

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 *Review Penelitian Sejenis*

Mengutip dari buku “Metodologi Penelitian“ Penelitian kualitatif, tindakan kelas, dan studi kasus oleh Fitrah et al., (2017) kajian sastra adalah kegiatan mengamati, memperdalam, dan menganalisis ilmu pengetahuan. Tinjauan pustaka merupakan landasan ilmiah yang memungkinkan peneliti mengkaji informasi terkini di bidangnya, menemukan kesenjangan penelitian, dan memberikan landasan teori bagi penelitiannya. Penelitian kepustakaan merupakan poin penting dalam penelitian. Sering disebut sebagai teori dasar dari makalah penelitian yang biasanya menyertakan tinjauan pustaka.

Sebelum melakukan penelusuran lebih dalam untuk penelitian ini, peneliti terlebih dahulu menyiapkan tinjauan literatur mengenai “*Korean Roleplaying di Platform Telegram*” tinjauan pustaka yang dilakukan oleh peneliti merupakan tinjauan pustaka terhadap penelitian – penelitian terdahulu yang sejenis atau berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Di bawah ini adalah referensi dari penelitian sebelumnya yang memuat topik serupa dengan topik penelitian ini.

1) Gina Gilan Gantina, Fenomena *Korean Roleplaying* di Media Sosial Twitter

Penelitian dilakukan pada tahun 2020 oleh Gina Gilan Gantina dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan. Dengan judul penelitian “Fenomena *Roleplaying Korea* di Media Sosial Twitter” penelitian ini menggunakan teori fenomenologi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui identitas *virtual* para *roleplaying* di media sosial Twitter dan mengetahui bagaimana interaksi *Korean Roleplaying* berlangsung.

2) Dimas Permadi, Interaksi Sosial *Korean Roleplaying* di Dunia *Virtual* (Studi Etnografi *Virtual* pada Pengguna Akun *Korean Roleplaying* di Media Sosial Twitter (2016).

Berdasarkan temuan penelitian, interaksi sosial antara pengguna akun *Korean Roleplaying* di media sosial Twitter, seperti saling menyapa dengan tweet bertuliskan “Selamat pagi” atau membalas tweet yang sama dengan: Dapat kita simpulkan melalui beberapa tahap. Pada awal topik pembicaraan, topik pembicaraan telah terpecah menjadi *OOC (Out of Character)* dan *Less OOC* atau *IC (In Character)*, dan interaksi telah berakhir tanpa ada tanda-tanda akan berlanjut di luar dunia maya. Kedua, motivasi penggunaan akun *Korean Roleplaying* di media sosial Twitter adalah rasa ingin tahu: diajak teman, ingin merasa menjadi idola, dan mencari teman baru.

3) Hatmi Prawita Achsa, M. Arif Affandi. Representasi Diri dan Identitas *Virtual* Pelaku *Roleplaying* dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter) (2015)

Berdasarkan temuan penelitian, penggemar terlibat dalam permainan peran, mewakili diri mereka sendiri dan mengkonstruksi identitas *virtual* sebagai sarana komunikasi, kebebasan diri dan kebebasan berekspresi. Penggemar memainkan permainan peran untuk memenuhi kebutuhan hasrat fanatik mereka terhadap idola mereka dan untuk membuat diri mereka memenuhi kebutuhan dan mewujudkan potensi penuh mereka dengan mewakili diri mereka sendiri dan menciptakan identitas *virtual* baru di dunia maya. Segala sesuatu yang mengarah pada sang idola digunakan sebagai identitas pemain peran di dunia maya. Identitas pinjaman idola ini menjadi identitas yang digunakan *roleplaying* saat berperan sebagai Kim Jongin di Twitter.

Tabel 2.1 Review Penelitian Sejenis

NO	NAMA PENELITI	JUDUL PENELITIAN	TEORI PENELITIAN	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERSAMAAN PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
1	Gina Gilan Gantina	Fenomena <i>Korean</i> <i>Roleplaying</i> di Media Sosial Twitter	Teori Fenomenologi	Penelitian Kualitatif	Para peneliti berharap dapat menunjukkan bahwa alasan bermain peran di sini adalah untuk memperkuat perilaku. Penguatan	Peneliti ingin mengetahui latar belakang dan alasan dari para pemain <i>Korean</i> <i>Roleplaying</i> dalam peran yang	Penelitian sebelumnya telah menggunakan teori fenomenologi dan media sosial Twitter sebagai

					perilaku ini terjadi ketika seseorang menerima akibat dari suatu perilaku yang dialaminya, sehingga memungkinkannya untuk berusaha mempertahankan atau meningkatkan kebiasaannya selama bermain <i>roleplaying</i>	dimainkan khususnya bagi para penggemar K – Pop	medianya
--	--	--	--	--	--	---	----------

2	Dimas Permadi	Interaksi Sosial Roleplayer di Dunia <i>Virtual</i> (Studi Etnografi <i>Virtual</i> pada Penggunaan Akun <i>Korean Roleplaying</i> di Media Sosial Twitter	Virtual Etnografi	Penelitian Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial pengguna akun <i>Roleplaying</i> di media sosial Twitter telah melalui beberapa tahapan, seperti saling menyapa dengan tweet “selamat pagi”	Peneliti ingin mengetahui latar belakang dan alasan dari para pemain <i>Korean Roleplaying</i> dalam peran yang dimainkan khususnya bagi para penggemar K –	Peneliti sebelumnya telah menggunakan <i>virtual</i> etnografi dengan media sosial Twitter sebagai medianya
---	---------------	--	-------------------	-----------------------	---	---	---

					atau membalas tweet yang sama untuk memulai topik pembicaraan. Dimana percakapan tema dibagi menjadi OOC (<i>Out of Character</i>) dan Less OOC /IC (<i>In Character</i> , maka interaksi berakhir tanpa ada indikasi untuk melanjutkan	Pop	
--	--	--	--	--	--	-----	--

					di luar dunia maya). Kemudian penggunaan akun <i>Korean Roleplaying</i> di media sosial Twitter dilatarbelakangi oleh rasa ingin tahu, karena diajak teman, ingin merasa menjadi idola, dan mencari teman baru.		
--	--	--	--	--	---	--	--

3	Hatmi Prawita Achsa, M. Arif Affandi.	Representasi Diri dan Identitas <i>Virtual Pelaku Korean Roleplaying dalam Dunia Maya (‘Permainan Peran’ Hallyu Star Idol K- Pop dengan</i>	Teori blogosphere M. Jacky.	Penelitian Kualitatif	Hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa penggemar terlibat dalam permainan peran, mewakili diri mereka sendiri dan mengkonstruksi identitas <i>virtual</i> sebagai sarana komunikasi, kebebasan diri dan kebebasan	Peneliti ingin mengetahui latar belakang dan alasan dari para pemain <i>Korean Roleplaying</i> dalam peran yang dimainkan khususnya bagi para penggemar K –	Peneliti sebelumnya telah menggunakan teori blogosphere dengan media sosial Twitter sebagai medianya
---	--	--	-----------------------------------	--------------------------	---	--	---

		Media Twitter) (2015)			berekspresi. Penggemar memainkan permainan peran untuk memenuhi kebutuhan hasrat fanatik mereka terhadap idola mereka dan untuk membuat diri mereka memenuhi kebutuhan dan mewujudkan potensi penuh	Pop	
--	--	--------------------------	--	--	--	-----	--

					mereka dengan mewakili diri mereka sendiri dan menciptakan identitas <i>virtual</i> baru di dunia maya. Segala sesuatu yang mengarah pada sang idola digunakan sebagai identitas pemain peran di dunia maya. Identitas		
--	--	--	--	--	---	--	--

					pinjaman idola ini menjadi identitas yang digunakan <i>Korean</i> <i>Roleplaying</i> saat berperan sebagai Kim Jongin di Twitter.		
--	--	--	--	--	--	--	--

2.2 Kerangka Konseptual

Menurut Notoadmojo (2018), kerangka konseptual adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati dalam penelitian. Kerangka konseptual harus dapat menunjukkan hubungan antar variabel yang diteliti. Kerangka konseptual penelitian merupakan visualisasi hubungan antar variabel yang berbeda yang dirumuskan peneliti setelah membaca berbagai teori yang ada dan menyusun sendiri teori yang menjadi dasar penelitian. Pengertian lain dari kerangka konseptual penelitian adalah kerangka hubungan antar konsep yang diukur atau diamati sebagai bagian dari penelitian yang dilakukan.

2.2.1 Media Sosial

Istilah media sosial terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “sosial”. “Media” diartikan sebagai media komunikasi. Sementara itu, kata “sosial” diartikan sebagai realitas sosial dimana setiap individu melakukan tindakan yang memberikan kontribusi kepada masyarakat. Pernyataan ini menegaskan bahwa pada hakikatnya media dan seluruh perangkat lunak bersifat “sosial”, atau dalam arti keduanya merupakan produk dari proses sosial. Dari arti setiap kata dapat disimpulkan bahwa media massa sosial adalah alat yang digunakan pengguna untuk berkomunikasi dalam proses sosial.

Media sosial adalah media *online* dimana pengguna dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan berkreasi, termasuk blog. Jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia *virtual*. Jejaring sosial dan wiki adalah bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh orang – orang di seluruh dunia. Pandangan lain

mengatakan bahwa media sosial adalah *platform online* yang memungkinkan penggunaanya untuk terus berbagi dan berinteraksi dengan komunitasnya. Situs jejaring sosial adalah situs tempat siapa pun dapat membuat situs pribadi lalu terhubung dengan teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar adalah Facebook, WhatsApp, Instagram, Twitter dan yang terbaru sedang diperbincangkan sekarang adalah *platform* Telegram. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan penyiaran, media sosial menggunakan Internet.

2.2.2 Tujuan Media Sosial

Dalam perannya saat ini, media sosial telah mempunyai kekuatan besar dalam membentuk pola perilaku dan berbagai bidang kehidupan manusia. Inilah sebabnya media sosial bekerja dengan sangat baik dalam fitur - fitur media sosial yang memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Media sosial adalah media yang menggunakan teknologi Internet dan web untuk memperluas interaksi sosial antar manusia melalui *virtual*.
- 2) Media sosial menggantikan praktik komunikasi satu arah dari satu lembaga media kepada banyak penonton (*One – To – Many*) di media penyiaran menjadi praktik komunikasi interaktif antar banyak penonton.
- 3) Media sosial mendukung demokratisasi pengetahuan dan informasi. Dalam mengubah masyarakat dari pengguna konten berita menjadi pencipta berita itu sendiri.

- 4) Media sosial memungkinkan untuk menjalankan berbagai jenis iklan, mendapatkan sponsor dari pihak lain, menjual produk sendiri, dan membuat konten kreatif, menjadikan media sosial sebagai sumber penghasilan.

2.2.3 Manfaat Media Sosial

Media sosial sebenarnya adalah media untuk bersosialisasi dan berinteraksi secara *virtual*, menarik orang lain untuk melihat atau mengunjungi *link* yang berisi informasi, dll. Menurut Setiadi (2016) Media sosial memiliki keunggulan sebagai berikut:

- 1) Manfaat media sosial terhadap efektivitas komunikasi pemasaran terpadu.

Media sosial sebenarnya mengacu pada media sosial dan interaksi yang mengarahkan orang lain untuk melihat atau mengunjungi tautan ke informasi tentang produk, dll. Tidak mengherankan jika kehadiran media sosial adalah *platform* pemasaran termudah dan termurah yang dapat dimanfaatkan oleh bisnis. Pasalnya, media sosial sebagai situs *networking* memegang peranan yang sangat penting dalam pemasaran. Sesuatu yang menghubungkan pelanggan dengan produk atau layanan potensial dari merek atau perusahaan.

- 2) Manfaat Media Sosial Terhadap Efektivitas Komunikasi Politik.

Komunikasi politik adalah penerapan dan prinsip komunikasi untuk kampanye politik yang melibatkan berbagai individu, organisasi, proses, analisis, pengembangan, analisis setiap kandidat dan politisi, pelaksanaannya, dan strategi manajemen kampanye. Partai politik mencakup pemerintah, pelobi, dan kelompok

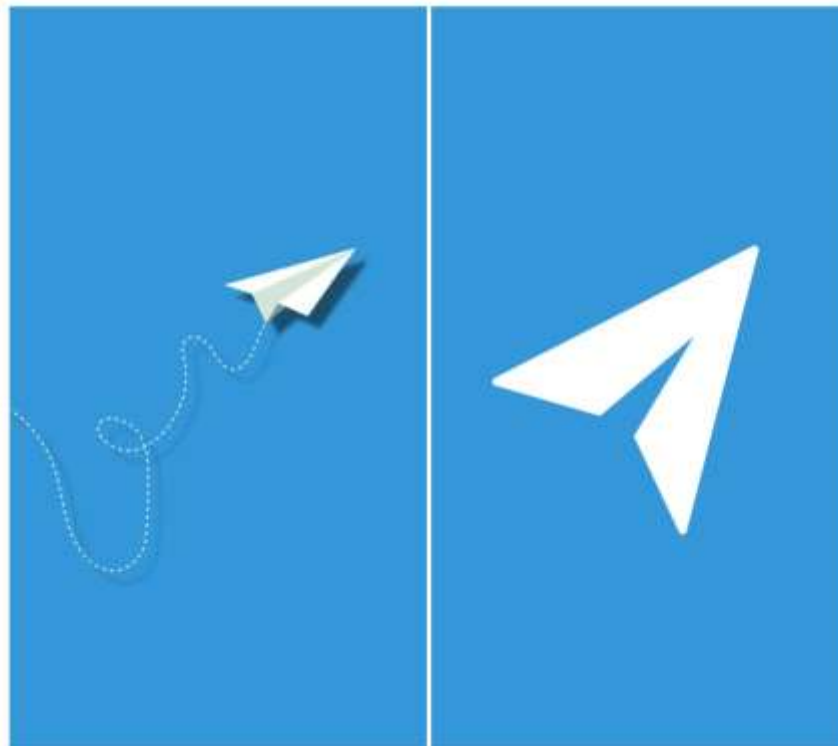
kepentingan yang dapat digunakan untuk mengarahkan opini publik atau mengembangkan ideologi mereka sendiri.

3) Manfaat media sosial terhadap efektivitas komunikasi pembelajaran.

Dengan dinamika waktu yang berkembang semakin cepat dan intens seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, maka perubahan pola pembelajaran sangat diperlukan untuk memperbarui sistem pembelajaran tradisional dimana penilaian sudah ketinggalan jaman dan tidak relevan lagi, maka dari itu media sosial sangatlah bermanfaat untuk media pembelajaran secara modern dengan berbagai pengetahuan yang bisa dijangkau secara luas.

2.2.4 Telegram

Telegram adalah salah satu bentuk media sosial, Telegram adalah aplikasi untuk bertukar pesan berupa teks, foto, video, audio, dokumen, stiker, dll. Aplikasi Telegram diluncurkan oleh dua bersaudara asal Rusia, Nikolai dan Pavel Durov, pada tahun 2013. Telegram awalnya bernama V Kontakte, namun mereka meninggalkannya karena diambil alih oleh Presiden Putin. Telegram dirilis pada tanggal 20 Oktober 2013, Telegram menerima 100.000 pengguna aktif setiap harinya dan terus berkembang hingga saat ini, Telegram telah diunduh miliaran kali dari *Playstore*. Kelebihan Telegram adalah sulit untuk diretas, tidak mudah bagi Telegram untuk mengirimkan informasi pribadi pengguna, dan juga sulit bagi lembaga penegak hukum untuk melacaknya dibandingkan dengan web gelap. Namun sayangnya Telegram sering digunakan oleh oknum nakal.

Gambar 2.1**Logo *Official* Aplikasi Telegram**

Sumber Gambar: Dokumentasi *Pinterest*

2.2.4.1 Manfaat Fitur Telegram

1) Kualitas Media yang HD

Saat berbagi foto dan video dengan pengguna lain, kualitas foto dan video yang dikirim mungkin buram atau kurang jernih. Untungnya masalah ini tidak terjadi saat menggunakan Telegram. Pasalnya, Telegram biasanya memberikan opsi jika ingin berbagi file dengan pengguna lain terlebih dahulu, file media dapat mengompres file atau mengirimkannya langsung dalam ukuran aslinya. Meski

fitur Telegram ini tidak tersedia di *platform* lain, namun sangat berguna bagi orang yang sering berbagi file melalui aplikasi *chatting*.

2) Menambahkan Teman Menggunakan *Username*

Untuk menambah teman atau kontak menggunakan aplikasi Telegram, tidak perlu memasukkan nomor telepon untuk menambahkan teman ke kontak Telegram, dapat dengan mudah menambahkan kontak ke teman dan kerabat hanya dengan menggunakan nama pengguna Telegram atau *username*. Inilah salah satu kelebihan fitur Telegram lainnya. Apalagi fitur Telegram ini sangat membantu untuk mencegah penyalahgunaan nomor telepon dan lebih melindungi privasi di kemudian hari. Karena keunggulan tersebut, seringkali banyak pengguna yang lebih memilih aplikasi Telegram untuk bertukar pesan.

3) Mengedit Pesan dan Pesan Rahasia

Fitur Telegram lainnya adalah fitur pengeditan pesan yang memungkinkan pengguna mengubah pesan yang dikirim untuk diedit. Hal ini tentunya sangat membantu bagi pengguna yang sering menemui kesalahan ketik dan salah ketik saat berkomunikasi melalui aplikasi *chat online*. Penerima pesan kemudian akan menerima informasi tertulis bahwa pesan yang dikirim telah diedit atau diubah. Oleh karena itu, penerima pesan tidak akan mengetahui pesan aslinya sampai mereka membacanya.

Selain itu, ada juga fitur pesan rahasia atau *secret chat* yang bisa digunakan untuk mengirimkan pesan rahasia ke pengguna lain. Dengan cara ini privasi pengguna akan lebih terjamin saat menggunakan fitur Telegram ini. Selain itu, fitur perpesanan rahasia ini didasarkan pada sistem enkripsi ujung ke ujung, sehingga

tidak ada pengguna lain di luar ruang obrolan, termasuk Telegram, yang dapat melihat pesan pengguna. Selain itu, fitur Telegram ini juga dilengkapi dengan fitur *Self destruction* dimana pesan terhapus secara otomatis dan instan dalam jangka waktu tertentu.

4) Kapasitas *Group* Lebih Besar

Telegram mampu menampung kontak pengguna hingga 5.000 anggota dalam grup *chat* atau biasa disebut supergrup. Selain itu, dalam grup chat aplikasi Telegram menawarkan sejumlah fitur berguna lainnya yang tersedia bagi penggunanya, seperti: pin, hashtag, pesan tertentu, dan banyak lagi. Mengingat keunggulan – kenggulan khusus tersebut, tidak salah jika mempertimbangkan Telegram sebagai salah satu alternatif pilihan kebutuhan komunikasi dengan lebih banyak orang.

5) Menyembunyikan *Last Seen* Tertentu Pada Kontak

Pengguna dapat langsung mengetahui apakah penerima pesan yang Anda kirim telah membacanya. Artinya pengguna dapat melihat apakah pesan yang dikirim telah terkirim dan dibaca oleh penerima pesan pengguna. Bahkan, fitur *last seen* ini juga bisa ditemukan di aplikasi Telegram. Namun menariknya, Telegram memungkinkan pengguna untuk mengelola kontak yang terakhir dilihat dan tidak terlihat sesuai dengan preferensi mereka. Tentu saja, hal ini memberi pengguna kontrol lebih besar terhadap aktivitas *chat* mereka.

6) Kebijakan Privasi Terjaga

Kebijakan privasi yang ditetapkan untuk pengguna juga menjadi salah satu alasan menjadikan Telegram sebagai aplikasi utama. Selain itu, Telegram sendiri

memiliki dua protokol standar yang ditetapkan. Pertama, pesan biasa yang dikirim oleh pengguna dienkripsi di server klien. Alternatifnya, Telegram hanya dapat mengakses pesan Anda jika Anda menyalahgunakan aplikasi untuk aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas kriminal. Di sisi lain, pesan yang tergolong obrolan rahasia tidak bisa diakses oleh siapa pun, termasuk Telegram. Kedua, aplikasi Telegram hanya mengumpulkan informasi pribadi pengguna, sebatas informasi kontak, nama pengguna, dan nomor telepon.

2.2.4.2 Kelebihan Fitur Premium Telegram

Telegram adalah aplikasi perpesanan populer yang memungkinkan Anda bertukar pesan, foto, dan video dengan cepat dan aman. Telegram Premium memiliki berbagai fitur tambahan yang meningkatkan pengalaman Telegram Anda. Telegram Premium merupakan layanan berlangganan yang menawarkan berbagai keuntungan eksklusif selain fitur gratis yang ada. Berikut beberapa fitur hebat Telegram Premium:

- 1) Peningkatan batas kelola hingga 30 folder obrolan dengan 200 obrolan per folder.
- 2) Saluran telegram mampu lebih dari 10 saluran dalam satu akunnya.
- 3) Akun telegram yang ditambahkan bisa mencapai 4 akun dalam satu aplikasi
- 4) Unggah file yang lebih besar hingga 4 GB, dua kali batas ukuran file *default*.
- 5) Unduhan file lebih cepat dengan kecepatan unduh tak terbatas untuk media dan dokumen.

- 6) Stiker premium dan emoji animasi dapat mengekspresikan diri dengan stiker dan emoji unik dan eksklusif.
- 7) Tanpa iklan dan bebas dari iklan yang sering muncul di saluran.
- 8) Manajemen Obrolan dengan lebih mudah dan efisien.
- 9) Terjemahan obrolan secara langsung dapat memahami obrolan dalam bahasa asing.
- 10) Ubah pesan suara menjadi teks, konversi pesan suara menjadi teks dengan mudah.
- 11) Mengunggah *story* di aplikasi Telegram tanpa limit perharinya.
- 12) Memposting dengan fitur *spoiler* yang dapat dibuka dengan Telegram *star* yang berbayar.

2.2.5 Korean Roleplaying

Korean Roleplaying World atau biasa disebut *RPW* adalah seseorang atau penggemar yang membuat akun media sosial atas nama idolanya. *RPW* dirilis pada tahun 2009 dan mulai populer di Indonesia pada awal tahun 2011. Pada dasarnya *Korean Roleplaying game* sudah ada sejak era Facebook sekitar tahun 2008, namun saat itu konsep *Korean Roleplaying* belum dikenal. Para pemain peran ini berinteraksi satu sama lain di dunia *virtual* menggunakan karakter pilihan mereka di mana mereka memainkan karakter berdasarkan latar belakang karakter tersebut, mulai dari karakter anime, drama, film, aktor, aktris hingga *public figure* lainnya. Fenomena *RPW* ini memiliki dua fandom utama yaitu, penggemar anime dan k-pop.

Korean Roleplaying atau sering disapa *RPW* merupakan permainan parodi figur publik yang diidolakan secara *online* di media sosial. Pemain meniru seseorang dalam sikap, ucapan, hobi, dan aktivitas sehari-hari idolanya. Pemain tidak diperbolehkan mengungkapkan identitas aslinya, mereka hanya berkomunikasi melalui teks atau suara. *Korean Roleplaying* ini sama saja dengan sandiwara, mereka berperan bersama teman-temannya, seperti halnya anak kecil bermain bersama temannya, berpura-pura menjadi ibu boneka dll. Perbedaannya di sini, sebagian besar pemain peran ini adalah remaja dan memainkan permainan peran di perangkat. *RPW* juga memiliki tema dan aturan berbeda yang harus kita ikuti.

1) *Family and Bestie* (Keluarga dan Teman)

Family and Bestie, artinya keluarga dan teman dari *RPW*. Di dunia *RP*, kita bisa mencari dan menemukan keluarga dan teman seperti di kehidupan nyata. Mereka biasanya berinteraksi dengan karakter yang mereka temui karena seiring berjalannya waktu, karakter *RP* dapat menjalin hubungan persahabatan atau kekeluargaan saat mereka berkumpul.

2) *Couple* (Berpasangan)

Sama dengan keluarga dan teman. Karakter *RPW* juga dapat membentuk hubungan dengan karakter lain yang mereka sukai, baik melalui cerita penggemar perjodohan atau interaksi di mana dua karakter *RP* tumbuh saling menyukai seiring berjalannya waktu.

3) Menfess (*Mention Confess*)

Tempat siapa antar karakter RP. Jika di dunia nyata kita menggunakan radio atau televisi untuk mengirim salam atau pesan, maka di dunia RPW terdapat akun *Fanbase* yang menyimpan semua Menfess yang ingin dikirimkan oleh karakter RP tersebut.

4) *Deactive, Leaving and Resting*

Sama seperti dalam *game*, karakter RP memiliki tujuan terakhirnya, umumnya *Korean Roleplaying* bosan dengan RPW (*Roleplaying World*) karena beberapa dari mereka ingin hidup di dunia RP.

5) OOC (*Out Of Character*)

Hal ini bisa terjadi jika karakter yang ditampilkan terlalu berbeda dengan karakter aslinya. Misalnya dari gambar Kim Jennie yang dikenal baik hati dan penuh kasih sayang, digambarkan sebagai Perempuan judes dengan tatapan tajam.

6) *Semi Less OOC*

Istilah ini digunakan untuk *caster* yang terkadang memainkan perannya sebagai karakter artis, namun terkadang tidak bertingkah seperti karakter yang dimainkannya.

7) *Fanservice*

Tujuan awal dari sebuah RPW adalah untuk bertindak seolah-olah pemain RP adalah artis sejati yang dapat memanjakan para penggemarnya. *Fan service* ini bertujuan untuk melindungi para penggemar dari berbagai kalangan agar para penggemar tetap mendukung idolanya. Kegiatan *fanservice* nya antara lain berbagi foto, menyapa penggemar, meminta dukungan penggemar untuk terus

mendukung aktivitas sang idola, bahkan idola dan penggemar bisa saling mengobrol (*Fantalk*).

8) *Nickname Roleplaying World*

Nickname (Nama Panggilan) adalah nama panggilan untuk membedakan dengan akun lain yang memiliki lencana yang sama dan untuk mengingatkan karakter lain ketika ia mengubah karakternya.

9) *Selektif Subscriber*

Sebelumnya tidak ada istilah Pelacakan Selektif (*Selfol*). Semua RP berasal dari instansi yang berbeda-beda, kecuali yang tergabung dalam instansi tertutup, karena mempunyai aturan tersendiri yang tidak memperbolehkan komunikasi dengan pihak luar. Namun saat ini banyak RP yang sudah terinstall *auto update* dan hanya *auto subs* sehingga akunya mempunyai banyak *subscriber*, sehingga banyak akun RP yang lebih memilih *subscriber* selektif untuk mendapatkan teman RP yang benar-benar aktif dan bisa berinteraksi bukan hanya mencari mutual saja.

10) *Plot Imagine*

Plot merupakan kegiatan dimana para *Korean Roleplaying* membuat sebuah cerita dengan berbagai konflik yang ada. Alur cerita ini sudah menjadi budaya akun *Roleplaying Alternate Universe* (RP AU) dan *Out Character* (OC). Umumnya RPW menggunakan dua sudut pandang dalam alur cerita, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga.

11) *Temporary Swap* (TS)

Perubahan karakter sementara. Pada umumnya *Korean Roleplaying* ingin menciptakan suasana yang berbeda. Misalnya karakter Kim Jennie untuk

sementara mengubah karakternya menjadi Roseanne Park selama 5 hari, kemudian pemain kembali ke karakter aslinya.

12) Cuping (*Cute Typing*)

Pemain memainkan perannya tetapi dengan tulisan lucu seperti “hallo! perkenalkan nama athu Kim Jennie, thamu lucyu cekali” biasanya seseorang yang menggunakan cuping adalah karakter *Korean Roleplaying* dengan Karakter yang *baby doll*.

13) Bilingual *Korean Roleplaying*

Merupakan salah satu jenis *Korean Roleplaying* yang saat ini banyak diminati, yaitu *Korean Roleplaying* yang menggunakan dua bahasa sekaligus dalam kegiatan sehari – harinya, contohnya seperti bahasa Korea dan bahasa Inggris. Bahasa yang digunakan bilingual RP cenderung lebih tertata dan rapi dibandingkan *Korean Roleplaying* pada umumnya.

14) *Update Character (Upchar)*

Upchar merupakan singkatan dari “*Update Chara*”, yang artinya pemilik akun *Korean Roleplaying* harus memperhatikan dengan baik aktivitas apa yang dilakukan karakter *Korean Roleplaying* mereka. Misalnya, karakter dari idol Jennie Blackpink memposting tentang salah satu merek brand di akun instagram pribadinya sebagai *brand ambassador* terkenal yang didukung oleh Jennie Blackpink yang sebenarnya. Maka tokoh fiktif tersebut memposting *update* dari idolnya, karena peran mereka adalah untuk membuat lebih banyak orang mengetahui karakter dan wajah yang mereka mainkan.

15) Sunbae – Hoobae

Senior dan junior di sini bukanlah yang paling lama bermain *Korean Roleplaying*. Namun, ini adalah hubungan antara artis senior dan junior. Sebelumnya, berapa pun usia karakter yang mereka mainkan, semua *Korean Roleplaying*, tua dan muda, akan berkumpul dan yang terpenting, berbincang. Oleh karena itu, usia menjadi tolak ukur interaksi dengan *Korean Roleplaying*. Pegawai baru harus menghormati atasannya, menggunakan bahasa yang baku, dan umumnya sangat patuh. *Korean Roleplaying* juga menjadi ajang silaturahmi. Bersikap sopan itu sopan, tapi jangan terlalu hormat.

2.2.6 Kategorisasi *Korean Roleplaying*

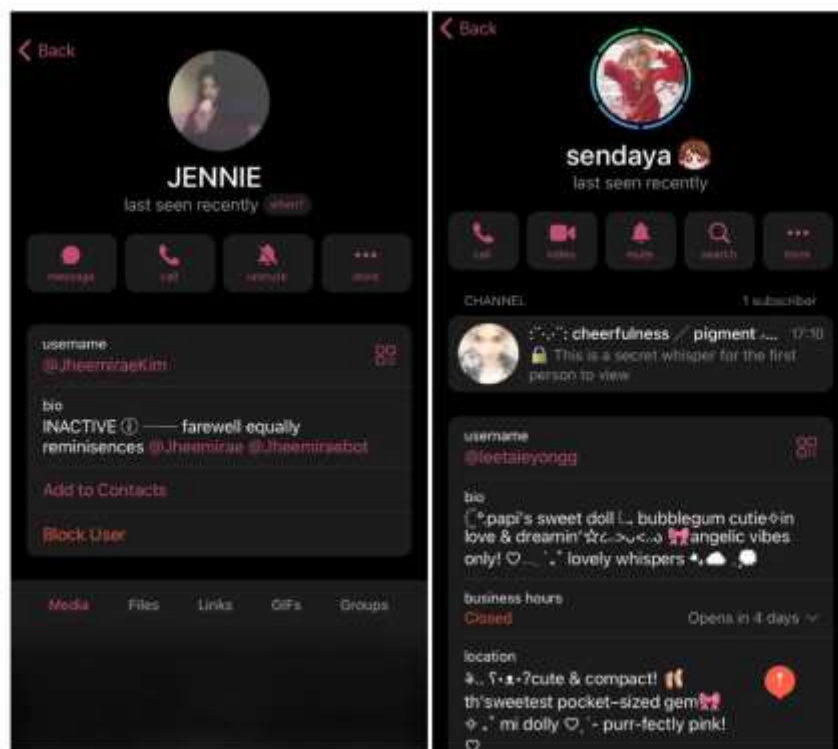
Korean Roleplaying World bisa disebut dengan RPW ketika membuat akun media sosial dengan menggunakan identitas idolanya, misalnya seseorang ingin membuat akun dengan kategori boygroup sebagai Jung Jaehyun dari *boyband* NCT 127. Calon pemain peran harus membuat akun dengan nama pengguna dan alias berdasarkan karakter yang mereka perankan untuk kategori *Korean Roleplaying*. Selain itu, mereka juga harus menggunakan foto profil sang idola untuk membuktikan identitasnya guna menambah poin karakter tersebut.

Telegram juga memiliki biografi, *profile picture* yang bisa memposting lebih dari satu foto dalam satu akun, dan fitur Telegram lainnya dimana para pemain *Korean Roleplaying* dapat memasukkan nama idola dan dari mana asal idola tersebut serta menegaskan bahwa akun yang mereka buat hanyalah parodi dari idol dan bukan akun asli artis tersebut. Mereka harus menggunakannya untuk

mencegah penggemar lain mengacaukan akun asli sang idola. Identitas yang dibuat secara fiktif ini termasuk dalam kategorisasi *Korean Roleplaying*.

Gambar 2.2

Akun Korean Roleplaying



Sumber Gambar: Dokumentasi Peneliti

2.2.7 *Virtual Relationship Korean Roleplaying*

Hubungan *virtual* adalah hubungan yang terjalin antara dua pihak atau lebih melalui alat komunikasi *online* tanpa pernah bertemu langsung. Belakangan ini istilah hubungan *virtual* cukup populer di kalangan anak muda yang sedang

jatuh cinta ataupun menjalin hubungan dengan teman secara jarak jauh. Bisa dibayangkan hubungan *virtual* adalah hubungan melalui media komunikasi *virtual*. Hubungan antara laki – laki dan perempuan lahir nyaris tanpa pertemuan sebelumnya. Biasanya perkenalan dan diskusi dalam hubungan *virtual* hanya terjadi melalui *platform digital*.

Banyak *platform digital* yang bisa digunakan seperti Telegram, WhatsApp, Facebook, Twitter, Instagram dll. Komunikasi hanya melalui telepon, *chat* atau *video call*. Dilarang berpegangan tangan, kontak mata langsung, berpelukan, atau aktivitas bersama lainnya. Pada dasarnya hubungan *virtual* mampu menghilangkan jarak antara orang – orang yang menginginkan suatu hubungan, meskipun mereka tinggal di negara yang berbeda. Maka tak heran jika banyak anak muda yang memilih hubungan *virtual* karena terkesan mudah dan memungkinkan untuk bertemu dengan orang – orang dari berbagai negara.

2.3 Kerangka Teoritis

Kerangka teori merupakan identifikasi terhadap teori – teori yang pada hakekatnya menjadi landasan berpikir selama penelitian, dengan kata lain menggambarkan kerangka atau teori untuk menyelidiki suatu permasalahan. Demikian disampaikan Jujun S. Soerya Sumantri “Pada hakekatnya memecahkan masalah adalah dengan menggunakan pengetahuan ilmiah sebagai dasar argumen dalam mengkaji persoalan agar kita mendapatkan jawaban yang dapat diandalkan.

Dalam hal ini kita mempergunakan teori-teori ilmiah sebagai alat bantu kita dalam memecahkan permasalahan”

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini menyajikan beberapa teori yang menunjukkan permasalahan yang ada, teori – teori tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Menurut Monks dkk. yang dikutip dalam buku Mohammad Takdir Ilahi, pola asuh orang tua adalah suatu cara orang tua, yaitu ayah dan ibu dalam memberikan kasih sayang dan cara mengasuh yang mempunyai pengaruh yang besar bagi anak untuk melihat dirinya dan lingkungan.
- b) Sementara menurut Hetherington dan Parke menjelaskan bahwa pola asuh orang tua diartikan sebagai suatu interaksi antara orang tua dengan dimensi perilaku orang tua. Dimensi pertama adalah hubungan emosional antara orang tua dengan anak yang terdiri dari kasih sayang, kepuasan, emosional, perasaan aman, dan kehangatan yang diperoleh anak melalui pemberian, perhatian, dan pengertian kasih sayang orang tuanya.

2.3.1 Sejarah Fenomenologi

Fenomenologi baru dikenal pada tahun 1900 an, baru pada abad ke – 18 istilah fenomenologi digunakan sebagai nama teori manifestasi yang menjadi landasan empiris, pengetahuan (penampakan yang diterima oleh indra). Istilah fenomenologi diciptakan oleh penerus Christian Wolf, Johann Heinrich Lambert. Filsuf Immanuel Kant kemudian mulai menggunakan istilah fenomenologi dalam tulisannya, begitu pula Johann Gottlieb Fichte dan G.W.F. Pada tahun 1889, Franz

Bentano menerapkan fenomenologi pada psikologi deskriptif, dan di sinilah Edmund Husserl pertama kali menciptakan istilah "fenomenologi" untuk pemikirannya tentang "*intensionalitas*".

Pada abad ke – 18, fenomenologi tidak hanya penting, tetapi juga penting bagi dunia filsafat secara umum. Sebab, perdebatan mengenai filsafat modern dimulai pada abad ini. Di sisi lain, ada empirisme yang meyakini bahwa pengetahuan muncul dari sensasi. Beginilah cara kita merasakan dunia dan melihat apa yang terjadi. Bagi kaum empiris, sumber pengetahuan yang tepat adalah pengalaman. Tugas pikiran manusia adalah mengatur dan mengelola materi-materi yang hanya dapat dirasakan oleh panca indera. Jadi dapat disimpulkan bahwa Immanuel Kant mengartikan pengetahuan sebagai sesuatu yang terlihat oleh kita. Setelah gagasan Immanuel Kant tersebar ke luar negeri, fenomena tersebut menjadi titik tolak pembahasan filsafat dan menjadi sentral dalam seluruh tradisi filsafat Eropa pada abad ke – 20.

Fenomenologi berasal dari kata Yunani *Phainoai* yang berarti “manifestasi” dan *phainomenon* mengacu “pada yang terlihat”. Jika dikaji kembali, fenomenologi berasal dari kata *Phenomenon* yang berarti realitas yang tampak dan logos yang berarti ilmu, jadi fenomenologi adalah ilmu yang berorientasi pada pemberian penjelasan terhadap realitas yang terlihat. Fenomena yang tampak merupakan cerminan realitas yang tidak dapat berdiri sendiri karena mempunyai makna yang memerlukan penafsiran lebih lanjut. Tokoh fenomenologis tersebut antara lain Edmund Husserl, Alfred Schutz, dan Peter.I.Berger dan lain – lain . Dalam konteks ini, diasumsikan bahwa masyarakat

secara aktif memahami dunia di sekitarnya sebagai pengalaman hidup dan secara aktif menafsirkan pengalaman tersebut.

Premis dasar fenomenologi adalah bahwa orang secara aktif menafsirkan pengalaman mereka, memberi makna pada segala sesuatu yang mereka alami. Oleh karena itu, interpretasi merupakan proses aktif pemberian makna terhadap sesuatu yang dialami orang. Dengan kata lain, pemahaman terhadap segala aktivitas kreatif menuju makna. Di antara sekian banyak perkembangan dan pendapat mengenai fenomenologi, fenomenologi semakin maju, yang kemudian digabungkan dengan beberapa departemen, salah satunya adalah hubungan antara bidang fenomenologi dan filsafat. Secara umum pembahasan filsafat selalu menyangkut empat bidang utama, yaitu ontologi, epistemologi, etika dan logika. Keempat bidang ini adalah pilar dari semua ilmu pengetahuan sebagai berikut:

1) Fenomenologi dan Ontologi

Fenomenologi mempelajari sifat – sifat alami kesadaran secara ontologis, fenomenologi dibawa pada inti permasalahan jiwa dan raga (masalah pikiran tubuh yang tradisional). Sebagai pengembangan lebih lanjut dari pembahasan ontologis, fenomenologi, Husserl kemudian mencoba membuat hipotesis tentang “keseluruhan dan bagian – bagiannya” (universal dan partikular), hubungan antara keseluruhan dan bagiannya, serta makna ideal teori tersebut.

2) Fenomenologi dan Epistemologi

Dalam kaitannya dengan epistemologi yang bertujuan membantu kita menemukan pengetahuan, fenomenologi juga membantu dalam mendefinisikan fenomena, bahwa di dalam fenomena tersebut terdapat pengetahuan. Di sisi lain,

fenomenologi berpendapat bahwa ini adalah sarana untuk memperoleh pengetahuan tentang hakikat kesadaran dan jenis pengetahuan orang pertama yang khusus melalui bentuk-bentuk naluri. Menurut Husserl, fenomenologi sebagai epistemolog menggunakan naluri untuk sampai pada kebenaran dan pengetahuan.

3) Fenomena dan Logika

Sebagaimana dijelaskan dalam asal – usul fenomenologi, teori logika makna mengarah pada teori intensionalitas Husserl yang menjadi jantungnya fenomenologi. Fenomenologi mengklaim dalam penjelasannya bahwa intensionalitas dan tekanan semantik makna dan proposisi ideal berfokus pada teori logis. Sedangkan logika terstruktur terdapat dalam bahasa dan bahasa sehari – hari serta dalam bentuk simbol seperti logika predikat, matematika, dan bahasa komputer.

4) Fenomenologi dan Etika

Fenomenologi dapat berperan penting dalam bidang etika, memberikan analisis tentang kemauan, pengambilan keputusan, kebahagiaan dan kepedulian terhadap orang lain (dalam bentuk kasih sayang dan empati). Jika kita melihat sejarah fenomenologi, kita akan menemukan bahwa etika adalah tujuan akhir dari fenomenologi.

2.3.2 Fenomenologi Alfred Schutz

Dengan latar belakang yang berbeda, Alfred Schutz menawarkan warna tersendiri terhadap tradisi penelitian fenomenologi sebagai ilmu komunikasi. Alfred Schutz adalah seorang ekonom yang menyukai musik dan tertarik pada

filosof dan juga beralih ke psikologi, sosiologi dan ilmu-ilmu sosial lainnya, khususnya komunikasi, mengantarkan Alfred Schutz mempelajari fenomenologi lebih dalam dan menyeluruh. Alfred Schutz sering dijadikan pusat penerapan metodologi penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian fenomenologis. Hal itu karena melalui Alfred Schutz, gagasan Husserl yang dianggap abstrak dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah, terlebih lagi Alfred Schutz merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmu – ilmu sosial.

Alfred Schutz sering dijadikan pusat penerapan metodologi penelitian kualitatif dengan menggunakan penelitian fenomenologis. Hal ini karena melalui Alfred Schutz gagasan – gagasan yang dianggap abstrak oleh Husserl dapat dijelaskan dan dipahami dengan lebih jelas, dan Alfred Schutz juga merupakan orang pertama yang menerapkan fenomenologi pada penelitian ilmu-ilmu sosial. Dalam kajian dan penerapan fenomenologi sosial, Alfred Schutz mengembangkan model aktivitas manusia dengan tiga postulat umum, sebagai berikut :

1) Postulat Konsistensi Logis

Konsistensi logis mengharuskan peneliti merasakan keabsahan tujuan penelitiannya untuk menganalisis kaitannya dengan realitas kehidupan sehari-hari. Apakah itu bertanggung jawab atau tidak?

2) Postulat Penafsiran Subjektif

Postulat ini mengharuskan ilmuwan memahami seluruh tindakan atau pemikiran manusia melalui tindakan nyata. Artinya untuk benar-benar memahami orang

yang ditelitinya dalam fenomenologi sosial, peneliti harus menempatkan dirinya secara subjektif dalam penelitiannya.

3) Postulat Kecukupan

Postulat ini meminta peneliti untuk membentuk struktur ilmiah (temuan penelitian) agar peneliti dapat memahami tindakan sosial individu. Mengikuti usulan ini memastikan bahwa konstruksi sosial yang dihasilkan sesuai dengan konstruksi yang ada dalam realitas sosial.

Jika Husserl memandang filsafat fenomenologis (*transcendental*) sebagai metode analisis yang digunakan terhadap “sesuatu yang tampak”, yaitu mempelajari fenomena – fenomena di sekitar kita. Namun, Alfred Schutz dengan jelas melihat implikasi sosiologis dalam analisis sains, berbagai gagasan, dan kesadaran. Alfred Schutz tidak hanya menjelaskan dunia sosial, tetapi juga menjelaskan perbedaan landasan konsep ilmiah dan perbedaan model teoritis realitas yang ada.

Menurut Alfred Schutz, ada banyak realitas, termasuk dunia mimpi dan kegilaan. Terapi realitas tertinggi adalah dunia sehari – hari yang bersifat intersubjektif yang disebut dunia kehidupan. Dunia kehidupan memiliki enam sifat yang sangat mendasar. Pertama, Kebangunan Luas (merupakan unsur kesadaran yang artinya kesadaran penuh). Kedua, realitas (manusia mempercayai adanya dunia). Ketiga, manusia berinteraksi dalam dunia sehari-hari. Keempat, pengalaman seseorang merupakan keseluruhan pengalamannya sendiri. Kelima, dunia intersubjektif yang ditandai dengan komunikasi dan aktivitas sosial, dan keenam, adanya perspektif waktu dalam masyarakat.

2.3.3 Sejarah Etnografi

Etnografi berasal dari antropologi budaya, dari akhir abad ke – 19 hingga awal abad ke – 20, para antropolog mengunjungi negara-negara untuk mengamati dan membandingkan budaya primitif negara-negara tersebut. Dari tahun 1920 – hingga 1950 – an, sosiolog di Universitas Chicago memfokuskan penelitian mereka pada kasus-kasus budaya tertentu. Selain itu, sejak tahun 1980 – an hingga sekarang, para antropolog mulai mengidentifikasi metode untuk mempelajari kelompok budaya. Hal ini membatasi etnografi, karena pada akhirnya para etnografi menemukan metode penelitiannya sendiri. Tentu saja, penerapan penelitian etnografi memerlukan pertimbangan situasi tertentu. Penelitian etnografi dapat digunakan ketika penelitian dilakukan dalam kelompok tertentu yang dapat memberikan pemahaman tentang berbagai permasalahan budaya. Kelompok ini digunakan sebagai media untuk saling berbagi budaya dalam jangka waktu tertentu, misalnya melalui kesamaan nilai, kepercayaan, dan perkembangan suatu bahasa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencatat perilaku masing – masing suku atau suku.

2.3.4 Etnografi *Virtual*

Pendekatan kualitatif untuk mengidentifikasi pola perilaku, pola hidup, dan hubungan sosial dalam kehidupan *virtual* dunia maya dan media sosial. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, kehidupan sosial berkembang dan terjadi perubahan budaya. Orang-orang yang ada di dunia maya,

disebut netizen, mengungkapkan perasaan, nilai, keyakinan, bahkan menciptakan ritual baru dalam kehidupan sosial budayanya.

Etnografi *virtual* merupakan metodologi yang digunakan untuk melakukan eksplorasi terhadap entitas (pengguna) yang menggunakan internet. Etnografi *virtual* juga merefleksikan penerapan-implikasi dari komunikasi termediasi internet (Hine, 2015). Jorgen Skageby dalam Daniel menjelaskan etnografi *virtual* merupakan metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami peristiwa pada komunitas . Dengan menggunakan observasi dan wawancara secara *online*. Metode etnografi *virtual* menurut Jorgen memamparkan tentang kebiasaan komunitas yang lebih spesifik dengan penggunaan teknologi dalam berkomunikasi (Daniel, 2011) Etnografi *Virtual*. Kriteria komunitas *virtual* yang cocok dengan metode etnografi *virtual*:

1) Tingkat Ruang Media

Masyarakat berinteraksi melalui media ini. Peneliti memposisikan dirinya sebagai pengamat. Peneliti menjelaskan dari segi teknis bagaimana perangkat media beroperasi di Internet dan aturan apa saja yang berlaku di media sosial. Para peneliti memulai dengan langkah-langkah membuat akun, terhubung ke jaringan, berkomunikasi, dan hadir di media sosial.

2) Level Dokumen Media

Peneliti menganggap konten sebagai teks, di mana makna diciptakan dan didistribusikan melalui Internet. Teks tidak hanya mewakili pandangan dan pendapat pengguna di Internet, tetapi juga menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, pandangan politik, identitas budaya, dan bahkan identitas suatu komunitas.

Teks tersebut juga menunjukkan adanya konteks, situasi, atau pertukaran nilai dalam masyarakat.

3) Tingkat Objek

Peneliti mempelajari pengguna dan aktivitas serta interaksi mereka. Data penelitian berasal dari teks dan konteks di media sosial. Peneliti fokus pada reaksi terhadap teks yang diposting di media sosial berupa *view*, *like*, komentar, bahkan langganan.

4) Tingkat Pengalaman

Peneliti dapat menghubungkan realitas dunia maya dengan realitas dunia nyata. Menurut Hine (2015), apa yang terjadi di Internet sebenarnya berbeda dengan apa yang terjadi di dunia nyata sehari – hari karena menggambarkan perubahan zaman, tempat, dan perilaku masyarakat di Internet tidak jauh berbeda.

2.4 Kerangka Pemikiran

Sebagai landasan penelitian dan landasan teori, peneliti memerlukan pemikiran yang berkaitan dengan fenomena yang sedang diteliti, mempunyai kemampuan untuk memahami, dan menjelaskan dengan lebih baik perspektif yang dipertimbangkan dalam penelitian ini. Teori fenomenologis memahami komunikasi sebagai pengalaman diri sendiri dan orang lain dalam dialog. Fenomenologi melihat masalah komunikasi sebagai semiotika yang berkembang dalam kesenjangan antara perspektif subjektif yang berbeda, yang menurutnya

kesadaran lain tidak dapat dialami secara langsung dan terbatasnya potensi pemahaman intersubjektif.

Menurut Alfred Schutz, teori fenomenologi menyatakan bahwa fenomenologi tertarik untuk mengidentifikasi masalah – masalah dalam dunia pengalaman indrawi yang bermakna yang awalnya terjadi dalam kesadaran individu kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif dalam interaksi antar sadar. Menurut Alfred Schutz, cara mengenali makna di luar arus utama pengalaman adalah melalui tipifikasi, yaitu proses memahami dan memberi makna pada tindakan yang membentuk perilaku. Dalam hal ini melibatkan pembentukan klasifikasi atau pengalaman dengan melihat persamaannya antara dunia nyata dan dunia maya.

Cara berpikir seperti ini berguna untuk mengkaji kemajuan tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan teori, konsep, dan wawasan para ahli. Berorientasi pada kerangka konseptual dan kerangka teori yang dikemukakan peneliti serta skema kerangka berpikir dari permasalahan yang dikemukakan peneliti. Penggunaan teori fenomenologi menjadi alat bagi peneliti untuk menyelidiki dan menemukan hakikat fenomena yang terjadi, dalam Fenomena Perilaku *Korean Roleplaying* Para Remaja di *Platform* Telegram dalam penelitian ini, peneliti menyelidiki motif dalam bermain *Korean Roleplaying*, para remaja bermain hanya untuk mengisi waktu luang dengan mencari pasangan, teman atau keluarga *virtual* dan menjalin hubungan komunikasi secara *virtual*.

Dengan adanya hubungan secara *virtual* para pemain *Korean Roleplaying* dapat mengatasi tindakan dalam yang dapat mempengaruhi perilaku agar menjadi

lebih dewasa dalam menanggapi masalah hubungan *virtual*, menyelesaikan masalah tanpa harus bertatap muka. Makna dalam bermain *Korean Roleplaying* mendapatkan sebuah tempat *virtual* yang nyaman untuk berkeluh kesal tanpa membawa masalah di kehidupan nyata

Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran

