

dunia. Fenomena ini juga disebut dengan *Korean Wave* (gelombang korea) atau sering kali disebut dengan *hallyu*. Fenomena *hallyu* ini mencangkup pada berbagai aspek yaitu musik, film, drama, makanan, *style*, bahasa, dan sebagainya yang berkaitan dengan budaya Korea. Salah satunya yakni fenomena *Roleplayer* atau permainan peran.

*Roleplayer* atau sering dikenal permainan peran, salah satu kegiatan yang lahir dari fenomena *Korean Wave* tersebut dan juga saat ini menjadi semakin populer dikalangan para penggemar *K-Pop*. *Roleplayer* ini bisa ditemui pada berbagai *platform internet*, *roleplayersendiri* yaitu kegiatan seorang penggemar yang berpura-pura menjadi seseorang artis yang ia kagumi. *Roleplayer* ini bisa diibaratkan sebagai sebuah drama, karena mereka harus memahami dan mengerti akan karakter idolanya. Dari mulai sikap sang idola, perilaku kesehariannya, juga kebiasaan sang artis idola. *Roleplay* juga memungkinkan adanya sebuah interaksi dengan *roleplayer* lainnya, mereka dapat berbincang-bicang secara grup maupun secara personal.

Mereka juga biasanya mengadakan *games* di grup komunitasnya, mereka juga dapat menyelenggarakan sebuah konser bahkan pernikahan di dalam grup tentunya dengan menggunakan gambar sebagai contoh dari alur cerita yang mereka pilih pada saat itu. Biasanya juga setiap grup komunitas memiliki ruangan yang berbeda, dimana mereka akan melakukan aktivitas sehari-hari seperti sekolah, ruangan asrama, *mall*, dan lain sebagainya.

*Roleplay* ini dapat menguntungkan sang artis idola, salah satunya contohnya jika seseorang pemain menggunakan seorang idol yang kurang dikenal, lalu mempromosikan karya idolnya pada pemain yang lain. Otomatis idol tersebut akan mendapatkan popularitas dan hal itu pun dapat membuat sang artis idola bertahan dan tetap eksis di dalam dunia *entertainment* dengan banyaknya dukungan dari pemain *roleplay* lain. Selain hal baik, tentunya tak memungkinkan hal buruk tidak akan terjadi. Hal buruk memungkinkan terjadi pada permainan *roleplay* ini. Salah satunya citra atau nama baik artis tersebut. Memang beberapa orang mungkin akan menuruti peraturan yang ada dalam komunitasnya, tetapi tak sedikit yang melanggar peraturan yang ada. Apalagi dengan adanya member yang *toxic*, dapat membuat idol yang mereka sukai dan mereka kenalkan pada anggota lain menjadi tercemar namanya setelah mereka berbuat sesuatu yang buruk, bahkan beberapa *roleplayer* ada yang melecehkan sang *idol*. Apalagi dalam dunia *roleplayer*, kita tidak diperbolehkan untuk mengungkap identitas asli kita, dari mulai nama, hingga foto tangan pun tidak diperbolehkan disebar. Kita baru bisa mengungkapkan identitas kita setelah kita selesai dari dunia *roleplayer*. Nama *roleplayer* tersebut dalam kehidupan aslinya tidak akan tercemar, sedangkan idolanya bisa saja tercemar.

Selain itu mengenai aturan, beberapa komunitas *korean roleplayer* juga memiliki peraturan yang membebaskan adanya *TG* atau *transgender*, contohnya ketika seorang pemain di kehidupan nyatanya seorang perempuan tetapi dalam *roleplay* ia memakai *profile idol* lelaki. Ada juga yang tidak memiliki peraturan yang tidak memperbolehkan pemain menggunakan *TG* ini, tetapi tak sedikit juga

pemain yang melanggar peraturan tersebut. Hal ini memang dianggap sepele, tetapi saat mereka rutin berkomunikasi dengan member lain dengan gender yang berbeda di kehidupan nyatanya tanpa diketahui lawan bicaranya dan tanpa disadari lawan bicaranya mulai tertarik dan memiliki perasaan lebih dari teman di kehidupan nyatanya. Akan berujung fatal saat ia mengetahui pemain *TG* ini memiliki *gender* yang sama dengannya.

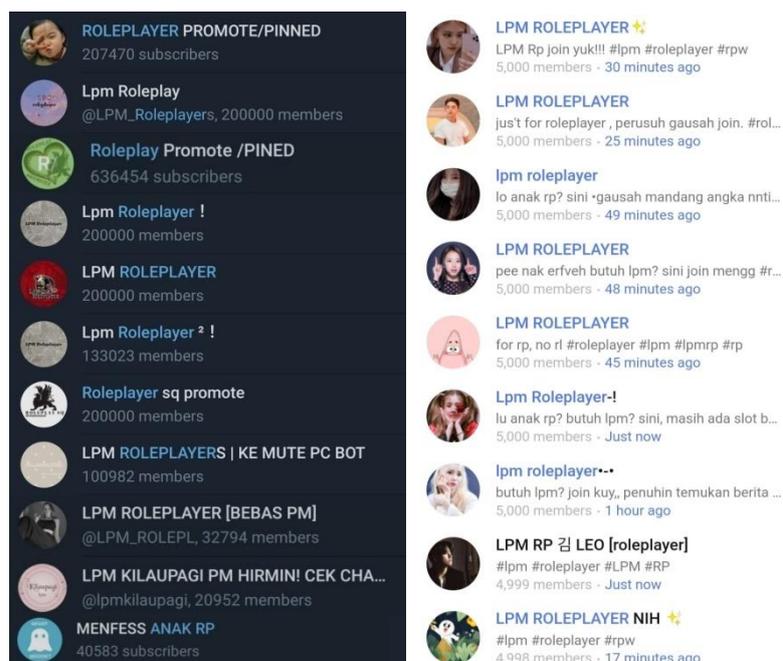
Dengan adanya fenomena *roleplayer* ini, membuat masyarakat merasa resah dengan adanya *roleplayer*, salah satu contoh berita tersebut yakni, “Anggota DPR sampaikan keluhan masyarakat soal gim peran pada Kominfo” yang ditulis oleh Faisal (2020) Pada berita tersebut anggota DPR menyampaikan beberapa keluhan masyarakat mengenai *roleplayer*, dikatakan bahwa *roleplayer* tidak segan-segan untuk membicarakan hal-hal *vulgar*, mereka juga dapat mengirimkan foto-foto dewasa di dalam komunitasnya. Ini juga menjadi salah satu contoh dimana mereka dapat melecehkan serta mencemarkan nama baik idola mereka seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya. *Roleplayer* ini memiliki komunitas hampir diseluruh *platform*, salah satunya media sosial TikTok yang menjadi permasalahan, *roleplayer* TikTok sempat *trending* topik pada tahun 2020, dikarenakan dianggap meresahkan masyarakat, mereka sering membuat konten yang mengandung unsur 18+, membuat konten yang mengundang drama, *war*, sindiran dan konten yang menunjukkan *real life* mereka padahal aturan dalam *roleplayer* ini tidak diperbolehkan menunjukkan kehidupan aslinya walaupun hanya menunjukkan foto tangan atau bagian tubuh lainnya.

Sampai akhirnya keresahan tersebut membuat sebuah petisi untuk dibubarkannya *roleplayer* di *platform* TikTok, dan akhirnya saat ini *roleplayer* TikTok dibubarkan. Tetapi bukan berarti *roleplayer* tidak dapat menggunakan *platform* TikTok, dikarenakan adanya pergantian dari *RP (roleplayer)* TikTok menjadi *KP (Konten player)*, dimana para *roleplayer* dapat mengunggah konten-kontennya di TikTok tentunya dengan konten-konten yang tidak mengandung unsur 18+. Konten-konten yang dibuat oleh para *roleplayer* saat ini yang biasanya ditemui, konten berupa *fake chat* yang mempunyai berbagai alur cerita di dalamnya, edit video yang *aesthetic*, dan konten kreatif lainnya. Saat ini para *roleplayer* lebih memilih menggunakan *platform* Telegram sebagai media komunikasinya.

Telegram yaitu sebuah *platform* atau aplikasi yang berfungsi untuk mengirim pesan secara instan *multiplatform*. Pengguna selain dapat mengirimkan pesan berbentuk teks mereka juga dapat saling bertukar foto, video, audio, *sticker* dan lain sebagainya. Karena Telegram berbasis *cloud* yang memiliki kecepatan serta keamanan, maka telegram memudahkan pengguna saat mengirim pesan dan keamanannya pun terjamin.

Selain itu juga Telegram dapat membagikan dokumen yang tak terbatas hingga 1,5 GB. Tentunya hal itu lebih unggul dibandingkan aplikasi *chat* lainnya salah satunya Whatsapp yang hanya dapat memberikan ukuran maksimum 16MB. Membuat orang-orang lebih tertarik dengan Telegram dibandingkan Whatsapp. Telegram juga memiliki fitur *secret chat* yang terhapus setelah kita *left* dari percakapan, selain itu Telegram dapat membuat sebuah grup besar yang dapat

menampung hingga 200.000 anggota. Serta terdapat *channel* di dalamnya, *channel* tersebut juga dapat dilihat oleh semua orang yang bahkan tidak kita kenali. Hal ini juga membuat para *roleplayer* beralih ke Telegram, mereka dapat masuk ke grup-grup komunitas *roleplayer* dengan mudahnya, sedangkan Whatsapp sangat sulit untuk menemukan komunitasnya tersendiri. Mungkin di aplikasi Line juga memiliki fitur yang sama bernama *SquareLine*, tetapi jika dibandingkan dengan Telegram saat ini, jumlah anggotanya lebih banyak Telegram dibandingkan Line.



**Gambar 2. 1Perbandingan Jumlah Member *Roleplayer* di media sosial *Telegram* (Kiri) dan *Line* (Kanan)**

Media sosial sangat banyak memberikan dampak pada kehidupan kita, salah satunya media sosial juga dapat memberikan dampak yang cukup besar

terhadap identitas seseorang. Media sosial memungkinkan kita untuk mengekspresikan diri, bahkan secara berlebihan yang berbanding terbalik dengan kehidupan yang sesungguhnya. Tentunya setiap individu memiliki konsep diri dalam kehidupannya. Konsep diri dijelaskan bahwa setiap orang memiliki konsep akan dirinya yang dapat mempengaruhi dalam segi karakter diri, perilaku, potensi diri, hingga tingkat kepuasan hidup seseorang, konsep diri juga memiliki berbagai komponen salah satunya identitas diri. Identitas diri tentunya sangatlah penting dalam diri seseorang, identitas diri sendiri merupakan ciri khas yang kita tonjolkan saat berinteraksi dengan individu lain ataupun dengan sebuah kelompok. Tetapi identitas yang kita tunjukkan di kehidupan terkadang berbeda dengan dunia *virtual*. Identitas *virtual* kerap kali menjadi identitas baru dari diri kita, salah satunya adalah *roleplay* atau permainan peran yang biasanya dimainkan di media sosial, permainan ini juga dilakukan oleh kalangan penggemar *K-Pop*. Sebagian besar dari pemain *roleplay* yakni remaja, yang tentunya masih berproses dalam pembentukan jati dirinya, masih mencari jati dirinya yang kurang sempurna karena mereka juga belum bisa berfikir secara kritis. Perkembangan identitas selama masa remaja ini juga sangat penting karena ia memberikan suatu landasan bagi perkembangan psikososial dan relasi interpersonal pada masa dewasa (Jones & Hartmann dalam Desmita 2005).

Peneliti tertarik dengan topik tersebut yakni, bagaimana cara komunikasi para *roleplayer* lakukan dalam komunitasnya itu sama dengan yang mereka lakukan di kehidupan nyata, lalu *roleplayer* juga memiliki permasalahan mengenai identitas diri seseorang, yang memungkinkan adanya krisis identitas pada para

pemain yang memerankan identitas orang lain, terlebih dengan adanya pemain yang menggunakan *TG (transgender)*. dan apakah para *roleplayer* juga dapat kehilangan identitas aslinya dengan menggunakan identitas media sosial terlalu berlebihan. Peneliti akan memfokuskan penelitian pada *roleplayer* yang ada di Internet. Dalam hal ini, media yang akan digunakan sebagai penelitian adalah media sosial Telegram dikarenakan saat ini aplikasi Telegram banyak digunakan oleh komunitas *korean roleplayer*. Oleh karena itu penulis sangat tertarik dan mengambil topik tersebut dengan judul **“INTERAKSI SIMBOLIK KOREAN ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL (Studi Deskriptif Kualitatif Korean Roleplayer di Media Sosial Telegram)**

## **1.2 Fokus Penelitian atau Pertanyaan Masalah**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Sesuai dengan uraian dan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu **“Bagaimana interaksi simbolik yang dibentuk pemain *korean roleplay* dalam media sosial Telegram”**

### **1.2.2 Pertanyaan Masalah**

Berdasarkan paparan di atas, untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana fenomena Interaksi Simbolik *Korean Role Player* pada Media sosial, maka dibuat beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana *mind* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram?
2. Bagaimana *self* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram?
3. Bagaimana *society* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram?

### **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai penulis sebagaiberikut:

1. Untuk mengetahui *mind* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram
2. Untuk mengetahui *self* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram
3. Untuk mengetahui *society* pemain *korean roleplay* di media sosial Telegram

#### **1.3.2 Kegunaan Penelitian**

Dengan adanya studi ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat diambil oleh pembaca, antara lain :

##### 1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan kajian pustaka untuk melengkapi penelitian-penelitian berikutnya dengan persamaan topik yang mengangkat Interaksi Simbolik *korean roleplayer* di media sosial Telegram.

##### 2. Kegunaan Praktis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat pengetahuan pada masyarakat dalam memahami fenomena interaksi simbolik yang terdapat pada pengguna media sosial. Dan adanya penelitian ini dapat membuat masyarakat mengetahui mengenai pengaruh atau dampak lingkungan yang ada dalam media sosial.

## BAB II

### KAJIAN LITERATUR DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### 2.1 Kajian Literatur

##### 2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Sebelum melakukan penelitian mengenai INTERAKSI SIMBOLIK KOREAN ROLEPLAYER (Studi Deskriptif Kualitatif *Korean Roleplayer* di Media Sosial Telegram), adapun peneliti akan menyusun kajian teratur terlebih dahulu. Kajian literatur yang dilakukan peneliti yakni melakukan kajian literatur dengan penelitian sebelumnya yang sejenis atau berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut beberapa referensi karya skripsi yang memiliki persamaan topik dengan penelitian ini :

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Destevia Nurul Ghassani dan Rini Rinawati, Jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Bandung pada tahun 2017, dengan judul penelitian **“Konsep Diri *Korean Role Play* (Studi Fenomenologi pada *Korean Role Player* dalam Dunia *Virtual Role Play World* di Media Sosial *Twitter*)”**. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni Konsep Diri (William D. Brooks) dan Media Baru. Adapun tujuan adanya penelitian tersebut untuk mengetahui makna *role play world* di media sosial Twitter bagi *Korean role player*, untuk menggali motif *Korean role player* tersebut sehingga dapat membuat mereka dapat bergabung dengan *role play world*, serta mengeksplorasi transformasi konsep diri *korean role player* di dalam *role play world* dan di luar *role play world*.