesah yang dirinya rasakan.

### 4. Informan keempat : Desi

Menurut informan keempat yang bernama Desi, dia menjelaskan terkait makna *Roleplay* ini adalah :

Cukup berarti sih, soalnya lewat *RPW* ini aku bisa ngeluarin semua unek – unek aku, lewat *RPW* juga aku bisa bebas berimajinasi dan berfangirl tanpa takut di hujat netijen.

Menurut informan Desi, dunia *Roleplay* cukup berarti bagi informan karena melalui *Roleplay* informan dapat mengeluarkan semua keluh kesah yang informan rasakan dan dapat *berfangirling* dengan bebas tanpa mengkhawatirkan pandangan orang lain terhadap diri informan.

### 5. Informan Kelima : Jjaen

Menurut informan keempat yang biasa dipanggil Jjaen, dia menjelaskan terkait makna *Roleplay* ini adalah :

Apa yaa :D susah juga jelasinnya, ya temen disaat saya lagi sendiri

Berbeda dari informan lainnya yang dapat menjelaskan mengenai makna *Roleplay* bagi mereka, Informan Jjaen berkata sulit untuk menjelaskan makna *Roleplay* bagi dirinya, namun bisa dikatakan jika informan menganggap *Roleplay* sebagai teman bagi informan disaat informan sedang sendiri.

#### **6. Informan keenam : Mrs. Jeon**

Menurut informan keenam, dia menjelaskan terkait makna *roleplay* ini adalah :

Tempat bermain sekaligus belajar ttg kehidupan dan tempat melampiaskan semua emosi.

Menurut pendapat informan mengenai makna *Roleplay*, dirinya memaknai *Roleplay* ini sebagai tempat bermain karena dapat berimajinasi dengan bebas sekaligus menjadi tempat dirinya belajar mengenai sebuah kehidupan yang belum dia ketahui sebelumnya dan merupakan tempat untuk mencurahkan semua emosi yang dia miliki ketika dirinya tidak dapat mencurahkan semua keresahannya di dunia nyata.

#### **7. Informan Ketujuh: Pamela**

Pandangan informan pamela setelah mengetahui bagaimana Korean Roleplayer memaknai Roleplay adalah:

Dampak positifnya ketika seseorang memainkan peran maka akan timbul suatu pembelajaran yaitu penghayatan karakter

maupun mengasah dalam sisi emosi. Namun hal tersebut akan menjadi positif apabila RP dilakukan dengan konsekuensi (bertanggung jawab). Dampak negatifnya, yaitu ketika RP dimainkan dengan terus menerus sehingga menggantikan komunikasi yang seharusnya dilakukan secara verbal bahkan bertemu dengan langsung, maka akan menjadi terbiasa dengan gaya komunikasi secara tekstual. Seorang manusia sejatinya mempunyai 5 dasar kebutuhan dalam dirinya, menurut teori Maslow dalam hierarki kebutuhan diantaranya adalah rasa untuk dicintai serta kebutuhan akan penghargaan. Seseorang yang menjalankan RP berada dalam self image orang yang dikehendaki, bukan self image diri sesungguhnya. Artinya dalam hal ini pengguna RP bisa merasa dicintai serta dihargai dengan self image yang menjadi keinginannya bukan riil self imagenya sendiri. Sehingga apabila hal ini dilakukan secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama, selain orang tersebut akan terbiasa melakukan RP dan melakukan komunikasi secara tekstual, bangga dan bersembunyi dalam self image yang dibuatnya, hal ini akan mengikis kemampuan seseorang dalam menjalankan peran di kehidupan nyata untuk bersosialisasi. Dampaknya bisa saja membuat seseorang tidak mendapatkan kepercayaan diri karena sudah terlalu lama dan terbiasa mendalami peran dengan self image diinginkan. Oleh sebab itu

ketika kepercayaan diri mulai hilang perlahan, kemampuan bersosialisasi juga menurun, individu bisa merasa tertolak karena tidak percaya diri atas kemampuan dan riil self image yang dimilikinya. Selain itu dampak negative dari sisi kesehatan juga ada, apabila seseorang bermain RP terlalu lama, mengharuskan duduk dan melihat layar komputer atau laptop, atau sering menggunakan smartphone akan ada dampak dari sisi kesehatannya, baik dalam penglihatan, gangguan-gangguan lainnya yang disebabkan oleh radiasi contohnya.

Berdasarkan pengamatan informan ahli setelah mendengar mengenai bagaimana para Korean Roleplayer memaknai Roleplay. Informan berpendapat bahwa bermain Roleplay ini tentunya akan memiliki dampak positif maupun negatif untuk diri mereka sendiri. Jika mereka bermain Roleplay ini secara bertanggung jawab dan mengetahui batasan-batasan yang harus mereka lakukan, tentunya hal ini dapat menjadi dampak positif bagi diri mereka karena dengan bermain Roleplay ini mereka dapat belajar mengasah sisi emosi dalam diri mereka. Namun bermain Roleplay juga dapat berdampak negatif dalam menghadapi kepercayaan diri mereka karena mereka terbelenggu dalam self image yang mereka inginkan.



#### 4.2.3.1 Tabulasi Makna *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*.

**Tabel 4.6**

**Tabulasi hasil wawancara Makna bermain *Korean Roleplayer***

Informan	Makna
Qojel	Berarti banget sih <i>RP</i> di hidup aku. Selama ini aku kalau punya masalah selalu mendem tapi lewat <i>RP</i> ini aku ga khawatir untuk ceritain masalah aku, karena mereka ga akan tau muka <i>RL</i> aku kayak gimana hehe. Trus juga bisa – bisanya nangisin orang yang bahkan ga kita kenal mukanya. Pokoknya berarti banget buat aku.
Adip	Makna <i>RPW</i> buat gue tuh kaya dunia kedua bagi gue. Tempat kita bisa jadi orang lain / idol yang kita suka. Terus juga bisa ngilangin stress di dunia nyata. Bisa punya temen bahkan keluarga tanpa tau wujud aslinya. Asalkan kita pinter mainnya, pasti bakal seneng di dunia <i>RP</i> ini.
Anonim	Makna <i>RPW</i> buat aku tuh tempat curhat dan menghilangkan jenuh.
Desi	Cukup berarti sih, soalnya lewat <i>RPW</i> ini aku bisa ngeluarin semua unek – unek aku, lewat <i>RPW</i> juga aku bisa bebas berimajinasi dan berfangirl tanpa takut di hujat netijen.
Jjaen	Apa yaa :D susah juga jelasinnya, ya temen disaat saya lagi sendiri.

Mrs. Jeon	Tempat bermain sekaligus belajar ttg kehidupan dan tempat melampiaskan semua emosi.
Pamela	<p>Dampak positifnya ketika seseorang memainkan peran maka akan timbul suatu pembelajaran yaitu penghayatan karakter maupun mengasah dalam sisi emosi. Namun hal tersebut akan menjadi positif apabila RP dilakukan dengan konsekuensi (bertanggung jawab). Dampak negatifnya, yaitu ketika RP dimainkan dengan terus menerus sehingga menggantikan komunikasi yang seharusnya dilakukan secara verbal bahkan bertemu dengan langsung, maka akan menjadi terbiasa dengan gaya komunikasi secara tekstual. Seorang manusia sejatinya mempunyai 5 dasar kebutuhan dalam dirinya, menurut teori Maslow dalam hierarki kebutuhan diantaranya adalah rasa untuk dicintai serta kebutuhan akan penghargaan. Seseorang yang menjalankan RP berada dalam self image orang yang dikehendaki, bukan self image diri sesungguhnya. Artinya dalam hal ini pengguna RP bisa merasa dicintai serta dihargai dengan self image yang menjadi keinginannya bukan riil self imagenya sendiri. Sehingga apabila hal ini dilakukan secara</p>

	<p>berlebihan dalam jangka waktu yang lama, selain orang tersebut akan terbiasa melakukan RP dan melakukan komunikasi secara tekstual, bangga dan bersembunyi dalam self image yang dibuatnya, hal ini akan mengikis kemampuan seseorang dalam menjalankan peran di kehidupan nyata untuk bersosialisasi. Dampaknya bisa saja membuat seseorang tidak mendapatkan kepercayaan diri karena sudah terlalu lama dan terbiasa mendalami peran dengan self image diinginkan. Oleh sebab itu ketika kepercayaan diri mulai hilang perlahan, kemampuan bersosialisasi juga menurun, individu bisa merasa tertolak karena tidak percaya diri atas kemampuan dan riil self image yang dimilikinya. Selain itu dampak negative dari sisi kesehatan juga ada, apabila seseorang bermain RP terlalu lama, mengharuskan duduk dan melihat layar komputer atau laptop, atau sering menggunakan smartphone akan ada dampak dari sisi kesehatannya, baik dalam penglihatan, gangguan-gangguan lainnya yang disebabkan oleh radiasi contohnya.</p>
--	---

### 4.3 Pembahasan hasil wawancara

Bermain peran atau lebih dikenal dengan *Roleplaying* merupakan sebuah permainan dimana kita dapat memerankan seorang tokoh, *idol*, aktris/aktor maupun tokoh dalam anime. Pada dasarnya tujuan adanya *Roleplaying* ini adalah untuk mempromosikan artis yang mereka perankan agar lebih dikenal lagi oleh orang lain. Dengan kita bermain peran sebagai sang '*idol*', secara tidak langsung kita akan memperkenalkan *idol* tersebut melalui interaksi dengan sesama *Roleplayer* yang bisa saja orang tersebut tidak tau mengenai idol yang tengah kita perankan.

Fenomena *Roleplaying* ini sangat digemari baik dari kalangan *Kpopers* maupun dari kalangan pencinta anime. Banyak dampak negatif maupun positif yang bisa kita dapatkan dari bermain peran ini. Salah satu dampak positif yang bisa diambil adalah kita bisa berteman dengan siapa saja tanpa memandang agama dan dari suku mana mereka berasal, seberapa kaya dan seterkenal apa mereka di kehidupan nyata karena pada dasarnya yang pertama kali dilihat oleh para *Roleplayer* adalah bagaimana cara mereka berinteraksi melalui sebuah ketikan. Dampak negatif yang sering dirasakan oleh sebagian para *Roleplayer* adalah mereka menjadi kecanduan bermain ponsel karena tidak bisa jauh dari ponsel dan sesekali mengecek apakah ada *chat/tweet* yang masuk pada ponsel mereka atau tidak.

Pembahasan diatas berkaitan dengan tema penelitian yang sudah peneliti lakukan, dimana semua jawaban informan yaitu mengenai motif informan bermain *Roleplayer*, bagaimana para pengguna *Roleplayer* memaknai permainan tersebut dan

bagaimana tindakan informan setelah bermain *Roleplay*. Semua itu akan peneliti bahas secara rinci dan detail.

#### **4.3.1 Motif Informan *Korean Roleplayer* bermain *roleplay*.**

motif merupakan segala cara yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, motif juga dapat diartikan menjadi suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisasi. Dalam hal ini sesuai dengan tema yang telah diteliti oleh peneliti yaitu para *Korean Roleplayer* memiliki motif yang berbeda – beda dalam bermain permainan *roleplayer* ini.

Beberapa informan mengatakan jika mereka bermain *roleplayer* ini karena ingin mengisi waktu luang mereka dikala bosan. Selain itu informan juga berkata jika mereka bermain *roleplay* untuk melampiaskan rasa stress yang tengah mereka rasakan di dunia nyata. Jika di perhatikan mungkin memang bermain *Roleplay* ini dapat mengalihkan rasa stress yang tengah dirasakan oleh mereka karena dengan bermain *Roleplay* ini kita dapat berinteraksi dan berimajinasi dengan *roleplayer* lain sehingga stress yang mereka rasakan dapat teralihkan. Selain itu beberapa informan juga mengatakan bahwa mereka bermain *Roleplay* ini untuk mencari teman dan ada juga yang berharap mendapatkan pasangan hidup yang memiliki kesukaan yang sama, dalam hal ini bisa saja informan memiliki harapan mendapatkan teman atau pasangan yang memiliki selera musik yang sama atau memiliki kesamaan yang lain agar dapat saling bertukar informasi mengenai kesukaan mereka.

Informan ahli berpendapat mengenai motif para Korean Roleplayer karena adanya penguat perilaku yang mana hal ini akibat dari perilaku mereka yang senang dengan dunia yang telah mereka buat karena disana mereka mampu mendapatkan teman dan bahkan menjalin hubungan *romantic* dengan lawan jenis tanpa harus menjadi diri mereka sendiri.

Jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa motif utama *Korean Roleplayer* bermain *Roleplay* ini adalah untuk mengisi waktu luang mereka setelah beraktifitas seharian dan saat mereka merasa stress akan masalah yang tengah mereka hadapi di kehidupan nyata, mereka akan beralih ke dunia palsu (*fake world*) yang telah mereka ciptakan dengan menggunakan identitas idola mereka dan memiliki sebuah harapan untuk mendapatkan teman ataupun pasangan yang memiliki kesukaan yang sama.

#### **4.3.2 Tindakan *Korean Roleplayer* setelah bermain *Roleplayer*.**

Tindakan merupakan suatu perbuatan, perilaku atau aksi yang dilakukan karena adanya suatu hal tertentu yang mampu mendorong tindakan tersebut. dalam hal ini apakah tindakan dapat mempengaruhi informan setelah mereka bermain *roleplay*. Tindakan para *Korean Roleplayer* setelah bermain *Roleplay* ini cukup beragam.

Sebagian informan merasa dirinya setelah bermain roleplayer menjadi lebih dewasa yang mana ketika mereka mendapatkan sebuah masalah, mereka akan mencoba mencari solusi lain untuk menyelesaikan permasalahan mereka dan tidak mudah terhasut ketika ada sebuah konflik. Mereka akan berusaha untuk mencari tahu sudut pandang lain dari konflik itu sendiri agar dapat menyimpulkan dan menyelesaikan

konflik tersebut tanpa harus saling menyalahkan pihak lain. Mereka juga menjadi lebih terbuka akan masalah yang tengah mereka alami dengan menceritakan masalah mereka kepada teman yang dipercaya.

Peneliti simpulkan secara garis besar, bagi sebagian besar *Korean Roleplay* mungkin tindakan mereka setelah bermain *roleplay* ini dapat mempengaruhi mereka di dunia nyata, namun ada juga yang tidak merasakan sebuah perubahan apapun. Hal ini tentu saja dapat terjadi karena setiap informan memiliki polah tingkah laku yang berbeda-beda yang menyebabkan perbedaan jawaban dari setiap informan.

#### **4.3.3 Makna *Korean Roleplayer* setelah bermain *Roleplay***

Setiap orang memiliki sudut pandang yang berbeda – beda, hal itu tentu mempengaruhi makna yang di rasakan oleh setiap individu. Begitu pula dengan informan *Korean Roleplayer* dalam memaknai *Roleplay* itu sendiri.

Bagi sebagian pelaku *Roleplayer* mengatakan bahwa *Roleplay* ini merupakan dunia kedua mereka, tempat dimana mereka dapat meluapkan segala emosi yang mereka miliki, tempat dimana mereka bebas mencurahkan isi hati mereka karena identitas mereka yang tersamarkan oleh identitas sang idola. Selain itu menjadi tempat untuk mempelajari sebuah kehidupan, dimana tidak semua orang memiliki kehidupan yang sama dengan apa yang kita miliki.

Peneliti dapat menyimpulkan jika *Roleplay* mungkin merupakan sebuah tempat atau wadah untuk mereka berimajinasi menjadi seseorang yang mereka idolakan dan dapat dengan bebas mencurahkan isi hati mereka tanpa takut diketahui

oleh orang lain yang mengetahui siapa identitas asli mereka. Namun jika kita dapat melihat sisi lain dari *Roleplay* ini, maka kita akan mendapatkan sebuah pelajaran mengenai kehidupan yang harus lebih kita syukuri.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti dan telah diuraikan pada bab empat mengenai hasil dari penelitian ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan pada bab ini sebagai berikut:

1. Motif *Korean roleplay* dilihat dari hasil jawaban informan yang peneliti dapatkan yaitu pertama, informan ingin mengisi waktu luang mereka dengan bermain *Roleplayer* sembari melepas penat dan rasa stress yang mereka rasakan dan berharap dapat meringankan stress mereka dengan berinteraksi bersama teman *roleplayer* lainnya. Kedua, informan ingin mencari dan menambah teman yang memiliki kesukaan yang sama entah dalam hal musik maupun dalam hal lainnya dan ada juga yang berharap mendapatkan pasangan hidup yang dapat mengerti akan kesukaan mereka terhadap *K-POP*.
2. Tindakan terjadi karena adanya suatu dorongan yang mampu mendorong tindakan tersebut. Bagi sebagian informan merasakan setelah mereka bermain *Roleplayer* ini, mereka menjadi merasa lebih dewasa karena melalui *roleplayer* mereka belajar untuk melihat suatu permasalahan tidak pada satu titik saja, tetapi harus melihat sudut pandang lain agar tidak terjadi suatu kesalah pahaman yang semakin fatal dan mencari berbagai solusi untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi. Selain itu, ada yang berpendapat jika salah satu informan tidak merasakan

perubahan apapun karena informan merasa jika sebuah perubahan perilaku seseorang tergantung dari sikap orang tersebut bukan tergantung pada sebuah permainan yang tengah mereka tekuni.

3. Makna *roleplay* bagi para *Korean Roleplayer* mendapat jawaban yang beragam dari setiap informan sesuai dengan pendapat mereka masing-masing. Namun dapat peneliti simpulkan jika *Roleplay* merupakan sebuah tempat yang nyaman untuk membagikan keluh kesah mereka tanpa perlu mengkhawatirkan siapa identitas asli mereka, sekaligus menjadi tempat dimana mereka bisa menambah wawasan mereka mengenai informasi-informasi yang diberikan oleh *roleplayer* lain..

## 5.2 SARAN

Saran yang dapat peneliti berikan setelah melakukan penelitian yaitu:

1. Bermain peran seperti ini tentunya memiliki resiko yang cukup besar untuk citra sang idola, karena jika kita tidak dapat memerankan tokoh tersebut dengan baik maka bisa jadi tokoh tersebut dibenci atau tidak disukai oleh orang lain. Oleh karena itu para *roleplayer* harus pintar – pintar dalam memerankan *idol* yang tengah di perankannya agar memiliki citra yang baik untuk *idolnya* agar semakin disukai oleh banyak orang. Selain itu dalam bermain peran ini sebaiknya tidak terlalu melibatkan banyak perasaan dan jangan terlalu mendalami peran yang tengah dimainkan karena bagaimanapun juga bermain peran ini melibatkan self image yang dikehendaki, yang mana hal itu bukanlah self image dirinya yang sesungguhnya. Hal ini akan berdampak pada rasa

kurang percaya diri karena terbiasa dengan self image yang diinginkannya selama bermain peran.

2. *Roleplay* memang merupakan sebuah permainan dimana kita bisa menjadi sosok idola yang kita sukai tanpa diketahui siapa identitas asli kita, namun banyak pelajaran yang dapat kita raih jika kita memainkan permainan ini dengan benar. Oleh karena itu para pelaku *roleplay* harus pintar – pintar dalam bermain *roleplay* ini agar mendapatkan sisi positif yang bisa di pelajari dalam sebuah kehidupan melalui informasi wawasan yang diberikan oleh *roleplayer* lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Effendi, Onong Uchjana. 2001. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjajaran
- Mcquail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: salemba humanika
- Mulyana, Deddy. 2006. . *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyana, Deddy. 2015. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nurudin. 2018. *Media Sosial Agama Baru Masyarakat Milenial*. Malang: Intrans Publishing.
- Ruslan, Rosadi. 2006. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sobur, Alex. 2014. *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.*

Bandung: Alfabeta

Sumber lainnya:

Ghassani, Nadhira Shafa. 2016, diperoleh melalui

<https://nadhishafa.blogspot.com/2016/07/roleplayer-world-dunia-pelarian-para.html> diakses pada tanggal 10 Februari 2020.

Hannani, Nabilah. 2019. Diperoleh melalui

<https://www.nesabamedia.com/pengertian-twitter/> diakses pada tanggal 9 Februari 2020.

\_\_\_\_\_. 2018. Lagi Viral dibahas ini lho 7 istilah dunia *RP* yang perlu kamu tahu.

Diperoleh melalui <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/danti/lagi-viral-dibahas-ini-lho-7-istilah-dunia-rp-yang-perlu-kamu-tahu-1/full> diakses pada tanggal 10 Februari 2020.

\_\_\_\_\_. 2018. Pengertian media sosial menurut para ahli. Diperoleh melalui

<https://www.seputarpengetahuan.co.id/2018/03/pengertian-media-sosial-menurut-para-ahli.html> diakses pada tanggal 9 Februari 2020.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. Permainan Peran. Diperoleh melalui

[https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_peran](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_peran) Diakses pada tanggal 9 Februari 2020.

## RIWAYAT HIDUP

### Identitas Diri

Nama : Gina Gilang Gantina  
 Tempat dan tanggal lahir : Ciamis, 05 Oktober 1996  
 Status : Belum Menikah  
 Agama : Islam  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Alamat : banjar kolot, gg.bawang RT 02 RW 015, Kota Banjar  
 No,Telp/HP : 089505338302  
 E-mail : gina.gilang50@gmail.com

### Pendidikan Formal

- |                                 |           |
|---------------------------------|-----------|
| 1. TK RA FASTABIQUL KHAIRAT     | 2002-2003 |
| 2. SD NEGERI 8 BANJAR           | 2003-2009 |
| 3. SMP NEGERI 1 BANJAR          | 2009-2012 |
| 4. SMA NEGERI 1 BANJAR          | 2012-2015 |
| 5. UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG | 2016-2020 |

### Pengalaman Organisasi

- |  |           |
|--|-----------|
| 1. Anggota PMR SMPN 1 Banjar           | 2009-2010 |
| 2. Anggota Marching Band SMPN 1 Banjar | 2009-2012 |
| 3. Anggota Paduan Suara SMPN 1 Banjar  | 2009-2012 |
| 4. Anggota Osis SMAN 1 Banjar          | 2012-2013 |
| 5. Anggota Pramuka SMAN 1 Banjar       | 2012-2013 |
| 6. Bendahara Teater SMAN 1 Banjar      | 2014-2015 |

Banjar,

Hormat saya

**(Gina Gilang Gantina)**

TEKS PEDOMAN WAWANCARA  
FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
(STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

---

---

Nama :

Profesi :

Hari / Tanggal :

---

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?
7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?
8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?
9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?
10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Qojel  
 Profesi : Pelajar  
 Hari / Tanggal : Kamis, 2 Juli 2020

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
***Roleplayer* adalah tempat dimana orang – orang bebas menjadi seseorang yang menjadi idola mereka, sehingga mereka berakting layaknya artis – artis pada umumnya.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Sudah lama banget...hampir 5 tahun ☺**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Berawal dari aku bikin akun Twitter, niat awalnya itu buat fan account biasa dengan uname nama artis terus mutual – mutual ku kasih tau kalau uname aku itu uname RP, disitu aku sekalian diajarin juga caranya bermain RP.**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Aku pernah jadi chara Jeonghan SVT, Jung Chaeyeon DIA, Umji Gfriend, Eunseo WJSN. Paling lama itu aku jadi chara nya Jeonghan sekitar 4 tahun lebih, gara – garanya emang nyaman banget jadi Jeonghan gatau kenapa. Mungkin karena Jeonghan aslinya orang yang humble banget makanya nyaman meranin dia.**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Karena pandemic aku jadi balik lagi ke RP. Gada hiburan banget seriusan deh.**



6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?

**Kelebihannya ya kita bisa bebas jadi siapa saja yang kita mau, nambah temen juga trus bisa dapet kebahagiaan juga disini. Kalau kekurangannya, bikin ketagihan jadi bisa lupa waktu dan ga bisa lepas dari HP gitu.**

7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?

**Mengisi waktu luang biar ga stress di kehidupan nyata.**

8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?

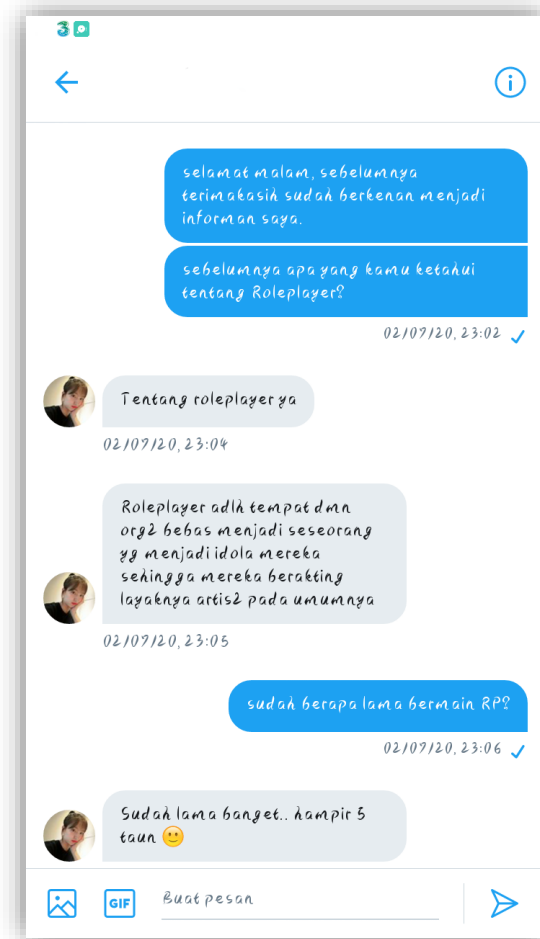
**Gaya typing aku jadi ngikutin anak RP banget. Kadang kalau balesin temen – temen di RL suka kebablasan pake typing RP. Kaya misalnya ngetik aku jadi aq, mau jadi muk, keluar jadi kelwar, ketahuan jadi ketaone. Aku typing kaya gitu di RP doang tapi suka kebablasan alaynya sampe RL.**

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Berarti banget sih RP di hidup aku. Selama ini aku kalau punya masalah selalu mendem tapi lewat RP ini aku ga khawatir untuk ceritain masalah aku , karena mereka ga akan tau muka RL aku kayak gimana hehe. Trus juga bisa – bisanya nangisin orang yang bahkan ga kita kenal mukanya. Pokoknya berarti banget buat aku.**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Ada. Dulu aku tuh orangnya selalu nyudutin dan nyablak tanpa tau kebenarannya, tapi dari RP ini kalau setiap kali ada yang war, aku jadi ga mudah nilai dari satu sisi aja. Temen – temen di RP juga bikin aku berubah jadi lebih dewasa.**



Sumber : Data Primer

FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Adip  
 Profesi : Mahasiswa  
 Hari / Tanggal : Jumat, 3 Juli 2020

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
**Roleplayer itu bisa di bilang game buat kita yang ingin menjadi artis / idola yang kita sukai di dunia maya.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Dari 2012, berarti udah 8 tahun.**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Dikasih tau temen.**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Jung Kook BTS, Tae hyung (V) BTS, Chan Yeol EXO, Hwang Yun Seong, Keum Dong Hyun, Kang Min Hee Cravity. Paling lama tuh nge-chara'in Jungkook sama Minhee karena suka sama mereka, terus juga karena sifatnya masih cocok di bawain ke sifat RLnya gua.**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Karena gabut terus juga karena HP saya sepi ga ada yang chat Whatsapp jadi saya memutuskan untuk on RP.**
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?  
**Kelebihan dan kekurangannya main RP tuh ya kalo kelebihanannya jadi punya banyak temen online, hp juga jadi ga sepi. Kadang juga bisa berteman sampai dunia real kalau emang kedua belah pihaknya mau. Ada juga yang malah**

**pacaran sampe nikah gara – gara ketemu di RP terus tukeran identitas asli. Kalau untuk kekurangannya, apa ya? Kadang hal – hal yang ga mengenakan di RP bisa dibawa mood sampai dunia Real, kaya misalnya patah hati di tinggal pacar di RP nah itu galaunya bisa sampai ke dunia asli.**

7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?

**Motif saya maen RP karena saya gabut, kerjaan sehari – hari saya nonton anime sama main RP doang, apalagi selama pandemic gini, trus juga mau nambah – nambah temen.**

8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?

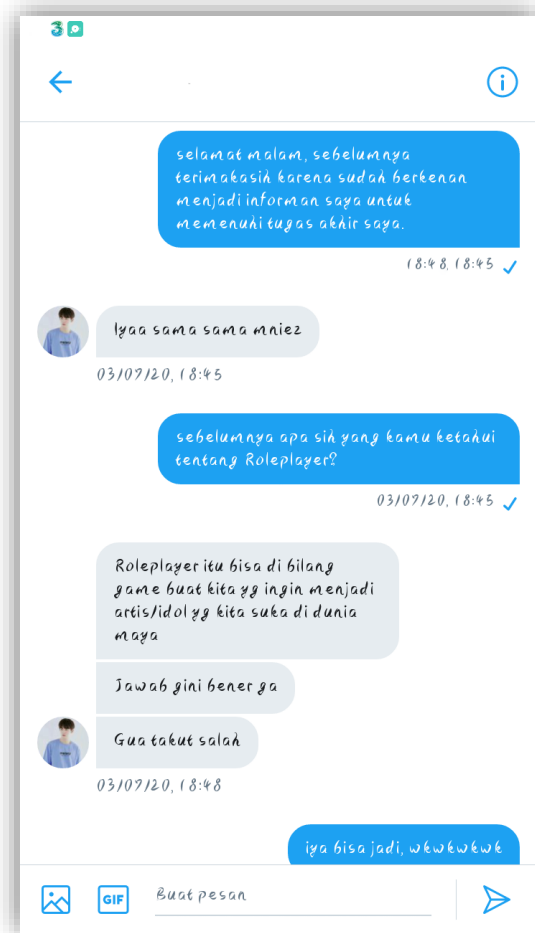
**Positifnya ya itu jadi bertambah temannya, makin punya banyak temen yang sama – sama pecinta anime, jadi nyambung aja gitu kalau diajak ngobrol tuh. Kalau negatifnya ya jadi lebih sering liat HP. Pokoknya jadi susah jauh dari HP, kaya kecanduan gitu.**

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Makna RPW buat gue tuh kaya dunia kedua bagi gue. Tempat kita bisa jadi orang lain / idol yang kita suka. Terus juga bisa ngilangin stress di dunia nyata. Bisa punya temen bahkan keluarga tanpa tau wujud aslinya. Asalkan kita pinter mainnya, pasti bakal seneng di dunia RP ini.**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Perubahan kehidupan setelah main RP, HP jadi rame, jadi jarang gabut gitu soalnya sibuk balesin chat yang masuk. Terus bisa curhat sama temen di RP kalo lagi ada masalah di RL / lagi ga pengen cerita sama orang yang di kenal di RL.**



**Sumber : Data Primer**

FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Anonim  
 Profesi : Mahasiswa  
 Hari / Tanggal : Selasa, 30 Juni 2020

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
**Yang aku tau itu RP adalah dimana orang – orang berpura – pura menjadi artis. Dll gitu.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Sekitar kurang lebih 7 tahunan.**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Dari temen, diajakin main sama dia gitu.**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Pernah jadi New (The Boyz), Ren (Nu'est) sama Woozi (Seventeen). Paling lama tuh jadi chara-nya Ren, kalo paling nyaman jadi Ren sama Woozi. Alasannya ga ada sih, suka aja meranin karakter mereka.**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Biar ga bosan sebenarnya, terus juga buat mencari teman juga sih dan memperbanyak info seputar kpop sama berita – berita tentang dunia melalui retweet-an yang lewat timeline.**
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?  
**Kekurangannya tuh sebenarnya kalo main RP bisa memperburuk citra dari idolnya kalau di salah gunakan. Makanya kita harus meranin suatu karakter dengan baik, biar ga berpengaruh buruk ke citra si idolnya.**

**Kalau kelebihanya, bisa jadi media interaksi orang – orang dari Nasional bahkan sampai Internasional karena yang main RP ini gak Cuma dari Indonesia aja.**

7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?

**Motif aku main RP tuh buat cari temen yang sama – sama suka kpop, terus juga buat menghilangkan bosan di dunia nyata.**

8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?

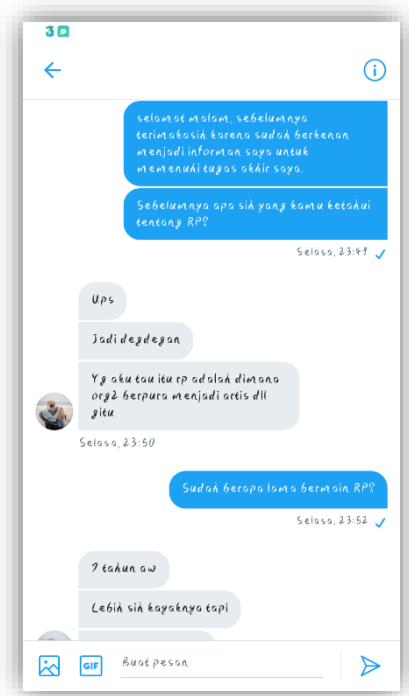
**Efek yang aku rasain ya jadi punya temen yang sama – sama suka kpop, terus juga melatih skill English ku melalui interaksi dengan RP dari luar negeri itu.**

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Makna RPW buat aku tuh tempat curhat dan menghilangkan jenuh.**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Yang aku rasain sih gak ada, karena perubahan itu aslinya tergantung orangnya sendiri.**



**Sumber : Data Primer**



FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Desi  
 Profesi : karyawan  
 Hari / Tanggal : Sabtu, 27 Juni 2020

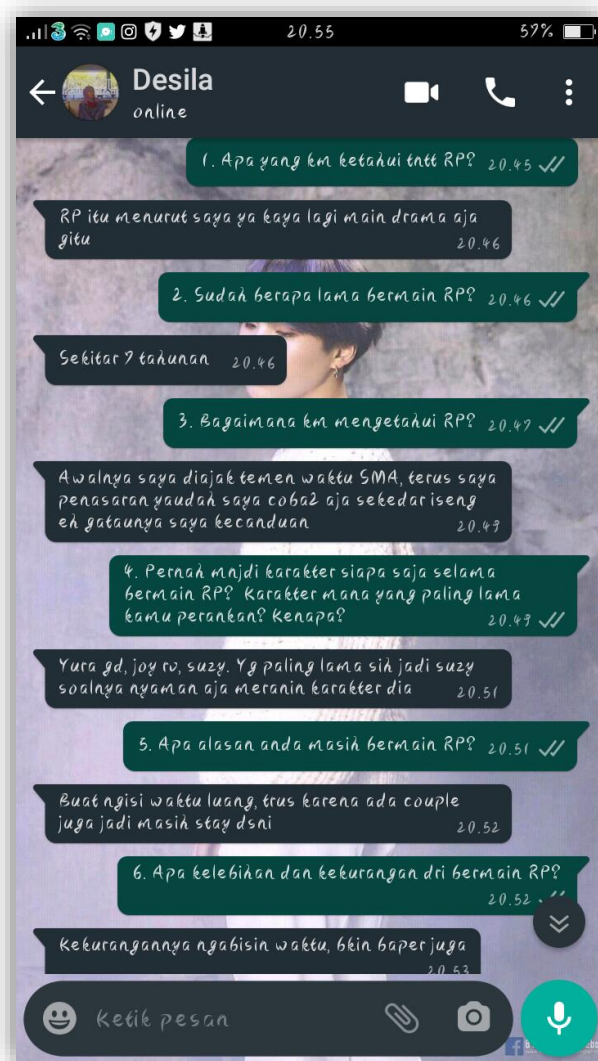
1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
**RP itu menurut saya ya kaya kita lagi main drama aja gitu.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Sekitar 7 tahunan.**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Awalnya saya diajakin temen waktu SMA, terus saya penasaran yaudah saya coba-coba aja sekedar iseng eh gataunya saya kecanduan.**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Yura (girls day), Joy (RV), Suzy (Miss A). yang paling lama sih jadi Suzy soalnya nyaman aja meranin karakter dia.**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Buat ngisi waktu luang, terus karena ada couple juga jadi masih stay disini.**
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?  
**Kekurangannya ngabisin waktu, bikin baper juga**
7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?  
**Motif saya biar bisa ngelepas stress di kehidupan nyata.**
8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?  
**Efeknya jadi bucin detected, baperan parahhh.**

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Cukup berarti sih, soalnya lewat RPW ini aku bisa ngeluarin semua unek – unek aku, lewat RPW juga aku bisa bebas berimajinasi dan berfangirl tanpa takut di hujat netijen.**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Perubahan diri setelah main RP ini aku jadi gampang baper.**



**Sumber : Datar Primer**

FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Jjaen  
 Profesi : mahasiswa  
 Hari / Tanggal : Sabtu, 27 Juni 2020

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
**RP itu dunia roleplay dimana dunia tersebut berbeda dari real life. Maksudnya, dunia yang ada di RP menggunakan FC idolanya sendiri. Lalu melakukan roleplay seolah – olah dia menjadi idolanya tersebut.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Lupa, kalo ga salah 7 – 8 tahun**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Awal mulanya diajak saudara saya ikut bikin akun twitter, terus join agensi khusus roleplay dan disitu saya jadi suka nge-RP sampai sekarang**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Banyak. Dari Baekhyun, Luhan, Minwoo (Boyfriend), Sehun, bahkan pernah jadi Nana (afterschool), Suzy (Miss A). lupa apa aja yang pernah saya chara-in hehe. Yang paling lama tuh Minwoo sama jaehwan, soalnya suka aja sama karakternya mereka dan ngerasa cocok juga sama karakter saya.**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Alasan saya bertahan bermain RP sampai sekarang itu karena saya nyaman dengan dunia yang seperti ini. Tanpa memandang di real life saya seperti apa. Merasa nyaman dengan interaksi orang-orang dengan saya.**
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?

**Menurut aku pribadi ya...kelebihannya tuh dapet temen yang asik, bisa ketemu idola walaupun virtual / fake, mengisi waktu kosong / jika bosan bisa buka disini. Paham kan maksudnya?. Kekurangannya, ngabisin waktu, kemungkinan pekerjaan di real life tertunda.**

7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?

**RP bikin saya nyaman dan ga ngebosenin**

8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?

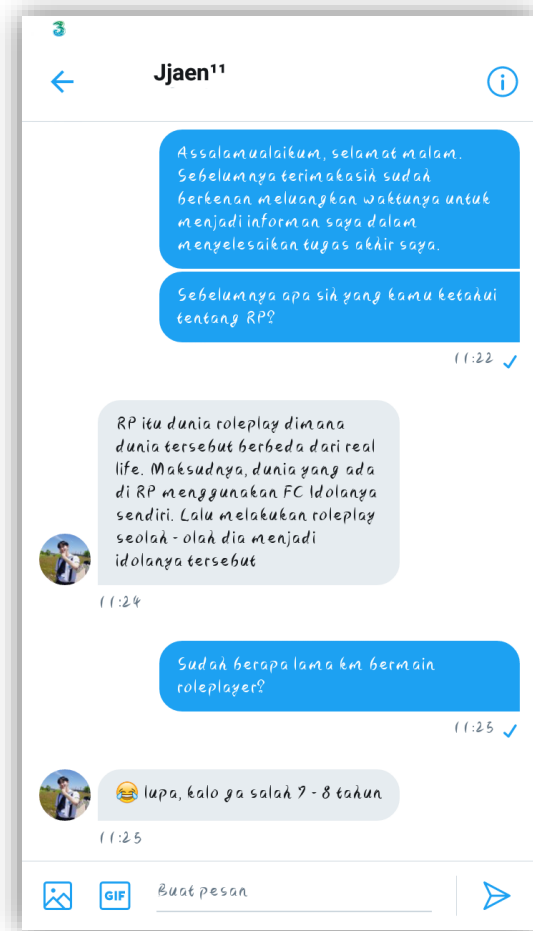
**Sering begadang sih yang parah, terus apa lagi ya...ga sadar sih Cuma yang sadar begadang doang.**

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Apa yaa :D susah juga jelasinnya, ya temen disaat saya lagi sendiri**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Perubahannya ya jam tidur jadi ga teratur gitu gara-gara keasyikan main RP terus juga kadang saya lebih PD kalo bicara pake Bahasa inggris soalnya ada beberapa yang suka pake Bahasa inggris, jadi bisa belajar inggris dari main RP.**



**Sumber : Data Primer**

FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
 (STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

Nama : Mrs, Jeon  
 Profesi : Mahasiswa  
 Hari / Tanggal : Kamis, 2 Juli 2020

1. Apa yang kamu ketahui tentang *Roleplaying*?  
**Roleplayer itu semacam kegiatan bermain peran... Dimana kita bisa jd siapapun yang kita inginkan dan berimajinasi.**
2. Sudah berapa lama bermain *Roleplaying*?  
**Seingat aku dr taun 2009/2010**
3. Bagaimana kamu mengetahui *Roleplaying*?  
**Dari temen yg kebetulan lewat di beranda fb, dia bahas rp, trs aku kepo, akhirnya alu cari<sup>2</sup> dan terjun lah ke rp wkwkwkwk**
4. Pernah menjadi karakter siapa saja selama bermain *Roleplaying*? Karakter mana yang paling lama kamu perankan? Kenapa?  
**Yang aku inget itu hankyung, kyuhyun, sungmin, sehun, luhan, baekhyun, chanyeol, bomi, d.o, tiffany, sunny, mingyu, hoshi, woozi, joshua, tzuyu, jennie, rose, lisa, jisoo, jihyo, taehyung, jungkook, nunanya chanyeol, hyuna nine muse, eunji, minah, yura, haneul, inkyung, boram, lupa lagiii. Paling lama itu chanyeol dan joshua. Merasa cocok dg kepribadian mereka yg kebetulan bias**
5. Apa alasan anda masih bermain *Roleplaying*?  
**Aku gampang bosan orgnya.... Trs kepoan, nah di rl kbtulan sesibuk apapun aku pasti ada waktu gabut. Nah drpda main keluar, mnding hpan sambil rpan & update info ttg kpop**
6. Apa kelebihan dan kekurangan dari bermain *Roleplaying*?

**Kelebihan:** menambah wawasan seputar kehidupan karna banyak bngt yg suka share info<sup>2</sup> penting juga, bisa dijadiin lapak bisnis dg jual<sup>2</sup> akun medsos, bisa nambah temen yg luar pulau/luar negara, bisa menolong satu sama lain dg cara yang tak terduga. **Kekurangan:** kecanduan hp, stress meningkat, kadang bikin malas belajar, bertemu dengan orang<sup>2</sup> yg menyeramkan, bersedih pada hal<sup>2</sup> sepele, overthinking karena iri hati melihat bbrpa kesuksesan yg di perlihatkan orang<sup>2</sup> di medsos, sadr atau tidak, karakter kita perlahan berubah menjadi ansos

7. Apa motif anda bermain *Roleplaying*?

**pngn nyari jodoh :( jujur ini.... Siapa tau ketemu cogan dr rp yg kebetulan mereka juga ska kpop kan... Jd biar sepaham aja gtu. Trs alasan lainnya itu fangirling dan cari teman<sup>2</sup> baru**

8. Apa efek yang timbul dari bermain *Roleplaying* yang anda rasakan dari segi positif maupun negatif?

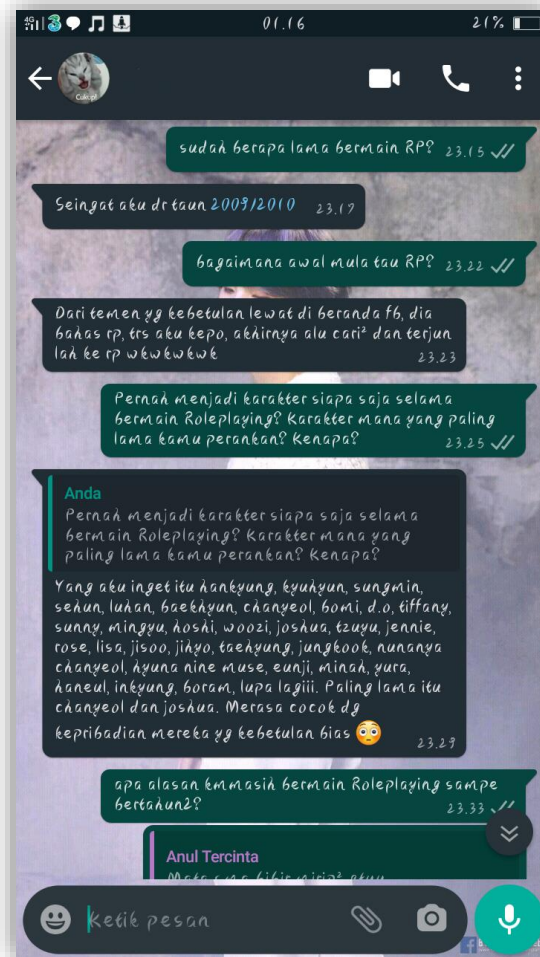
**Positif:** tau trick<sup>2</sup> atau cara<sup>2</sup> alternatif yg lbh mudah dan jelas dlm urusan sekolah, tau resep<sup>2</sup> makanan yg lbh simple penjelasannya, ketika km bingung mau curhat dimana, rp adalah jalan ninjaku. **negatif:** banyak banget informasi yg mengandung konten rated yg sangat mudah diakses oleh siapaun dan berbahaya bagi anak<sup>2</sup> dibawah umur, kecanduan hp, dan apatis dg lingkungan sekitar

9. Apa makna *Roleplay World* bagi anda?

**Tempat bermain sekaligus belajar ttg kehidupan dan tempat melampiaskan semua emosi.**

10. Adakah perubahan dalam kehidupan mu setelah kamu bermain *Roleplaying*?

**Perubahan positif, bnyak<sup>2</sup> bersyukur dg yg dimiliki, bbyak referensi dlm mnyelesaikan msalah. Negatifnya: udh males makin malas, overthinkibg, bergadang, apatis&ansos**



**Sumber Data Primer**



TEKS PEDOMAN WAWANCARA  
FENOMENA *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL *TWITTER*  
(STUDI FENOMENOLOGI *KOREAN ROLEPLAYER* DI MEDIA SOSIAL  
*TWITTER*)

---

Nama : Pamela Aprillida Ammarandatu  
Profesi : Psikolog  
Hari / Tanggal : Sabtu, 4 Juli 2020

---

1. Apakah kamu pernah mendengar mengenai Roleplaying?

**Pernah**

2. Apa motif mereka bermain Roleplaying?

**Yang membuat seseorang bertahan melakukan apa yang sering dilakukannya salah satunya adalah adanya penguat perilaku. Yang dimaksud sebagai penguat perilaku adalah hal-hal yang ketika seseorang mendapatkan konsekuensi dari perilakunya tersebut maka akan semakin meningkatkan atau mempertahankan kebiasaannya, biasanya hal tersebut merupakan hal menyenangkan. Sebagai contoh, seseorang bermain RP karena merasa bahagia sebab mampu mendapat teman atau dapat menjalin hubungan romantis dengan lawan jenis tanpa harus menjadi diri sendiri dan itu menyenangkan baginya. Perasaan menyenangkan tersebut adalah penguat daripada seseorang kembali melakukan atau meningkatkan perilaku.**

3. Apa yang membuat mereka bertahan lama bermain Roleplaying?

**Dampak positifnya ketika seseorang memainkan peran maka akan timbul suatu pembelajaran yaitu penghayatan karakter maupun mengasah dalam sisi emosi. Namun hal tersebut akan menjadi positif apabila RP dilakukan dengan konsekuensi (bertanggung jawab). Dampak negatifnya, yaitu ketika RP dimainkan dengan terus menerus sehingga menggantikan komunikasi**

yang seharusnya dilakukan secara verbal bahkan bertemu dengan langsung, maka akan menjadi terbiasa dengan gaya komunikasi secara tekstual. Seorang manusia sejatinya mempunyai 5 dasar kebutuhan dalam dirinya, menurut teori Maslow dalam hierarki kebutuhan diantaranya adalah rasa untuk dicintai serta kebutuhan akan penghargaan. Seseorang yang menjalankan RP berada dalam self image orang yang dikehendaki, bukan self image diri sesungguhnya. Artinya dalam hal ini pengguna RP bisa merasa dicintai serta dihargai dengan self image yang menjadi keinginannya bukan riil self imagenya sendiri. Sehingga apabila hal ini dilakukan secara berlebihan dalam jangka waktu yang lama, selain orang tersebut akan terbiasa melakukan RP dan melakukan komunikasi secara tekstual, bangga dan bersembunyi dalam self image yang dibuatnya, hal ini akan mengikis kemampuan seseorang dalam menjalankan peran di kehidupan nyata untuk bersosialisasi. Dampaknya bisa saja membuat seseorang tidak mendapatkan kepercayaan diri karena sudah terlalu lama dan terbiasa mendalami peran dengan self image diinginkan. Oleh sebab itu ketika kepercayaan diri mulai hilang perlahan, kemampuan bersosialisasi juga menurun, individu bisa merasa tertolak karena tidak percaya diri atas kemampuan dan riil self image yang dimilikinya. Selain itu dampak negative dari sisi kesehatan juga ada, apabila seseorang bermain RP terlalu lama, mengharuskan duduk dan melihat layar komputer atau laptop, atau sering menggunakan smartphone akan ada dampak dari sisi kesehatannya, baik dalam penglihatan, gangguan-gangguan lainnya yang disebabkan oleh radiasi contohnya.

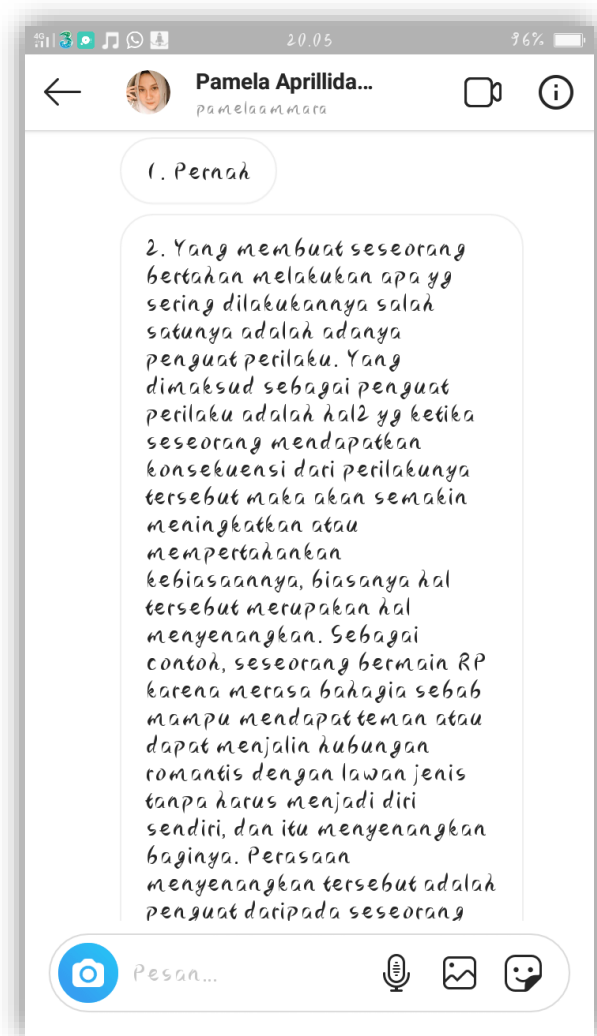
4. Apakah ada dampak positif dan negative dari bermain Roleplaying dari sudut pandang psikolog?

Ada, jika dilakukan terus menerus sehingga kegiatan sosial lainnya yang seharusnya ia kerjakan sehari-hari, terlalu mendalami serta melupakan siapa dirinya karena terlalu tenggelam mendalami RP, akan menjadikan seseorang mengalami penurunan dalam produktifitas kesehariannya, seperti yang

sudah dibahas pada poin no.3, akan mengikis kemampuan berkomunikasi secara langsung, serta menurunkan rasa percaya dirinya apabila pengharapan ideal self pada RP tidak sama dengan riil self pemain RP.

5. Bagaimana peran dan dampak bermain Twitter saat ini?

Twitter sejatinya digunakan untuk berkomunikasi dan mencari informasi yang baik, yang sesuai dan tidak melanggar kaidah-kaidah baik hukum serta norma dan moral yang berlaku di masyarakat. Jika dilakukan sudah dengan aturan yang berlaku, twitter tentunya mempunyai manfaat dan dampak yang baik bagi penggunanya. Namun ada pula pengguna twitter yang tidak bertanggung jawab sehingga menyalahgunakan media sosial ini. Banyak pengguna twitter berusia remaja awal-akhir, dari pengguna tersebut banyak remaja yang menyalahgunakan penggunaannya, seperti membuat teks berbau seksual dan pornografi, melakukan penipuan yang merugikan pengguna lainnya. Tentu akan ada dampak negative dari semua itu apabila semua dibiarkan begitu saja. Salah satu kuncinya ialah peran orangtua untuk berdiskusi dengan anak-anak remajanya agar mampu memahami penggunaan twitter sebagaimana mestinya. Selain itu, pemilihan teman serta lingkungan sosial yang baik juga berpengaruh terhadap manusia dalam berperilaku.



**Sumber : Data Prime**















