

ABSTRACT

Korean Roleplaying is a phenomenon often discussed among K – Pop and K – Drama fans. It involves playing characters of beloved idols. This research is titled “Korean Roleplaying on the Telegram Platform”

The purpose of this research is to understand the motives, actions, and meanings of individuals participating in Korean Roleplaying on the Telegram platform, using qualitative research methods and phenomenological theory. The researcher employs literature review by referring to various theoretical texts and examining previous research findings, as well as field research, particularly through interviews with informants and field observations as data collection techniques in this study.

Based on the researcher's interview results, the answers regarding the motives, actions, and meanings of Korean Roleplaying players are to fill their free time, express themselves, and expand their relationships through the information gained from virtual friends. Overall, players of Korean Roleplaying interpret every moment spent with their virtual friends within the relationships built online. Through Korean Roleplaying, they state that they have learned many lessons about using social media and how to interact and communicate virtually.

Keyword : Phenomenon, Korean Roleplaying, Telegram

ABSTRAK

Korean Roleplaying adalah fenomena yang sering diperbincangkan oleh para penggemar K – Poppers dan K – Dramas. Permainan yang memerankan karakter dari seorang idol yang di gemari. Penelitian ini berjudul “*Korean Roleplaying* di Platform Telegram”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motif, tindakan, dan makna seseorang yang bermain *Korean Roleplaying* di Platform Telegram dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori Fenomenologi. Peneliti menggunakan penelitian kepustakaan yaitu mengacu pada berbagai teks teori dan mengkaji hasil – hasil penelitian terdahulu, serta penelitian lapangan, khususnya melalui wawancara dengan informan dan observasi lapangan, sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti, diperoleh jawaban mengenai motif, tindakan dan makna para pemain *Korean Roleplaying* adalah untuk mengisi waktu luang, mengekspresikan diri dan memperluas relasi dengan berbagai informasi yang di dapat dari teman *virtual*. Secara keseluruhan, para pemain *Korean Roleplaying* memaknai setiap moment bersama teman virtualnya dalam hubungan yang dijalin secara *virtual*. Dengan permainan *Korean Roleplaying*, mereka mengatakan bahwa banyak pelajaran yang di ambil dalam menggunakan media sosial dan cara berinteraksi dan komunikasi secara *virtual*.

Kata Kunci : Fenomena, *Korean Roleplaying*, Telegram

RINGKESAN

Korean Roleplaying nyaéta fenomena anu sering dibicarakeun ku para penggemar K-Popers jeung K-Dramas. Permainan ieu meranakeun karakter ti idol anu dipikaresep. Panalungtikan ieu judulna “Korean Roleplaying di Platform Telegram.”

Tujuan panalungtikan ieu nyaéta pikeun nyaho motif, tindakan, jeung makna hiji jalma anu maén Korean Roleplaying di Platform Telegram, nganggo métode panalungtikan kualitatif jeung téori Fenomenologi. Peneliti ngagunakeun panalungtikan pustaka, nyaéta ngarujuk kana rupa-rupa téks téori jeung nalungtik hasil-hasil panalungtikan saméméhna, saterusna panalungtikan lapangan, khususna liwat wawancara jeung informan jeung observasi lapangan, salaku téknik ngumpulkeun data dina panalungtikan ieu.

Dumasar kana hasil wawancara panalitian, kapanggih jawaban ngeunaan motif, tindakan, sareng makna para pamaén Korean Roleplaying nyaéta pikeun ngeusian waktos luang, mengekspresikeun diri, sareng ngalegaan hubungan jeung rupa-rupa informasi anu didapet ti rancangan virtual. Sacara umum, para pamaén Korean Roleplaying ngartikeun unggal momen babarengan rancangan virtualna dina hubungan anu dijalin sacara virtual. Ku kaulinan Korean Roleplaying, maranéhna nyatakeun yén loba pelajaran anu dicandak dina ngagunakeun média sosial sareng cara berinteraksi jeung komunikasi sacara virtual.

Kata Konci: Fenomena, Korean Roleplaying, Telegram