

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Korea Selatan adalah sebuah negara yang terletak di Korea, diapit oleh Jepang dan Tiongkok. Korea Selatan adalah sebuah negara di Asia Timur dengan ibu kotanya, yaitu Seoul. Memiliki luas 100.364 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk 5.1821.669 jiwa pada tahun 2021 (Pusat Kebudayaan Korea, 2022). Korea Selatan merupakan negara dengan budaya yang banyak menarik perhatian masyarakat di seluruh dunia. Dikenal juga sebagai “Negeri ginseng”, negara ini memiliki potensi pesatnya perkembangan budaya populer seperti musik, teater, fashion, dan makanan, khususnya industri media. Kemungkinan ini bisa menjadi peluang bagi Korea Selatan untuk memperkenalkan budayanya ke negara lain (Korean Cultural Institute, 2022).

K – Pop dapat memajukan industri musik Indonesia. Banyak musisi Indonesia yang terinspirasi dari K – Pop dan mencoba memasukkan unsur musik K – Pop ke dalam karya musiknya. Baik itu produksi musik, video musik, atau penampilan panggung, pengaruh budaya musik K – Pop sangat berkembang di industri musik Indonesia. Selain itu, popularitas K – Pop membuat banyak artis Korea mengunjungi Indonesia untuk mengadakan konser, sehingga membuka peluang baru bagi penggemar musik untuk melihat penampilan langsung para idola. Hal ini membuka peluang bagi musisi tanah air untuk berkreasi dan

memperluas pasar musik tanah air. Selain hiburan dari industri Korea Selatan, K – Pop juga memberikan dampak positif terhadap industri produk kecantikan Indonesia. Banyak penggemar K – Pop yang terinspirasi dan mencoba meniru gaya riasan para idolanya dengan membeli produk - produk kecantikan yang di ambassadori langsung oleh artis K – Pop. Hal ini menyebabkan peningkatan permintaan kosmetik yang terinspirasi dari K – pop di Indonesia. Banyak toko *online* dan *offline* yang menjual kosmetik yang terinspirasi dari standar kecantikan para artis K - Pop seperti lipstik, maskara, dan produk kecantikan lainnya. Dengan demikian, hal ini dapat memberikan peluang bagi pelaku industri kosmetik lokal untuk meningkatkan penjualan dan memperluas pasarnya. Contoh sederhanya adalah seperti menampilkan kolaborasi dengan artis K – Pop seperti kolaborasi NCT Dream x Somethinc, dan mendorong NCTzen untuk mendorong para pengguna kosmetik untuk mencoba *brand* yang menjadikan NCT Dream sebagai *Brand ambassador*. Selain kolaborasi perawatan kulit, semua paket juga akan menyertakan hadiah kartu foto khusus anggota. Strategi ini memungkinkan NCTzen bersaing dalam pembelian photocard.

Kebudayaan Korea menjadi kekuatan yang sangat mempengaruhi kebudayaan Indonesia. Salah satu fenomena yang sering diperbincangkan di Indonesia adalah budaya K – Pop, seperti drama Korea, makanan Korea, fashion dan kosmetik Korea, menjadi semakin populer di kalangan masyarakat dan menyebar dengan sangat cepat ke seluruh dunia. Budaya Korea mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap budaya Indonesia, terutama pada gaya hidup modern yang sangat populer dikalangan para penggemar K – Pop. Gaya hidup

modern di masyarakat yang dipengaruhi oleh kebudayaan Korea dapat mempengaruhi gaya komunikasi dan tren penampilan. Budaya Korea berkembang di banyak negara di dunia, mulai dari drama Korea hingga pop dan mode Korea. Menurut Kedutaan Besar Korea di Indonesia, penyebaran budaya Korea yang dikenal dengan Hallyu dimulai pada tahun 1990 – an. Hallyu merupakan gabungan dari kata Cina “Hankuk” (한), yang berarti bahasa Korea, dan “Lyu” (류), yang berarti gelombang atau aliran. Oleh karena itu, istilah Hallyu mempunyai arti *Korean wave* (Valenciana & Pudjibudoyo, 2022).

Kebudayaan Korea juga menyebar ke Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Di Indonesia, beberapa program yang berhubungan dengan Korea disiarkan pada tahun 2002, dan penyebaran budaya Korea dimulai. Tahun ini, serial drama Korea K-Drama tayang di banyak saluran TV di Indonesia. Drama Korea atau K-drama merupakan drama berbentuk film pendek yang berdurasi 1 hingga 2 jam dan hanya tayang beberapa minggu saja (Putri et al., 2019). Drama Korea telah menaklukkan dunia hiburan tanah air dengan daya tariknya yang tiadaandingannya. Ceritanya yang penuh intrik, konflik, dan tentunya cinta sukses merebut hati penonton tanah air. Mulai dari “*Legenda of the Blue Sea*” hingga “*Pant House*”, drama Korea memang menjadi topik perbincangan utama masyarakat Indonesia. Saat ini drama Korea sedang mendapatkan popularitas di banyak kalangan di Indonesia. Sebelumnya, akses terhadap drama Korea sangat terbatas. Kini, semua orang punya kesempatan untuk menontonnya, mulai dari layanan *streaming* hingga layar kaca. Banyak orang memilih drama Korea

dibandingkan serial lainnya karena sinematografinya yang bagus dan plotnya yang dramatis. Juga memiliki cerita yang segar dan bervariasi, aktor dan aktris cantik, serta pertunjukan panggung yang mengekspresikan keindahan Korea yang berbeda dengan Indonesia.

Pengaruh budaya Korea di Indonesia tidak hanya berdampak pada hiburan dan gaya hidup, namun juga menyebabkan pada perubahan nilai budaya, interaksi sosial, dan tren konsumsi. Meski tidak mengubah budaya lokal Indonesia, namun merambah ke berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya kebudayaan yang sudah tercampur oleh budaya Korea yang semakin merambat pada gaya interaksi sosial dikalangan remaja dengan adanya perkembangan teknologi yang mudah dijangkau dengan sangat luas dengan adanya internet. Interaksi sosial yang dijangkau melalui media sosial dapat menyebabkan adanya suatu hubungan secara *virtual*.

Dengan mengakses jejaring sosial kita dapat menilai situasi dan kondisi yang sedang terjadi tanpa harus melihatnya secara langsung. Masyarakat dapat mengikuti perkembangan peristiwa dengan memperluas opini dan pandangan mereka terhadap seseorang dalam suatu fenomena yang terjadi. Media sosial menjadi salah satu *platform* yang sangat digemari oleh masyarakat di berbagai kalangan umum dan menjadi sarana komunikasi yang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat, untuk menjalin hubungan komunikasi secara *virtual*, karena jangkauan yang sangat luas dapat memudahkan para pengguna media sosial untuk berinteraksi dengan seseorang tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Media sosial telah berkembang sebagai sarana komunikasi untuk menjangkau banyak orang dalam pertemuan sosial, dengan mengakses salah satu *platform* sebagai sarana komunikasinya. Telegram merupakan salah satu *platform* komunikasi dan interaksi yang sangat populer di kalangan masyarakat umum dan dapat diakses tanpa bertemu langsung. Menurut jurnal **“Menggunakan Telegram sebagai pemberitahuan serangan untuk forensik jaringan”** yang disusun oleh Jeffree Fahana. Media komunikasi Telegram merupakan aplikasi berbagi pesan berbasis *cloud* dengan fokus pada kecepatan dan keamanan. Telegram bertujuan untuk memungkinkan pengguna mengirim pesan teks, audio, video, gambar, dan stiker dengan aman kepada sesama pengguna Telegram memiliki 400 juta pengguna aktif bulanan. Setidaknya 1,5 juta pengguna baru mendaftar di aplikasi Telegram setiap harinya.

Banyak orang yang langsung beralih ke Telegram karena aplikasi ini menawarkan berbagai fitur seperti penyimpanan file, *cloud*, folder, saluran pribadi atau publik, dan fitur lainnya. Tidak hanya aman, tetapi aplikasi ini dikembangkan oleh Telegram FZ LLC dan Telegram *Messenger Inc* dari Rusia. Aplikasi Telegram sendiri didirikan oleh orang Rusia yang bernama Pavel Valerievich Durov pada tanggal 23 Oktober 2013. Ia juga mendirikan salah satu jejaring sosial terbesar di Rusia yang bernama V Kontakte.

Salah satu hal yang sangat populer dan banyak dibicarakan di media sosial saat ini adalah terbentuknya komunitas yang bernama *Korean Roleplaying* yang terbentuk di berbagai *platform* media sosial. Telegram merupakan salah satu *platform* adanya sebuah fenomena *Korean Roleplaying* di mana akun Telegram

yang mempunyai karakteristik dan gaya interaksi sosial yang mirip seperti idol, selebriti dan penggemarnya. Para pemain mempunyai dunia yang dikenal dengan sebutan *Roleplayer World (RPW)* di mana mereka dapat mengekspresikan diri seperti idola yang mereka gemari.

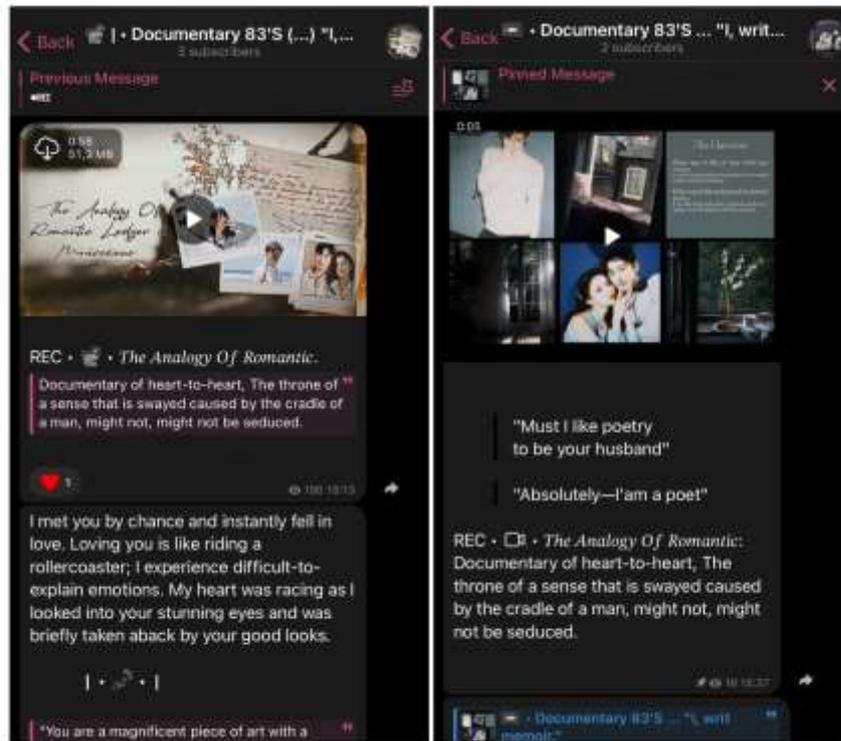
Peneliti berfokus pada *Korean Roleplaying* dalam hubungan *virtual* di *platform* Telegram, yang mana seseorang yang identitasnya berbanding terbalik dengan identitas sebenarnya dari idol tersebut. Mereka memainkan karakter idol atau berpura – pura menjadi idol yang akan direpresentasikan oleh seseorang dengan identitas samaran. Mereka akan membuat akun Telegram yang sangat mirip dengan idol yang diperankan, mulai dari profil, nama pengguna, hingga aktivitas posting an sehari – hari di mana mereka membuat *project* tertentu seperti *comeback*, konser dan debutnya. Pemegang akun *Korean Roleplaying* membentuk identitas atau informasi dalam ekspresi diri anonim untuk berinteraksi dengan akun *Korean Roleplaying* lainnya.

*Korean Roleplaying* secara harafiah berasal dari dua kata yaitu *Role* (peran) dan *Play* (permainan). Yardley menggambarkan permainan peran sebagai serangkaian kegiatan di mana peserta memerankan peran dan mengekspresikan diri mereka dengan meniru tindakan dan situasi (Yardley, 1997: 1). Menurut Paul Booth, *Korean Roleplaying* adalah fenomena yang memungkinkan penggemar menggunakan identitas selebriti idolanya untuk bertindak dan berperan dalam permainan *Korean Roleplaying*. Identitas *Korean Roleplaying* di Telegram mengacu pada penggemar yang berpura – pura menjadi karakter dan bermain – main dengan ciri – ciri karakter yang dimainkannya (Booth, 2010: 153 – 154).

Pada dasarnya *Korean Roleplaying game* sudah ada sejak era Facebook, sekitar tahun 2008, namun istilah ini belum dikenal pada saat itu. Istilah *Korean Roleplaying* mulai populer sekitar tahun 2010. Salah satu *platform* media sosial yang menjadi wadah kegiatan *Korean Roleplaying* adalah Twitter, Facebook, Line, dan Telegram. Para pemain peran ini berinteraksi satu sama lain di dunia *virtual* menggunakan karakter pilihan mereka. Memainkan karakter sesuai dengan latar belakang karakter tersebut. Mulai dari karakter anime, drama, film, aktor, aktris hingga selebritas. Kreativitas penggemar dalam bentuk *Korean Roleplaying game* merupakan kreativitas yang sudah ada sejak lama dalam kelompok penggemar.

Melalui parodi *Korean Roleplaying*, penggemar ini mencoba mengungkapkan imajinasi penggemar dengan fantasi mereka, seperti berperan sebagai seorang idola dan bagaimana seorang idola berperan aktif dalam kehidupan sehari – hari. Sudah menjadi budaya bagi para penggemar untuk membiarkan imajinasi mereka menjadi liar dengan permainan *Korean Roleplaying*. Fans berharap untuk membangun keintiman antara mereka dan idola mereka melalui permainan peran dan banyak lagi, dengan membuat akun fantasi yang sesuai dengan imajinasi yang mereka bangun dalam dunia yang mereka ciptakan. Dengan menggunakan karakter idola tersebut, penggemar menciptakan dunia *virtual* dan hubungan secara *virtual* yang mereka inginkan dengan idolanya dalam permainan *Korean Roleplaying*.

Gambar 1.1

Saluran Telegram untuk Konten *Korean Roleplaying*

## Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti

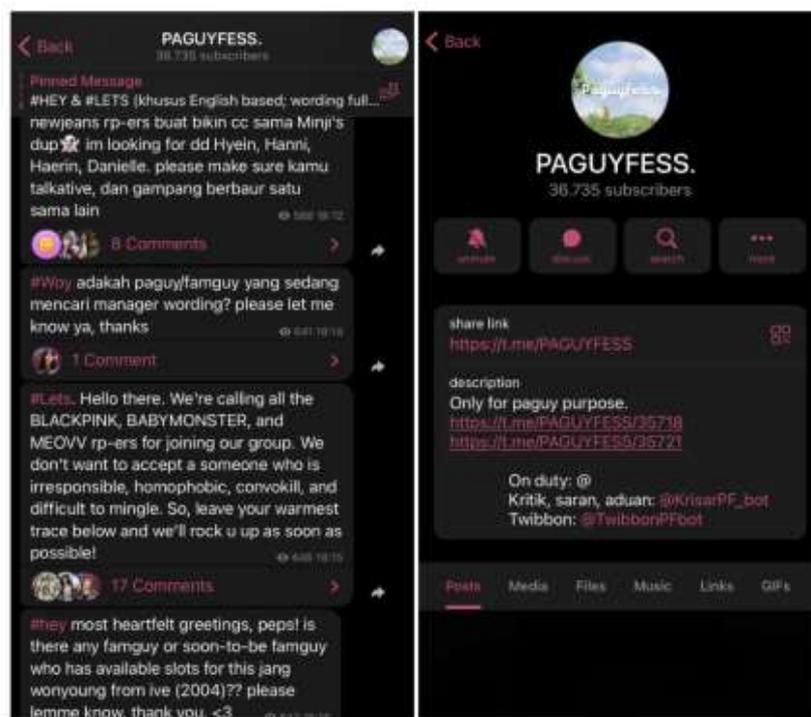
Dalam aktivitas *Korean Roleplaying* dapat menemukan berbagai *base* dan saluran pribadi maupun publik untuk menunjang kegiatan para pemain dalam perannya. Berbagai saluran Telegram tersedia, seperti saluran *Squad*, saluran *Paguy*, saluran *Event Organizer*, saluran *Base* untuk mencari keluarga atau membuat keluarga, adopsi anak, menikah, konser dan kegiatan lainnya. Permainan yang mereka mainkan juga terdapat hubungan antara *Role* satu dengan *Role* lainnya yang disebut dengan *Couple RPW*, dimana pasangan *Korean Roleplaying* melakukan hubungan secara *virtual*, pasangan *Korean Roleplaying* biasanya

membuat konten disaluran publik atau pribadi untuk menunjukkan hubungan mereka yang sedang dijalin.

Selain menggunakan jenis *Role* akun yang digunakan, para pemain *Korean Roleplaying* biasanya menggunakan fokus pada status PDA (*Public Display Attention*) atau publik dimana semua akunnya menggunakan *Profil couple*. Para pengguna akun *Korean Roleplaying* menyebutnya *RPW* atau *Roleplaying World*, yang mengacu pada dunia permainan peran yang menggabungkan lingkungan dunia nyata dan dunia palsu yang mereka ciptakan.

Gambar 1.2

Saluran Telegram berupa *base* untuk mencari *Squad* atau Paguy

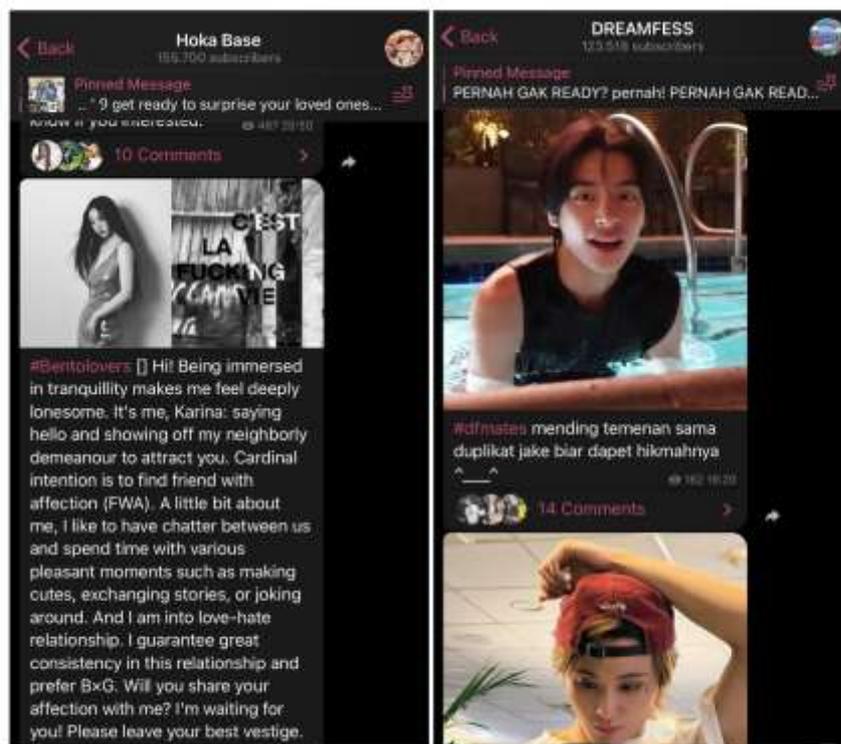


Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti

Dalam dunia *Korean Roleplaying* terdapat istilah *squad* atau paguy. Dimana saluran Telegram tersebut mempunyai aktivitas debut, *comeback* atau *event* lainya yang dirayakan secara berkelompok. *Squad* sendiri merupakan suatu bentuk perkumpulan atau kelompok dalam dunia *Korean Roleplaying*, dan pesertanya biasanya berkomunikasi dalam konteks *Korean Roleplaying* maupun dalam konteks lain. Akun pengguna *Korean Roleplaying* biasanya mencari kelompok *squad* di saluran Telegram dengan kategori *base promotion*.

**Gambar 1.3**

**Saluran Telegram berupa *base* untuk mencari teman, keluarga, partner dan aktivitas *Korean Roleplaying* lainya.**



**Sumber Gambar : Dokumentasi Peneliti**

Fenomenologi merupakan salah satu metode pengambilan data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi berasal dari kata Yunani *phainomai* yang berarti “muncul”, dan *phainomenon* mengacu pada apa yang terlihat. Fenomenologi merupakan aliran filsafat yang menganggap manusia sebagai fenomena yang mempelajari makna hidup dengan mempertimbangkan pengalaman hidup banyak individu dan konseptualisasi mereka terhadap fenomena. Fokus fenomenologi adalah untuk menentukan apakah objek kajian mempunyai kesamaan umum tergantung pada fenomena yang terjadi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menjelaskan bagaimana “***Korean Roleplaying di Platform Telegram***” memaknai permainan dunia maya untuk bertahan hidup di dunia palsu dalam jangka waktu yang lama, dan ketika mereka mengikuti permainan *Korean Roleplaying*, dapat memahami apa motivasi dalam permainan ini. Tujuan atau latar belakang yang secara sadar dipersiapkan oleh karakter idola yang diperankan dan melakukan kegiatan selayaknya seorang idol, sehingga menjalankan hubungan secara *virtual*.

Berdasarkan dari pemaparan uraian di atas, penulis menyelidiki fenomena media sosial Telegram di kalangan para pemain *Korean Roleplaying*. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menemukan dan menyelidiki efek dari permainan dan menjalani hubungan virtual dan dituangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul “***Korean Roleplaying di Platform Telegram***”

## **1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian**

### **1.2.1 Fokus penelitian**

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas yang sudah dijelaskan, maka yang menjadi rumusan dari fokus penelitian ini dalam pembahasan yang berjudul **“Korean Roleplaying di Platform Telegram”** Fenomena *Korean Roleplaying* menjadi trend yang sangat ramai diikuti berbagai kalangan anak remaja hingga dewasa, baik wanita maupun pria. Maka masalah yang diidentifikasi oleh penulis sebagai berikut :

### **1.2.2 Pertanyaan Penelitian**

- 1) Bagaimana para remaja memaknai suatu permainan *Korean Roleplaying* dalam penggunaan medium aplikasi Telegram sebagai sarana komunikasinya?
- 2) Bagaimana motif dan tindakan perilaku para remaja dalam permainan *Korean Roleplaying* dalam *platform* Telegram?

## **1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menjawab semua pertanyaan yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang harus dicari tujuannya dari penelitian, sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui motif remaja dalam menggunakan media sosial *platform* Telegram sebagai permainan *Korean Roleplaying*

- 2) Untuk mengetahui upaya tindakan remaja dalam permainan *Korean Roleplaying* dan berkomunikasi secara *virtual*.
- 3) Untuk mengetahui makna permainan *Korean Roleplaying* dikalangan para remaja pada *platform* telegram.

### 1.3.2 Kegunaan dan Manfaat Penelitian

Selain untuk memenuhi gelar sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pasundan, penelitian ini diharapkan dapat memenuhi aspek yang digunakan untuk tujuan penelitian. Untuk perkembangan pengetahuan, fakta – fakta yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca.

#### 1) Kegunaan Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan maanfaat sebagai referensi atau rujukan kajian pustaka untuk melengkapi aspek penelitian – penelitian berikutnya dengan topik yang sama yaitu mengenai “***Korean Roleplaying di Platform Telegram***” dalam komunikasi secara *virtual* pada *platform* Telegram.

#### 2) Kegunaan Praktis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat pengetahuan kepada masyarakat umum dalam memahami fenomena hubungan *virtual* dalam permainan *Korean Roleplaying* yang diamati di kalangan pengguna media sosial, dan penelitian ini dapat menyadarkan masyarakat akan dampak terhadap lingkungan dan dampak yang ada pada media sosial.