

# **PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI JEJARING SOSIAL LINE**



**Disusun sebagai salah satu syarat memperoleh Gelar Strata I  
pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan  
Informatika**

**Oleh:  
EKI PUTRI NURAINI  
L 100 150 121**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU  
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI MEDIA  
SOSIAL LINE**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh:  
**EKI PUTRI NURAINI**  
L 100 150 121

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Nur Latifah U.S., S.Sos., M.A.**

**NIK. 0612 0784 01**

HALAMAN PENGESAHAN

PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK  
IDENTITAS VIRTUAL DI MEDIA SOSIAL LINE

OLEH

EKI PUTRI NURAINI

L 100 150 121

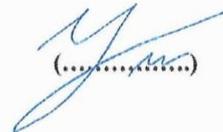
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Komunikasi dan Informatika  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Rabu, 24 Februari 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Nur Latifah U.S., S.Sos., M.A  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Ratri Kusumaningtyas, S.Pd., M.Si  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Yudha Wirawanda, M.A  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)



Dekan,

  
Prizyatna S.T. M.Sc. Ph.D.

NIK. 881

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 24 Februari 2021

Yang menyatakan



**EKI PUTRI NURAINI**

**L 100 150 121**

# PERAN ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI SOSIAL MEDIA LINE

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana para roleplayer membentuk suatu identitas virtual dan bagaimana cara mereka memerankan karakter tersebut di jejaring sosial dengan menutupi identitas nyata mereka. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik pemilihan sampelnya dengan menggunakan purposive sampling dengan sample sebanyak 3 orang roleplayer sebagai informan dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan teknik wawancara dengan para pemain roleplayer dan dokumentasi dengan melakukan screenshot pada akun pemain roleplay serta aktivitas yang mereka. Validitas data dengan menggunakan analisis triangulasi data. Penelitian ini dilakukan pada sosial media Line yang merupakan tempat untuk digunakan oleh para pemain Roleplayer dalam melakukan aktivitas roleplaying. Hasil dari penelitian ini yaitu para roleplayer membentuk identitas virtual mereka dengan meminjam wajah, pekerjaan, latar belakang dan tanggal lahir untuk membentuk identitas baru mereka dalam dunia roleplaying.

**Kata Kunci :** Roleplayer, Identitas Virtual, Media Sosial, Line

## Abstract

This study aims to find out how roleplayers form a virtual identity and how they can portray these characters on social media by covering up their real identities. This study uses a qualitative descriptive approach with descriptive analysis. The sample selection technique used purposive sampling with a sample of 3 roleplayers as informants in this study. The technique of collecting data is by using interview techniques with roleplayer players and documentation by doing screenshots of roleplay player accounts and their activities. The validity of the data using data triangulation analysis. This research was conducted on the social media Line, which is a place for Roleplayer players to use in doing roleplaying activities. The result of this research is that roleplayers form their virtual identities by borrowing faces, occupations, backgrounds and birthdays to form their new identities in the world of roleplaying.

**Keywords :** Roleplayer, Virtual Identit, Social Media, Line

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemunculan internet membuat masyarakat mampu mengetahui mengenai hal yang sedang banyak diperbincangkan diseluruh dunia. Internet membuat orang saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. Dengan adanya internet, orang mengetahui sebuah *trend* baru yang sedang dibicarakan oleh *netizens*. Dari internet lah

orang mendapatkan suatu informasi terbaru atau yang sedang viral saat ini.

Salah satu hal yang sedang marak atau ramai diperbincangkan di sosia media yaitu dengan adanya pembentukan sebuah komunitas dan bermain sebuah peran (*roleplaying*) diberbagai *platform* di internet. Penelitian ini akan berfokus pada *Roleplayer* di internet. *Roleplay* ini adalah merupakan sebuah kegiatan penggemar di mana seseorang berperan atau berpura-pura menjadi karakter seorang *idol* atau seorang artis dengan menggunakan identitas dari sang artis. Hampir semua karakter yang mereka gunakan merupakan idola mereka sendiri atau seseorang yang mereka gemari.

Dalam hal ini, media yang dipilih sebagai penelitian adalah jejaring sosial Line. Jejaring sosial Line yang sedang banyak di *hype* sangat cocok untuk dipilih menjadi tempat penelitian untuk melakukan sebuah penelitian terhadap *roleplay*. Mereka memilih Line karena fitur yang di sediakan oleh Line sangat menarik. Mereka dapat membagikan sebuah cerita yang lebih panjang di dalam sebuah postingan. Setiap postingan memiliki batasan 2.500 karakter. Mereka juga dapat langsung berkomunikasi dengan pengguna lainnya atau seorang fans melalui personal chat. Line menyediakan sebuah group yang beranggotakan maximum 500 anggota. Sehingga para *roleplayer* dapat membentuk suatu komunitas untuk saling bertukar informasi. Hal tersebutlah yang membuat para *roleplayer* tertarik untuk menggunakan Line sebagai platform dalam bermain *roleplay*.

Dengan adanya *roleplay* ini, mereka bisa berperan menjadi layaknya seorang idol atau artis. Di sini mereka menjaga karakter yang ia gunakan demi menjaga citra atau nama baik dari sang *idol* yang ia gunakan untuk bermain peran. *Roleplayer* Korea lebih mendominasi di banding dengan *roleplayer* west atau lainnya. Hal ini terjadi karena adanya Korea Wave yang dianggap sebagai 'fenomena yang paling banyak dibicarakan di dunia dalam sepuluh tahun terakhir', sehingga banyak dari mereka yang berperan menjadi *roleplayer* Korean di banding yang lain (Chua dan Iwabuchi, 2008).

Cornelius yang dikutip dalam (Dogantan, 2020) mengidentifikasi keterlibatan peran dan anonimitas merupakan suatu komponen yang penting untuk pencapaian dalam melakukan aktivitas permainan peran atau *roleplaying*. Menurut Jenkins yang di kutip dalam (Nadia, 2013) munculnya aktivitas bermain peran atau *roleplaying* dapat dianggap juga sebagai tindakan *Textual Poaching*, hal itu dilakukan oleh penggemar media fandom. Hal tersebut sama halnya seperti yang dinyatakan oleh Jenkins dalam bukunya

yaitu yang berjudul *Textual Poachers: Television Fans and Budaya Partisipatif* bahwa *textual poachers* memiliki peran dalam mendorong aktivisme penonton, berfungsi sebagai komunitas interpretatif, memiliki tradisi produksi budaya tertentu, dan berstatus sebagai komunitas sosial alternatif. Aktivitas *roleplay* ini sesuai dengan kualifikasi mereka, mereka mendorong lebih banyak orang untuk terlibat dalam komunitas *roleplaying*, mereka menafsirkan cara bermain peran, mereka menghasilkan elemen budaya baru di wilayah fandom, yang dimaksud dengan elemen budaya baru di dalam sebuah fandom adalah dengan munculnya aktivitas *roleplay* ini dalam sekumpulan penggemar. Mereka juga merupakan komunitas sosial alternatif karena komunitas *roleplaying* biasanya memiliki komunitas yang tidak konvensional, bentuk komunitas mereka hanya ada online, karena mereka merahasiakan identitas offline mereka.

*Roleplay* ini merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang penggemar untuk berperan menjadi seseorang selebritis. Para pemain harus bisa membangun suatu karakter sesuai dengan tokoh yang ia perankan. Segala identitas milik sang idola akan dipinjam dan dikonstruksikan menjadi identitas *fans* atau pemeran *Roleplay* itu sendiri.

*Roleplay* ini merupakan sebuah aktivitas yang sudah sangat lama muncul di kalangan seorang penggemar. Melalui sebuah *roleplay* ini mereka mencoba untuk menuangkan sebuah imajinasinya. Mereka berperan layaknya mereka adalah seorang artis dan membuat dunia mereka sendiri dengan meniru aktivitas idola asli mereka. Dengan begitu mereka merasa dekat dengan sang idola karena perilaku di media sosial mereka sangat mirip dengan sang idola.

Para pemain *roleplay* dapat membuat akun lebih dari satu dengan wajah artis yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan mereka. Misalnya, akun *main account* mereka memakai *muse* (identitas) seorang artis Korea, sebut saja Taehyung BTS, di *second account* mereka juga bisa menggunakan identitas Jennie Blackpink untuk dijadikan identitas virtualnya. Dibalik peran yang mereka gunakan tersebut, tidak ada yang mengetahui identitas asli dari sang pemain, entah dia berjenis kelamin laki-laki atau perempuan. Ada juga beberapa pemain *roleplay* ini memiliki jenis kelamin perempuan di kehidupan nyatanya, tapi ia menggunakan identitas virtualnya sebagai seorang *idol* laki-laki, seperti Taehyung BTS.

Di dalam dunia *roleplay* mereka dapat bergabung dengan sebuah *squad* atau

grup perkumpulan untuk mencari teman, keluarga dan pasangan (*couple*). Sama dengan halnya di dunia nyata mereka membuat dunia *roleplay* sendiri hampir mirip kegiatannya dengan kegiatandunia nyata (*real*).

Ada juga beberapa jenis akun *roleplay* yang ada dalam lingkup RPW atau *roleplay world*. Seperti contohnya yaitu LOOC (*less out of character*), di mana para pemain harus mirip dengan artis idola nya dan hanya memposting aktivitas sang idola. Ada juga OOC (*out of character*) di mana mereka menggunakan wajah idola tetapi mereka membuat postingan yang berkaitan dengan kehidupan nyata sang pemain dan tidak ada sangkut pautnya dengan sang idola.

Dalam dunia virtual ini, *roleplay* merupakan suatu gambaran dari identitas sang pengguna atau pemain. Aktivitas *roleplayer* yang dilakukan di Line ini merupakan suatu alat komunikasi penggemar atau pemain dari dirinya di dunia virtual untuk merepresentasikan dirinya mempunyai posisi penting. Identitas sang idola yang dipilih oleh penggemar untuk digunakan dalam *roleplay* akan menjadi identitas seseorang bagi orang lain.

Media sosial memberikan sebuah dampak yang besar terhadap suatu identitas diri. Dalam media sosial mereka lebih bisa mengekspresikan dirinya sendiri yang berbanding terbalik dengan dunia nyata. Identitas merupakan suatu hal penting dalam diri seseorang, identitas merupakan suatu tanda yang menyimbolkan diri mereka untuk menjadi suatu ciri khas tersendiri. Identitas virtual merupakan suatu identitas baru dari seorang yang memainkan *roleplay* tanpa menggunakan identitas nyata sang pemain. Identitas virtual merupakan suatu pengenalan diri, ketika seseorang memainkan peran dalam sosial media, maka mereka harus mempunyai identitas virtual untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok.

Identitas virtual yang ada pada *roleplayer* merupakan suatu identitas yang berbanding terbalik dengan identitas nyata seorang pemeran. Dalam *roleplay* mereka bertingkah layaknya seorang *idol* atau selebritis dengan menggunakan identitas nyata sang artis. Mereka meminjam identitas tersebut untuk membentuk suatu identitas baru untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok di media sosial. Para *roleplayer* ini memakai identitas dari para idola tersebut dengan meminjam photo, tanggal lahir, pekerjaan dan terkadang juga nama dari artis tersebut. Mereka juga membuat suatu postingan atau sering disebut dengan status yang berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas dari sang

artis tersebut. Jika sang artis membuat suatu postingan dengan mengupload sebuah foto minuman dengan caption “*Americano for today*”. Mereka, para pemain *roleplay* dari artis tersebut juga akan memposting hal yang sama dan dengan caption yang sama atau dengan beberapa tambahan caption versi mereka.

Dunia virtual adalah jaringan yang tersinkronisasi, dipresentasikan sebagai avatar dan difasilitasi oleh jaringan komputer (Mark W. Bell, 2008). Hal yang sama juga disampaikan, bahwa Dunia virtual adalah sebuah dunia yang dipenuhi oleh banyak pengguna yang dapat membuat avatar pribadi dan secara bersamaan secara bebas menjelajahi dunia maya, di mana mereka dapat berpartisipasi dan berkomunikasi dengan orang lain (Aichner dan Jacob, 2015).

## **1.2 Tinjauan Pustaka**

### **1.2.1 Identitas Virtual**

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, salah satunya dengan adanya internet yang menghubungkan jutaan orang dari berbagai tempat dalam sebuah ruang baru (*new space*) yang dapat mengubah cara kita berpikir, seksualitas seseorang, maupun hal yang menyangkut mengenai identitas seseorang. Di dunia maya atau bisa disebut dengan *cyberspace* perbincangan mengenai sebuah identitas virtual menjadi sangat menarik. Di sana setiap orang membentuk suatu dunia baru dengan menggunakan identitas virtual mereka. Sama halnya dengan kehidupan nyata, tiap orang pasti memiliki identitas yang ingin ditampilkan dan mempengaruhi ketika mereka melakukan interaksi dengan orang lainnya di dalam dunia virtual. Identitas virtual (*virtual identity*) menjadi pembeda tiap individu di dalam sebuah kehidupan virtual. Identitas virtual ini menjadi suatu alter ego seseorang dalam kehidupan nyata mereka.

Identitas, didefinisikan sebagai definisi diri seseorang (Gecas 1982), dapat berasal dari personal karakteristik (misalnya, karisma, selera humor, ketelitian), keanggotaan kelompok demografis (misalnya, jenis kelamin, etnis), dan indikator keanggotaan dalam kelompok sosial lain (misalnya, penggemar tim olahraga, partai politik), dan lain-lain. Orang memiliki keinginan alami untuk mengkomunikasikan identitas mereka, atau definisi diri, dan minta mereka diverifikasi oleh orang lain.

Identitas virtual merupakan suatu personal secara tersirat saat melakukan komunikasi secara online (Jacob van Kokswijk, 2006), di mana hal tersebut merupakan suatu ciri khas seseorang dalam menggunakan identitas virtual sebagai kepribadian yang

baru untuk digunakan sebagai komunikasi secara online. Von Kokswijk juga menyatakan bahwasannya identitas virtual atau identitas online (dunia maya) merupakan suatu tampilan diri dari seseorang dalam dunia maya, di mana ia bebas untuk menentukan ia ingin menjadi apa di dalam dunia maya tersebut, sehingga *level of truth* identitas tersebut sangat kecil dan mampu berubah-ubah sesuai dengan keinginan dari individu tersebut. Di dalam dunia virtual, orang bisa saja menjadi lebih pintar, lebih seksi, lebih kasar dan bahkan lebih gila. Identitas virtual menunjukkan bagaimana pengguna berkomunikasi secara daring (online) untuk mengontrol seberapa banyak pengungkapan diri atau proyeksi bersama membangun identitas yang baru (Turkle, 2005).

Perbincangan tentang identitas ini menjadi menarik mengingat ada perbedaan konsep diri "*self*" antara identitas di dunia nyata dan identitas di *cyberspace*. Dalam dunia nyata, konsep identitas dipahami dengan satu paham bahwa "satu tubuh, satu identitas" (Judith : 1996). Identitas tersebut akan terpaku dalam satu tubuh yang akan berkembang dan berubah seiring bertambahnya usia. Dalam dunia virtual, seseorang dalam dunia nyata bisa saja membuat satu, dua, tiga, atau bahkan ribuan identitas virtual sesuai dengan kemauan dan kemampuan. Dengan kata lain, identitas virtual tidak memiliki tautan yang sifatnya rigid dari waktu ke waktu. Seorang individu bisa saja berpindah dari satu identitas yang sudah dia konstruksi ke identitas lainnya hanya dalam hitungan detik. Selain itu, komponen-komponen identitas dalam dunia nyata misalnya umur, jenis kelamin, ras, tingkat pendidikan, tempat tinggal, dan status perkawinan menjadi sangat bias ketika identitas dikonstruksikan melalui *Computer Mediated Communication* (CMC).

Salah satu hal yang selalu menarik untuk dibicarakan dalam identitas virtual adalah tentang anonimitas (*anonymity*). Hubungan antara anonimitas dengan identitas virtual ialah, ketika mereka berada di dalam suatu dunia sosial media, mereka para pengguna sosial media, membentuk suatu identitas yang memiliki suatu unsur anonim. Anonimitas dalam identitas virtual secara psikologis ternyata membawa berbagai dampak, misalnya adalah dengan hilangnya keseganan, ketakutan, dan keterikatan seorang individu terhadap suatu ikatan sistem sosial yang ada di dalam dunia nyata. Kesempatan ini memungkinkan bagi seorang individu yang di dunia nyata merasa tersisih dan termarginal, dalam hal lain menjadi suatu kelompok yang kecil, karena pola pikirnya tidak sesuai dengan apa yang dikonstruksi di masyarakat dimana dia tinggal

menjadi seorang *influencer* yang hebat dalam *cyberspace*.

Identitas virtual yang digunakan para roleplayer lebih mengarah pada identitas gender, yang mana identitas gender merujuk kepada bagaimana suatu budaya tertentu dapat membedakan antara perbedaan dalam peran maskulin dan feminin. Dalam dunia online game sendiri terkadang ada perbedaan dari peran gender, melalui perbedaan peran antara karakter laki-laki dan perempuan. Dalam hal nya *roleplay* mereka yang perempuan bisa saja menganggap diri mereka adalah seorang laki-laki. Karena mereka memilih peran menjadi seorang *idol* laki-laki dan bertindak maskulin.

### 1.2.2 Computer Mediated Communication (CMC)

Computer Mediated Communication merupakan bentuk dari komunikasi yang terjadi antar individu dan juga individu dengan kelompok saling melakukan interaksi melalui computer dalam suatu jaringan yang ada pada internet. CMC juga mempelajari tentang bagaimana perilaku dari manusia yang dibentuk atau diubah melewati pertukaran suatu informasi menggunakan media computer (A.F Wood dan M.J Smith., 2005).

Komputer itu merupakan suatu tempat yang terhubung dengan sebuah internet di manadi dalam wadah tersebut terdapat berbagai *platform* yang bisa dijadikan orang untuk melakukan sebuah aktivitas komunikasi melalui komputer. Melalui komputer itu banyak orang yang mempelajari lebih dalam mengenai dunia maya atau dunia virtual, sehingga mereka dapat menjumpai diri mereka dalam suatu penampilan yang berbeda.

Salah satu cara seseorang dapat berhubungan antara satu dengan yang lain adalah dengan melalui situs media sosial yang mana tempat tersebut merupakan alat terjadinya komunikasi. Oleh karena itu, hal tersebut memungkinkan adanya sebuah kehidupan yang lain yaitu kehidupan virtual, yang mana hal tersebut merupakan suatu salah satu bentuk dari CMC. Ada beberapa bentuk dari CMC, diantaranya merupakan *public discussion board*, *chat rooms*, *instant messaging*, dan *virtual world* (Wright & Webb, 2011).

“Interaksi dengan melalui CMC meminimalisasikan bahkan dapat menghilangkan suatu konteks yang bersifat “*frame*”, yang mana hal tersebut dapat menggambarkan bagaimana sosok atau penampilan dari perilaku yang dapat mengontekstualisasikan produksi budaya dari remaja yang sedang melakukan interaksi.” (Budiargo, 2015). Bukan hanya itu, dalam komunikasi teori CMC juga dapat membuat penggunaanya menjadi bingung dalam menentukan identitasnya sendiri. Kecenderungan

untuk mengikuti apa yang sedang menjadi tren dalam media sosial menyebabkan banyak orang yang lama-lama kehilangan jati dirinya.

Howard Rheingold (1993) merupakan seorang pencetus komunitas virtual mendefinisikan tentang komunitas virtual, yang mana merupakan sebagai “sekumpulan orang-orang yang mungkin tidak saling bertemu antara satu dengan yang lainnya secara nyata atau face-to-face, mereka hanya bisa bertukar kata dan ide melalui suatu mediasi yang tersedia dari komputer dan jaringan.”

Teori ini menjadi landasan utama dalam penelitian ini, *computer mediated communication* sebagai suatu proses komunikasi yang dilakukan oleh para pemain *roleplayer* dalam membentuk suatu identitas virtual atau identitas online mereka untuk berkomunikasi dengan komunitas nya. *Platform chatting* yang disediakan oleh internet dapat di akses dengan mudah oleh para penggunanya.

Jejaring sosial disebut juga *social network sites* dalam bahasa Inggris atau disingkat SNS merupakan sebuah situs web berbasis pelayanan yang memungkinkan bagi para penggunanya untuk membuat suatu profil, dapat melihat daftar pengguna yang tersedia, dan juga dapat mengundang atau menerima teman bergabung ke dalam situs tersebut. Tampilan situs jejaring sosial ini menampilkan berbagai halaman profil pengguna, yang mana di dalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna (Juditha, 2011).

Media sosial didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan interaksi sosial untuk berbagi pembicaraan, gambar, video dan suara Hollenshort & Michael (dalam Widjajanto, 2013:143), sedangkan Williamson (dalam Widjajanto, 2013:143) mendefinisikan media sosial sebagai media yang di desain untuk menyebarkan pesan melalui interaksi sosial dengan teknik-teknik publikasi yang sangat mudah diakses dan berskala besar. Sehingga hal ini menarik bagi para pengguna media sosial untuk membentuk suatu identitas maya atau virtual mereka di dalam suatu media sosial atau *cyberspace*.

Dikutip dari Wealther (dalam Widjajanto, 2013:145), CMC atau Computer Mediated Communication sangat diyakini lebih bersahabat, sosial, dan akrab, ketimbang komunikasi secara tatap muka. Menurut Wealther, ada tiga alasan utama mengapa seseorang lebih menikmati berkomunikasi dengan media komputer dibandingkan dengan komunikasi tatap muka :

- a. Pengguna media komputer seringkali berbagi atau menyebarkan keanggotaan grup dengan berpikir bahwa mereka dan anggota grup lainnya memiliki kesamaan satu sama lainnya (seseorang cenderung menyukai jika ada orang lain yang menyukai dirinya)
- b. Tipikal suatu anonim pada CMC atau computer mediated communication dapat membuat seseorang semakin mengekspresikan diri dan mungkin tidak perlu khawatir atas penampilan mereka dalam sosial media.
- c. CMC atau computer mediated communication memberi kesempatan bagi penggunanya lebih dalam berpikir dan mungkin tidak terlalu berpikir dengan situasi yang tengah terjadi.

### **1.3 Tujuan Penelitian dan Rumusan Masalah**

Dengan ditulisnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengguna *roleplayer* membentuk identitas virtual mereka di jejaring sosial “Line”?

## **2. METODE**

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan, menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dari Miles dan Huberman yang mana terdiri atas tiga tahapan. Yang pertama, reduksi data yang mana hal tersebut merangkum data lalu memilih data yang bersifat penting dan pokok lalu dibuat kategori. Kedua, penyajian data (*data display*) yaitu penyajian data dalam bentuk yang terlihat lebih tersusun dan berpola. Ketiga, verifikasi atau disebut sebagai penarik kesimpulan menurut Sugiyono (Farid, 2014).

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2006:56). Sukamadinata (2006) menyatakan bahwasanya penelitian deskriptif merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena-fenomena yang terjadi, baik itu merupakan suatu fenomena alamiah maupun fenomena yang terjadi akibat perbuatan manusia. Fenomena yang terjadi dapat merupakan sebuah bentuk, aktivitas, perubahan, karakteristik, hubungan, kesamaan dan perbedaan antara fenomena satu dengan lainnya.

Teknik pemilihan sampelnya dengan menggunakan purposive sampling dengan sample sebanyak 3 orang. *Purposive sampling* adalah teknik pemilihan sampel dengan

mempertimbangkan beberapa sampel yang merupakan kunci dari penelitian ini (Krisyantono,2006).

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan teknik wawancara dengan para pemain *roleplayer*. Wawancara adalah suatu percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak , yaitu peneliti yang mengajukan sebuah pertanyaan dari pokok masalah dengan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang di ajukan itu (Lexy J. Meleong : 2010). Wawancara yang di lakukan adalah dengan melalui platform e- mail supaya pertukaran pesan lebih jelas dan lebih details. Dalam hal ini, peneliti akan membuat daftar pertanyaan secara sistematis yang berkaitan dengan point-point penting dari masalah yang ingin digali. Lalu selanjutnya dengan dokumentasi, yaitu dengan cara *screenshot* akun yang mereka gunakan untuk melakukan permainan *roleplayer* dan beberapa aktivitas yang mereka lakukan di akun tersebut. Objek yang diteliti adalah para pengguna *roleplayer* yang ada di media sosial *Line*.

Penelitian ini dilakukan dengan wawancara terhadap pemeran *roleplay* di *Line* melalui via online dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk bertemu secara tatap muka. Wawancara berlangsung dengan menggunakan aplikasi *Line* yang digunakan secara langsung oleh para pemain *roleplay*. Wawancara dilakukan pada rentang waktu Agustus sampai dengan September 2020. Informan penelitian berjumlah tiga orang dengan informan yang terdiri dari, dua orang pemeran *roleplay* dengan menggunakan identitas virtual perempuan dan satu orang pemeran *roleplay* dengan menggunakan identitas virtual laki-laki. Mereka menggunakan nama virtual yaitu WOODZYOURS, Valerie dan juga Tyle.

WOODZYOURS mulai memasuki *roleplay* pada tahun 2014, sedangkan Valerie mulai memasuki dunia *roleplay* pada tahun 2016 dan Tyle pada awal tahun 2017. Wawancara dengan Valerie dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2020, dengan WOODZYOURS pada tanggal 2 September 2020 sedangkan yang terakhir dengan Tyle pada tanggal 10 September 2020. Proses wawancara dilakukan diawali dengan suatu obrolan biasa dan diikuti dengan memberikan pertanyaan yang sesuai dengan pedoman wawancara secara fleksibel agar informan atau narasumber dapat menyampaikan jawaban pertanyaan dengan nyaman dan mendalam pada proses wawancara. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data tentang bagaimana mereka membentuk identitas

*virtual* dan *computer Mediated Communication* atau pemanfaatan teknologi.

Validitas data dengan menggunakan analisis triangulasi untuk mengetahui kebenaran dari sumber data yang diteliti. Triangulasi data digunakan untuk meyakinkan data-data yang ada dalam penelitian ini adalah valid. Analisis triangulasi menggunakan wawancara sebagai data utama yang kemudian dibandingkan dengan referensi lainnya (Krisyantono, 2006).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil**

##### **3.1.1 Pembentukan Profil Sebagai Identitas Virtual**

*Roleplayer* lebih di dominasi oleh para k-popers, karena sedang marak-maraknya k-pop di Indonesia. Peneliti memilih informan yang sudah jelas menggunakan wajah dari seorang idol Korea karena dengan perkembangan pesat k-pop di dunia membuat semua hal yang tentang k-pop menjadi lebih menarik.

Peran para *roleplayer* di sini dalam membentuk identitas virtual yaitu sama, mereka membentuk identitas virtual hanya dengan meminjam wajah, tanggal lahir, serta pekerjaan mereka. Dengan identitas tersebut mereka bermain peran sesuai dengan versi mereka sendiri, yaitu dengan *update* kegiatan mereka menggunakan bahasa serta imbuhan kata yang mereka buat sendiri dan juga sifat karakter yang mereka bentuk sesuai dengan *roleplayer* nya. Hal ini sesuai dengan kutipan informan yaitu :

*“Semuanya, semua identitas faceclaim yang aku pakai nih. Aku pakai semua dari tanggal lahir posisi dia di grup kegiatan nya apa pokonya semua. Gak ada yang diubah sih kecuali kalo lagi mau update gitu baru caption nya dari aku, aku kembangin sendiri dia lagi apa ngapain tapi tetep based on si idol yg aku jadiin faceclaim ini.” (wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)*

Disini subjek menjelaskan bahwa dia meminjam sebagian identitas dari *faceclaim* nya atau identitas *idol* tersebut. Para *roleplayer* membentuk suatu identitas virtual dengan menggunakan *faceclaim* yang mereka inginkan. *Faceclaim* merupakan istilah yang digunakan oleh para *roleplayer* yaitu merupakan wajah seseorang yang dipakai oleh para *roleplay* untuk menggambarkan suatu bentuk dari fisik atau wajah suatu karakter yang mereka gunakan, biasanya merupakan dari kalangan artis, *idol* ataupun model. Istilah tersebut dibuat oleh mereka dalam bermain peran untuk mendeskripsikan suatu karakternya. Hal tersebut juga di sampaikan oleh informan lainnya :

*“Kalau gue sih mainin bener-bener versi gue sendiri. Jadi Cuma pinjem muka aja. Selebih nya jadi diri sendiri. Cuma bukan berarti pakai bidoata real ku ya. Lebih ke sifat nya aja sih.” (wawancara Tyle pada 10 september 2020)*

Di dalam *roleplay* pun terdapat beberapa peran *roleplay* yang berbeda-beda, seperti *OOC (out of character)*, *OC (Original chaacter)* dan juga *Gen!Rp*, hal tersebut merupakan suatu istilah yang di bentuk oleh para *roleplay* itu sendiri. Pada umumnya, informan yang penulis pilih merupakan peran *LOOC* atau *less out of character*. *LOOC* sendiri merupakan suatu karakter yang hampir mirip kegiatannya dengan sang artis. Karakter yang mereka bentuk umumnya berisi dari wajah sang artis, tanggal lahir sang artis, pekerjaan sang artis dan juga latar belakang dari sang artis. Mereka hanya mengubah nama sang artis menjadi nama lain yang mereka bentuk sendiri, seperti halnya Valerie dan Tyle, hal itu merupakan nama panggilan mereka di *roleplay*. *Roleplay* di line sangat jarang ditemui nama yang sama, jadi banyak dari mereka yang membuat nama lain untuk menandai diri mereka sendiri. Selain nama, mereka juga mengubah sifat sang artis menjadi versi mereka sendiri atau lebih tepatnya menggunakan sifat sang pemain untuk bermain *roleplay*.

Sedangkan WOODZYOUR berkata :

*“Kalau buat sekarang mainin roleplay jenis non ooc pastinya, gatau looc slooc atau apapun itu tapi update-update aja pokonya sesuai dengan kegiatan idolnya.” (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)*

Adapun juga istilah *roleplay* lainnya yang mereka buat sendiri, yaitu berbagai jenis ataugolongan dari *roleplay* itu sendiri. Hal ini dikutip dari sebuah utas akun twitter milik @Hyeji\_twt, di mana ia membahas tentang istilah *roleplay* yang mereka ciptakan sendiri. Seperti halnya, *LOOC/SLOOC*, *OOC* dan *OC* itu merupakan istilah dari suatu jenis di *roleplay*.

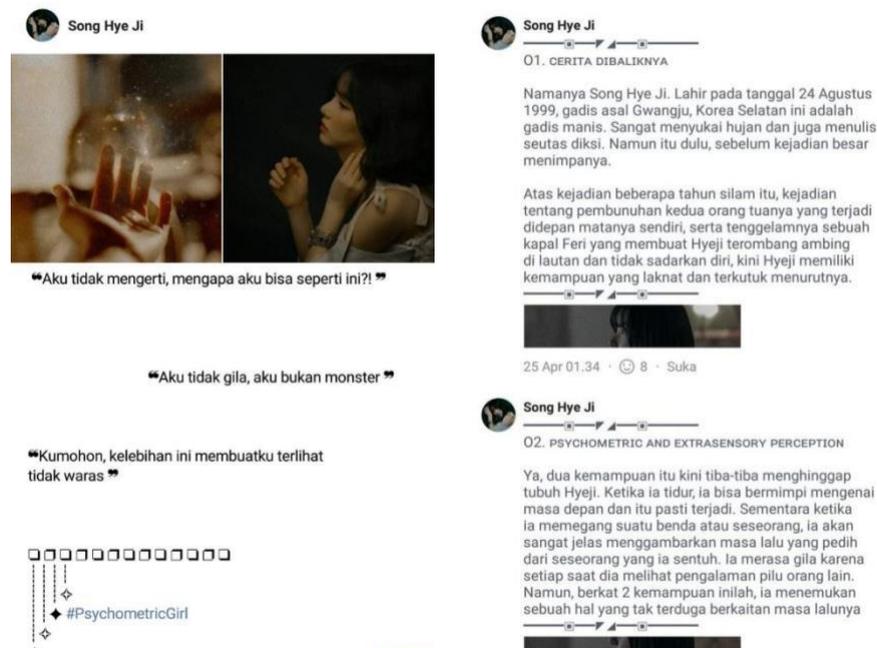


Gambar 1 merupakan contoh peran *roleplay* OOC

OOC yaitu *out of character*, di mana para *roleplay* ini bermain rp hanya menggunakan wajah dari sang artis, pemain tersebut tidak sesuai dengan karakter asli dari sang artis. Biasanya mereka melakukan update dengan membuat sebuah postingan yang berisi puisi atau kata-kata yang mendramatisir. Biasanya mereka membuat hal tersebut dengan bahasa Indonesia. Di atas merupakan contoh postingan dari salah satu akun *roleplay* yang menggunakan jenis OOC atau *out of character*.

Sedangkan LOOC/SLOOC merupakan istilah yang sama, yaitu *less out of character / semi less out of character*. Mereka hanya melakukan update yang sesuai dengan apa yang dilakukan oleh sang artis. Akan tetapi mereka mengubah caption nya menjadi versi mereka. Biasanya para *roleplay* LOOC ini menggunakan bahasa Inggris untuk membuat caption versi mereka.

Sedangkan OC atau *original character* merupakan suatu *roleplay* yang diciptakan sendiri oleh penulis atau pemain *roleplay* tersebut. Biasanya mereka hanya meminjam wajah dari sang artis dan mengubah keseluruhannya dengan keinginan sang pemain untuk membentuk karakter baru. Kebanyakan dari OC RP ini memiliki sebuah utas untuk menuliskan latar belakang mereka. Di bawah ini merupakan salah satu akun *roleplay* yang menggunakan jenis OC *roleplay*.



Gambar 2 merupakan contoh peran OC *roleplay*

Pernyataan diatas menegaskan bahwasannya, ia merupakan suatu *roleplay* yang tetap menjalankan tugasnya untuk update sesuai dengan kegiatan sang artis. Identitas virtual dapat dibentuk lebih dari satu identitas, di mana satu orang bisa memiliki lebih dari dua atau tiga akun *roleplay* dengan identitas dan wajah yang berbeda-beda. Seperti yang didapat dari salah satu sumber informan yaitu :

“Ada, gue sekarang punya 2 akun *roleplay* dan berbeda karakternya dan juga identitasnya.” (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Didalam *roleplay* ini terdapat banyak pemain yang menggunakan wajah yang sama, adapun dari mereka memiliki cara bermain yang berbeda pula. Informan memberitahu bahwasannya ia terkadang merasa canggung ketika melihat pemain lain yang menggunakan wajah yang sama dengan yang ia gunakan :

“50-50 kadang pernah ngerasa insecure juga cuma ya balik lagi, buat apa gue canggung dan insecure toh character nya juga sama, cuma orang nya ada yang beda dan caramemainkan nya juga beda. Kadang gue Cuma ngerasa insecure pas lihat mereka update character nya lebih classy gitu.” (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Dari hasil wawancara dengan Woodzyours dapat di simpulkan bahwasannya, ia terlihat minder ketika mereka menemui pemain lain yang menggunakan wajah yang

sama dan membuat sebuah update dari sang artis lebih baik dari apa yang ia buat. Ada beberapa dari mereka membuat postingan dengan menggunakan bahasa Korea atau dengan bahasa Inggris tetapi lebih banyak kosa kata yang mereka gunakan, sehingga mereka terlihat *classy*.

Seperti halnya dengan *roleplayer*, di sini mereka bermain dengan menggunakan wajah dari seorang idol, tentu saja terdapat beberapa aturan yang ada didalam *roleplayer*. Seperti halnya tidak telalu banyak membahas suatu hal yang terus-menerus berada di luar konteks *roleplayer*. Salah satu informan mengatakan soal peraturan yang ada di *roleplayer* :

*“Ada sih banyak peraturan di roleplay, tapi banyak yang melanggar, banyak juga rp yang cursing, tapi cursing gitu gitu sih sebenarnya bukan peraturan ya lebih ke nyadar diri masing masing karna kan kita bermain peran gitu terus harus jaga image idol nya. kalau buat peraturan paling ya gitu no real life ya katanya mah.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Dapat disimpulkan bahwa seorang *roleplayer* harus bisa menjaga *attitude* nya sehinggatidak membuat image dari sang *idol* buruk, karena mereka menggunakan wajah dari seorang *idol*. Dan juga mereka tidak boleh membahas mengenai kehidupan nyata dibalik pemain *roleplay* tersebut. Jadi para *roleplayer* hanya boleh menggunakan bahasa keseharian mereka tetapi tidak membahas mengenai kehidupan nyata sang pemain. Tetapi banyak juga dari beberapa pemain *roleplay* ini yang melanggar peraturan nomer satu dari *roleplay* ini.

Di *roleplay* ini, mereka dapat memilih artis mana aja yang mereka ingin gunakan. Adabanyak hal alasan kenapa mereka memilih *idol* tersebut untuk digunakan wajahnya sebagai identitas virtual mereka di *roleplay* atau lebih tepatnya sebagai *character* mereka di sana :

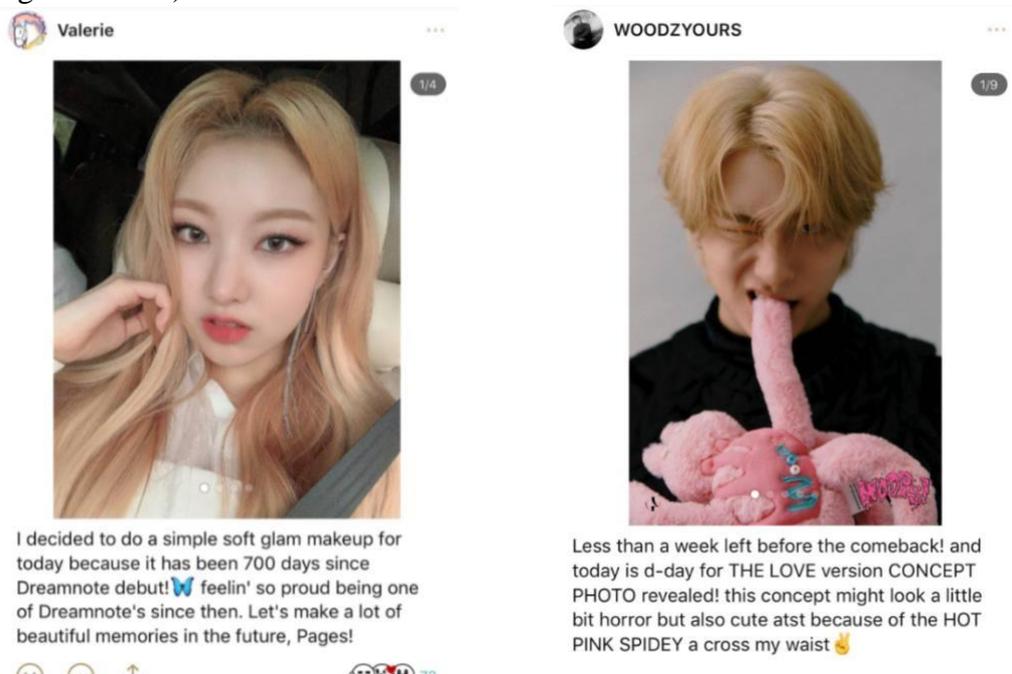
*“Pilih faceclaim yang sekarang ya karena cantik aja sih awalnya, waktu itu pertama kali liat terus naksir langsung cari cari info tentang Youi. Yaudah nyaman terus masih dipake sampe sekarang ini.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Salah satu informan ketika di tanyai mengenai *roleplay*, apakah dia pernah menggunakan wajah atau karakter *roleplay* dengan menjadi artis atau idol selain Korea atau tidak :

*“Gak pernah sih, selalu jadi idol korea karena kebetulan aku juga kpopers ya jadi pengetahuan soal idol korea tuh luas ada siapa siapa aja, kalau yang bukan korea tuh suka bingung mau jadi siapa. Terus juga di rp line ini mostly pasti pake korea jadi yaudah nyaman aja sefrekuensi.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Kebanyakan aktivitas yang dilakukan oleh para *roleplayer* ini hampir sama dengan kegiatan yang dilakukan oleh *idol* atau artis yang mereka gunakan wajahnya. Mulai dari update keseharian mereka, aktivitas mereka dan juga hal lain yang menyangkut dengan karakter tersebut. Tetapi tidak semua aktivitas juga ditiru oleh para *roleplayer* ini :

*“Gak juga, gak harus mirip 100%, kaya yang tadi udah aku bilang kan banyak jenis nya ya, kalau yang sama banget sama idol nya itu mungkin dia jadi looc sampe foto profil jugasama kaya foto profil idolnya di instagram, tapi kalo buat sampe ikutan konser yang persis diadain sama artinya itu kaya nya engga, soalnya terlalu ribet tapi kadang tuh ada kok yg ngadain konser konser gitu. Paling kalau aku lebih ke update aja foto pas mau konser, selama konser berlangsung sama pas udah selesai konser.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)



Gambar 3 merupakan contoh postingan informan

Wawancara diatas menjelaskan bahwasanya semua aktivitas yang mereka lakukan tidak 100% mirip dengan kegiatan artis atau *idol* yang mereka gunakan identitasnya untuk bermain peran. Seperti halnya dalam memposting sebuah foto atau kegiatan sang *idol*, mereka hanya mengambil fotonya dari website atau akun sosial media sang artis yang resmi dan membuat *caption* sesuai dengan keinginan mereka dan di buat menjadi lebih menarik ataupun unik. Seperti halnya Valerie dan Woodzyours, mereka memposting ulang foto sang *character* dengan menggunakan caption yang mereka buat sendiri.

Adapun beberapa *roleplayer* yang menggunakan aturan sesuai dengan *character* sangat susah untuk dijumpai. Mereka biasanya bertingkah layaknya seperti sang *character* dan menggunakan Bahasa Korea sebagai bahasa kesehariannya. Hal itu juga di perjelas oleh Tyle mengenai persoalan aktivitas *roleplayer* :

*“Kalau temen-temen gue yang masih pakai aturan lama dan gak out of character kayaknya 100% mirip, tapi jarang banget buat di temui. Tahun 2017-2018 tuh masih banyak banget roleplayer yang ngadain konser di timeline gitu pas idol nya lagi konser, tapi kalau untuk sekarang gue rasa udah jarang lihat, gue pun juga bukan termasuk roleplayer yang in character banget gitu.”* (Wawancara Tyle pada 10 September 2020)

Aturan dalam *roleplay* dibilang lumayan banyak dan beberapa dari pemain harus memauhi peraturan tersebut. Aturan tersebut tidak diketahui darimana asalnya, akan tetapi aturan tersebut tersebar dari para pengguna satu ke pengguna lainnya. Hal itu juga sempat ditanyakan kepada narasumber bagaimana mereka menyikapi aturan yang secara tidak resmi diterapkan dalam *roleplay* :

*“Kalau gue sih selagi aturannya bener dan masuk akal ya bakal diikutin. Sejauh ini aturan nya kan juga cukup dibilang bener dan masuk akal. Makanya gue lebih terkesan ngikutin aja dan menurut gue dengan adanya aturan dalam roleplay kan bisa bikin roleplay jadi lebih tertata. Kalau banyak yang melanggar ya buat apa gitu main roleplay. Ga ada bedanya sama main sosmed pakai identitas asli.”* (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Adapun yang didapat dari para informan, mereka bermain peran ini juga mendapatkan kepuasan tersendiri yang mereka dapatkan selama menggunakan identitas milik sang idol, seperti halnya salah satu informan mengatakan :

*“Kepuasan tersendiri juga ada, kaya misalnya aku kan sekarang jadi youi terus kalau Youi ngepost foto tuh temen-temen suka ngetag aku atau bilang kalau liat youi inget aku, gitu aja sih tapi seru lah seneng.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Valerie merasa bahwa dirinya dengan wajah dari sang *idol* sudah melekat erat dalam dirinya, sehingga banyak dari teman-temannya mengatakan bahwa mereka memiliki *vibes* atau aura yang sama. Mengenai soal kepuasan, WOODZYOURS sendiri juga merasa puas akan dirinya di dunia *roleplay* ini :

*“Kalau kepuasan sih iya, karena bisa mengisi waktu luang alias mengisi waktu gabut lo kalau lagi gak ada kerjaan apa-apa dan cuma rebahan doang di rumah, jadi daripada iseng-gatau mau ngapain mending ay main roleplay ajalah bro. Oh iya, sama seneng aja gitu bisa meranin orang ganteng dan banyak duit. Semoga rejeki juga ketiban ke gue haha. Tapi ya gitu, pas udah jadi Seungyoun ini gue selalu ngerasa seirama ajalah sama dia, orang-orang kalauliat Seungyoun pasti ingat sama gue.”* (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Wawancara di atas memperjelas pernyataan dari Valerie juga, bahwasannya

aktivitas *roleplay* ini membuat mereka merasa puas, ketika karakter dari sang idola terlihat melekat pada diri mereka masing-masing. Mereka menemukan diri mereka menjadi seorang idol juga ketikabanyak komentar yang mengarah pada postingan yang mereka post di akun *roleplay* mereka.

Adapun manfaat yang mereka dapat dalam bermain *roleplay* ada berbagai macam, seperti halnya informan Tyle menjelaskan :

*“Manfaat yang di dapat apaya, ya itu tadi kepuasan dalam diri kita sendiri terus juga nambah banyak temen walaupun kita Cuma sebatas roleplay, setidaknya kalau temenan tuh ya tetep tulus gak fake juga.”* (Wawancara Tyle pada 10 September 2020)

Pernyataan dari Valerie juga berbeda :

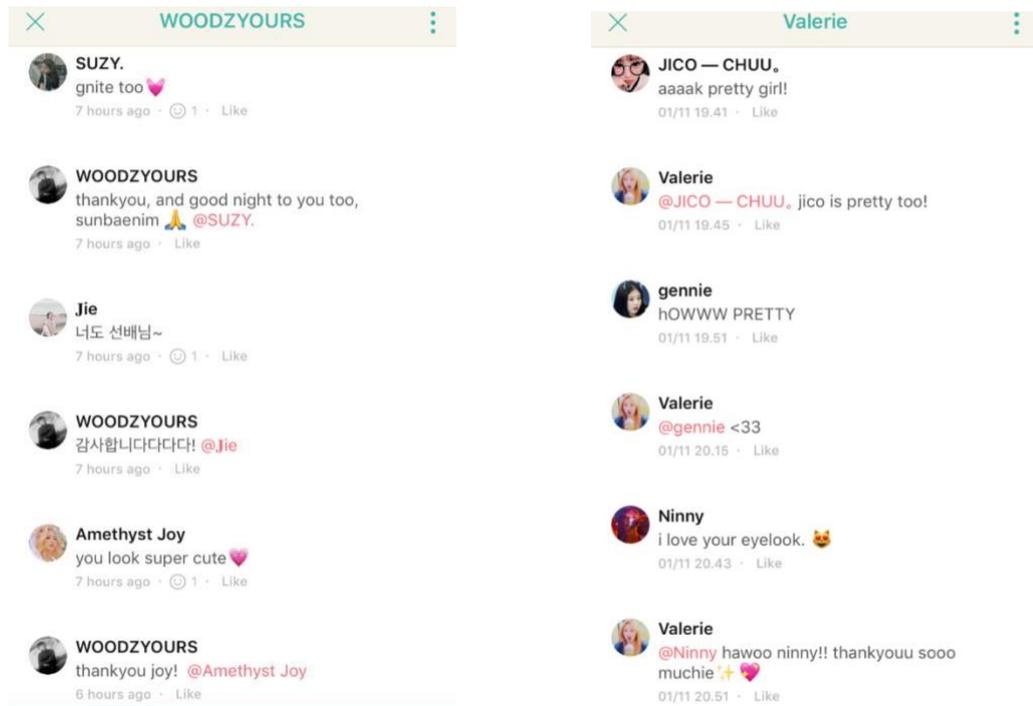
*“Manfaatnya buat kita tau banyak info juga, dulu aku cuma kpopers awam yang cuma tau idol kpop itu itu aja, sekarang pengetahuannya jadi luas.”* (Wawancara Valerie 25 Agustus 2020)

Dari pernyataan Valerie bisa kita simpulkan bahwasannya dengan bermain *roleplay* menggunakan karakter kpop atau artis korea dapat menambah pengetahuan dia mengenai idol atau artis korea lebih banyak.

### 3.1.2 Pemanfaatan Teknologi oleh *Roleplayer*

Teknologi yang semakin berkembang merupakan suatu hal yang sangat sering terjadi setiap harinya. Hal ini juga dapat dirasakan oleh para pemain *roleplay* dengan menggunakan media sosial sebagai teknologi yang mereka gunakan. Seperti halnya dengan para *roleplayer*, di sini mereka menggunakan teknologi untuk mencari relasi dengan melakukan berbagai macam interaksi :

*“Cara interaksi ya, hm kalau aku kan ya sering update update chara atau sering update soal kegiatan idol yang aku pakai ini, nah dari situ sebenarnya awal mulanya interaksi kebanyakan, nanti orang yang ada dalam daftar temen ku biasanya pada komen gitu, entah sejenis memuji atau Cuma menyaoa teru ya dibales, atau bisa juga dari grup gitu, lebih akrab juga sih kalo dari grup, atau biasanya ada yang ngirim greeting message ke personal chat gitungajak temenan terus yaudah deh temenan, karena aku bukan tipe orang yang chat duluan.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)



Gambar 4 merupakan interaksi para pemain dalam sebuah postingan

Interaksi para *roleplayer* dalam mengembangkan identitas mereka tentu saja berbeda caranya. Dalam hal itu ada beberapa cara seperti halnya saling mengomentari postingan mereka, gambar diatas memperjelas bagaimana cara *roleplayer* lainnya begitu aktif dalam memberikan respon atau tanggapan terhadap postingan yang di posting oleh Valerie dan juga Woodzyours.

Akan tetapi, ada juga diantara mereka yang susah untuk melakukan suatu interaksi untuk membangun relasi, karena hal itu cenderung terbawa akan sifat asli dari seorang pemainnya :

*“Gue bukan tipe yang gampang interaksi sih, cuma biasanya kalau ketemu temen itu lebih sering lewat grup dan kalau udah ketemu orang yang klop bisa asik banget, temenan juga bisa lama banget. Nah dari situ gue bisa dapet relasi buat sharing persoalan roleplay ini.”* (Wawancara Tyle pada 10 September 2020)

Banyak media sosial yang dapat dijadikan pilihan untuk digunakan sebagai media bermain *roleplay*. Para *roleplayer* ini menggunakan Line sebagai media mereka dalam membentuk suatu identitas virtual mereka. Ada beberapa aspek yang mendukung mereka untuk memilih line sebagai sarana bermain *roleplay*, bagi mereka line memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan dengan media sosial lainnya. Sehingga mereka

menggunakan line, seperti halnya pernyataan informan yang satu ini, kenapa mereka memilih line dibandingkan dengan media sosial lainnya :

*“Awal main kan di line karena waktu itu temen juga di line, terus udah agak lama main di line sempet nyoba di twitter tapi kurang nyaman, menurut aku lebih susah sih nyari temen di sana.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Hal ini juga disetujui oleh pernyataan dari informan lainnya tentang line, di mana ia merasa lebih nyaman menggunakan media Line sebagai sarana ia bermain *roleplay* :

*“Karena bermain rp di line lebih mudah dan tidak banyak rules nya beda dengan platform lain seperti telegram, twitter facebook dan instagram.”* (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Pernyataan tersebut terlihat line sudah melekat didalam diri mereka untuk dijadikan sebagai media bermain peran, sehingga mereka merasa kesulitan untuk mencoba *platform* lainnya. Dalam setiap aplikasi media sosial terdapat banyak sekali pilihan fitur-fitur yang dapat digunakan, perbaharuan pada setiap aplikasi media sosial yang dilakukan oleh para pencipta aplikasi tersebut kerap terjadi, sehingga terdapat beberapa fitur menarik yang dapat membantu para penggunanya dalam menggunakan aplikasi tersebut. Fitur-fitur itu tentu saja memiliki suatu kelebihan dan kekurangan yang dirasakan oleh para pengguna aplikasi tersebut, seperti halnya pernyataan informan ini yang mengatakan persoalan tersebut :

*“Kalau buat fasilitas juga ya menurut aku sama aja kayak twitter, ada kelebihan kekurangan nya juga, tapi nyaman di line karena kan line emang aplikasi chat ya jadi kalo buat chat sama temen grup gitu lebih enak aja, ada notes didalam grup, search, free call, video call, voice note, semuanya ada di line jadi lebih lengkap gitu, kalo buat update chara juga enak di line soalnya buat caption juga gak ada batasan, beda kalo di twitter yang punya batasan karakter buat bikin postingan, di line juga enak kalo update yang like banyak yang apresiasi banyak, jadi lebih ngerasa asik gitu.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwasannya semua fasilitas di line sangat lengkap sehingga mendukungnya untuk bermain peran. Berbeda dengan Tyle :

*“Sebenarnya line malah sekarang aplikasinya gak seenak dulu sih, terlalu ketat untuk post timeline nya, gampang ke banned kalau ada kata-kata yang agak sensitiv, sticker line juga banyak yang ketarik dan yang paling bikin kesel sekarang kalau komen gak bisa banyak-banyak, maksimal Cuma 20 kali komen aja pasti udah limit dalam sehari. Like postingan orang juga bisa limit. Yang pasti line itu juga ada plus minus nya sendiri sih.”* (Wawancara Tyle pada 10 September 2020)

Hal tersebut memperjelas bahwa fasilitas di Line memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dalam kepuasan penggunanya. Akan tetapi hal tersebut

tidak membat mereka untuk beralih ke *platform* lainnya.

Disamping kelebihan dan kekurangan dari aplikasi line, pasti terdapat salah satu atau mungkin beberapa fitur yang menarik bagi para penggunanya sehingga hal tersebut membuat mereka untuk tetap menggunakan Line :

*“Tentu saja fitur group yang sistematis, di dalam grup ada sebuah album dan notes. Di sana album dan notes lebih rapi dan juga fitur chat nya lebih asik di banding platform lain. Lalu, postingan line yang karakter nya lebih banyak di banding platform lain yang batasan penulisannya sangat sedikit.”* (Wawancara Woodzyours pada 2 September 2020)

Pernyataan ini juga dikuatkan oleh informan Valerie tentang fitur *favorite* nya mengenai aplikasi media sosial Line :

*“Semua fitur di line aku juga suka, makanya aku join di line. Tapi ya tentu aja fitur postingan lebih menarik karena karkter yang di sediakan lebih banyak, ohiya sama fitur barusekarang, line punya fitur story, jadi lebih makin lucu aja”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Salah satu cara individu berhubungan satu sama lain adalah melalui situs jejaring sosial yang menjadi alat terjadinya komunikasi. Sama halnya dengan para *roleplayer* ini, mereka menggunakan media Line sebagai tempat untuk membentuk identitas virtual mereka dan menggunakan line sebagai salah satu bentuk CMC yang mereka gunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, hal tersebut juga merupakan suatu dampak bagi beberapa *roleplayer* untuk mengetahui persoalan tentang *roleplay*, seperti halnya dengan pernyataan dari informan yang satu ini :

*“Awalnya tau soal roleplay itu dari join grup k-pop gitu di Line juga dan sama sekali gak tau apa itu roleplay. Terus ada beberapa member grup yang pakai foto profil nya muka idol gitu, kirain ya emang karena mereka ngefans gitu, karena grup nya juga multifandom jadi campur-campur gitu. Ternyata pas lagi ngajak ngobrol baru lah paham mereka pada main roleplay. Terus ya di ajak saa mereka buat iseng main, malah keterusan sampai sekarang haha.”* (Wawancara Tyle pada 10 September 2020)

Para pemain peran ini berada dibalik identitas orang lain merasa bahwa dirinya adalah seorang *idol*, sehingga hal itu membuat rasa puas terhadap identitas virtual mereka :

*“Kepuasan tersendiri juga ada, kayak misalnya aku kan sekarang jadi Youi terus kalo Youi ngepost foto tuh temen temen suka ngetag aku atau bilang kalo liat Youi inget aku, gitu aja sih tapi seru lah seneng.”* (Wawancara Valerie pada 25 Agustus 2020)

Pernyataan tersebut menegaskan bahwasannya pemain lebih puas dan tidak perlu khawatir dengan penampilan mereka dalam sosial media, karena mereka merasa bahwa mereka adalah seorang artis ataupun idol ketika berada di dalam sebuah sosial

media.

Dalam melakukan *update* atau lebih tepatnya memposting yang berkaitan dengan *character* atau wajah dari *idol* yang mereka gunakan, mereka juga memanfaatkan media sosial lainnya untuk mendapatkan informasi dan juga photo dari *idol* tersebut. Seperti halnya denganinforman yang satu ini :

*“Ya paling cuman update dari beberapa postingan mereka kayak instagram, twitter kadang pernah dari fancafe cuma karena KATANYA konten fancafe gak boleh disebar jadi buat saat ini cuman dari instagram, twitter aja dan weibo kalo ada. Dimana dapet nya? dari fanacc mereka atau lebih tepatnya media sosial fans mereka sih.”* (Wawancara Woodyours pada 2 September 2020)

Dapat diketahui bahwasannya, media sosial memiliki ranah yang luas dan memiliki manfaat yang banyak di mana media sosial sangat berperan penting bagi mereka para *roleplayer*, yaitu untuk bermain, berinteraksi dan juga untuk mendapatkan info yang mereka cari untuk mendukung mereka dalam bermain *roleplay*.

### **3.2 Pembahasan**

Penelitian ini menjelaskan mengenai bagaimana para *roleplayer* membentuk identitas mereka disebuah jejaring sosial Line. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwasanya mereka para *roleplayer* membentuk identitas mereka dengan menggunakan wajah, tanggal lahir, pekerjaan dan juga latar belakang dari sang *character* atau *idol*. Akan tetapi mereka tetap menggunakan sifat asli mereka dalam bermain peran dan menggunakan nama baru sebagai julukan mereka di *roleplay*.

Identitas virtual merupakan suatu persona secara tersirat saat melakukan komunikasi secara online (Jacob van Kokswijk, 2006), di mana hal tersebut merupakan suatu ciri khas seseorang dalam menggunakan identitas vitual sebagai kepribadian yang baru untuk digunakan sebagai komunikasi secara online. von Kokswijk juga mengatakan bahwa identitas virtual atau identitas online (dunia maya) merupakan suatu tampilan diri dari seseorang dalam dunia maya, di mana ia bebas untuk menentukan ia ingin menjadi apa di dalam dunia maya tersebut, sehingga *level of truth* identitas tersebut sangat kecil dan mampu berubah-ubah sesuai dengan keinginan dari individu tersebut. Di dalam dunia virtual, orang bisa saja menjadi lebih pintar, lebih seksi, lebih kasar dan bahkan lebih gila.

Identitas didefinisikan sebagai definisi diri seseorang (Gecas, 1982), dapat berasal dari personal karakteristik (misalnya, karisma, selera humor, ketelitian), keanggotaan kelompok demografis (misalnya, jenis kelamin, etnis), dan indikator

keanggotaan dalam kelompok sosial lain (misalnya, penggemar tim olahraga, partai politik), dan lain-lain. Orang memiliki keinginan alami untuk mengkomunikasikan identitas mereka, atau definisi diri, dan minta mereka diverifikasi oleh orang lain. Sedangkan *roleplay* sendiri merupakan kegiatan untuk memainkan sebuah peran dari suatu karakter yang diinginkan oleh mereka. Dalam penelitian ini dapat di lihat bahwa para *roleplay* memilih karakter mereka sekarang dikarenakan visual dari sang karakter, seperti halnya cantik dan tampan. Sehingga mereka memilih karakter tersebut untuk di gunakan dalam bermain peran.

Pada penelitian ini juga di temukan bahwasannya CMC sangat berperan penting dalam membantu para *roleplayer* untuk bermain peran. Internet merupakan suatu teknologi yang semakin lama akan semakin berkembang. Internet akan lebih berkembang menjadi suatu hal yang lebih dari hanya membaca teks atau melihat gambar. Hal ini dilihat dari bangkitnya atau munculnya suatu game seperti World of Warcraft atau Second Life yang mana hal tersebut sangat membantu mendukung teori ini. Dalam hal ini pengguna tidak hanya membaca atau sekedar menonton, akan tetapi mereka dapat berinteraksi dengan para karakter non-pemain yang sudah diciptakan di dalam game daring tersebut dan juga dengan pengguna lainnya melalui media Internet (Flook, 2006).

Identitas memiliki empat aspek yang mendukung, satu dari keempat aspek tersebut yaitu identitas relasional. Relasional ini mengacu pada suatu peran-peran yang mana ia memanifestasikan dirinya dengan melalui berbagai macam interaksi sosial, menempatkan penekanan khusus pada pentingnya umpan balik sosial (Bamberg, 2004; Swann, 2005). Dalam hal ini mereka para *roleplayer* melakukan interaksi sosial dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat mencari sebuah relasi pada saat bermain *roleplay*.

Salah satu cara individu berhubungan satu sama lain adalah melalui situs jejaring sosial yang menjadi alat terjadinya komunikasi. Oleh karena itu, CMC memungkinkan adanya kehidupan lain yaitu kehidupan virtual yang menjadi salah satu bentuk CMC. Beberapa bentuk CMC di antaranya adalah public discussion board, chat rooms, instant messaging, dan virtual world (Wright & Webb, 2011). Sama halnya dengan *roleplayer*, mereka menggunakan Line untuk berinteraksi dengan pemain lainnya, sehingga membentuk sebuah komunikasi. Hal tersebut merupakan suatu contoh dari pemanfaatan

teknologi yang di mana CMC sangat berperan penting dalam hal ini.

#### **4. PENUTUP**

Dari keseluruhan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwasanya para pengguna *roleplay* ini membentuk identitas virtual mereka dengan meminjam keseluruhan dari identitas utama yang di miliki oleh artis atau idol tersebut. Seperti halnya wajah, nama utama, tanggal lahir, jenis kelamin, pekerjaan serta beberapa aktivitas dari sang artis digunakan oleh para *roleplayer*. Dengan itu semua, mereka para *roleplayer* tidak boleh mengungkap identitas asli mereka, karena hal tersebut merupakan aturan utama yang di miliki oleh *roleplay*. Tujuan mereka membuat sebuah akun *roleplay* adalah untuk senang-senang dan juga untuk melakukan aktivitas *fangirling*, di mana mereka sering menggunakan karakter atau wajah dari artis yang mereka sukai atau gemari. Di samping itu ada beberapa para *roleplayer* yang menggunakan wajah idol tersebut di karenakan mereka cantik atau ganteng sehingga membuat mereka tertarik untuk menggunakan wajah tersebut.

Para *roleplayer* line ini sudah nyaman menggunakan media sosial line dibanding dengan media sosial lainnya. Dikarenakan banyak fitur yang mendukung mereka dalam bermain peran (*roleplaying*). Sehingga mereka lebih nyaman dengan menggunakan line dibanding lainnya. Banyak dari mereka yang sudah mencoba aplikasi atau media sosial lainnya untuk bermain peran, akan tetapi mereka merasa tidak nyaman dan kurang sesuai dengan kebutuhan mereka dalam melakukan aktivitas bermain peran tersebut. Sehingga mereka kembali lagi menggunakan aplikasi line.

Banyak hal yang mereka dapatkan dari bermain peran atau *roleplaying* ini, mereka bisa lebih tau banyak hal idol-idol atau artis-artis yang belum mereka ketahui sebelumnya. Bagi mereka *roleplaying* ini merupakan sebuah aktivitas untuk mengisi waktu luang mereka dan untuk menambah teman yang memiliki kegemaran yang sama atau lebih tepatnya memiliki kesukaan yang sama terhadap arti atau idol.

#### **PERSANTUNAN**

Alhamdulillah saya ucapkan, atas ridho Allah SWT, naskah skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar. Saya mengucapkan terima kasih atas dukungan kedua orang tua saya yang selalu memberi dukungan dan do'a nya kepada saya selama menjalankan

skripsi ini. Selain itu, tak lupa juga saya ucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Nur Latifah selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu memberi masukan dan memotivasi saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan juga kepada teman-teman saya yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada saya selama menjalankan skripsi ini. Selain itu tak lupa juga kepada para informan yang telah meluangkan waktu mereka untuk melakukan wawancara, Valerie, Tyle serta Arip (WOODZYOURS) yang telah bersedia di replotkan untuk ikut andil dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh para pembaca dan pihak yang membutuhkan nya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Huat, Chua Beng., Iwabuchi Koichi (2008). *East Asian Pop Culture Analysing the Korean Wave*. Hongkong.
- Ardiani, Nadia Maya (2013). *The Cultural Economy of Virtual Korean Celebrity Industry in Twitter: a fandom study of Korean celebrity roleplayer in Indonesia*. Allusion, Vol. 02, No. 02.
- Bell, Mark W (2008). *Toward a Definition of "Virtual Worlds"*. Journal of Virtual Worlds Research Vol. 1 No. 1, 1941-8477. Indiana University.
- Aichner, Thomas., Jacob, Frank (2015). *Measuring The Degree of Corporate Social Media Use*. International Journal of Market Research Society, Vol. 57 Issue 2. University of Padova.
- Cabiria, J (A. Peachey., Childs, M (eds.)) (2011). *Chapter 15 : Virtual Worlds and Identity Exploration for Marginalised People dalam Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts 301 of Identity in Virtual Worlds*, Springer Series in Immersive Environments, London.
- Soraya, Rina (2018). *Kearifan Lokal Pada Budaya Cyber-Fandom*. Jurnal Humaniora : Vol. 01 No. 1, Oktober 2018.
- Fatmawati, Sarah., Fithrah, Dini Salamiyah (2017). *Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Mahasiswa Universtas Telkom di Soscial Networking Twitter*. Jurnal e-Proceeding of Management : Vol.4 No.3, Desember 2017.
- Weinjing, Xie (2005). *Virtual Space, Real Identity: Exploring Cultural Identity of Chines Diaspora in Virtual Community*. Hongkong.
- Pratriwi, Laras Puspa., Putra, Assas (2018). *Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter*. Jurnal Manajemen Komunikasi : Vol. 2 No. 2, April 2018. Universitas Telkom.

- Thatcher, Sherry., Wilson, David., Brown, Susan (2017). *(Virtual) Identity Communication: Motivations and Contextual Factors*. Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Hidayanto, Syahrul., Ernungtyas, Niken Febrina (2019). *Gamer dan Muslimah : Kontruksi Identitas Virtual Gamer Daring Profesional*. Vol. 4 No. 2, Desember 2019. Etissal Journal of Communication, Univesitas Indonesia.
- Nugraha, R P (2019). *Establishment of Role-Player as a Virtual Identity in Twitter Social Media*. Jakarta.
- Stevanny, Meydhita., Pribadi, Muhammad Adi (2020). *Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer*. Koneksi Vol. 4 No. 1 Hal. 36-42. Universitas Taruma Negara.
- Bacchini, Dario., Angelis, Garzia De dan Fanara Angelo (2017). *Identity formation in adolescent and emerging adult regular players of massively multiplayer online role-playing games (MMORPG)*. Elsevier, Computer in Human Behavior. Italy.
- Natama, Nadia Marrieta., Purnama, Hadi., Atnan, Nur (2016). *IDENTITAS VIRTUAL LAKI-LAKI DI KALANGAN PEMAIN GAME ONLINE AUDITION AYODANCE PADA KOMUNITAS TALENTED YOUTH*. e-Prooceding of Management : Vol. 3 No. 2, 2355-9357. Universitas Telkom.
- Merchant, Guy (2006). *Identity, Social Networks and Online Communications*. E-Learning : Vol. 3 No. 2. Sheffield Hallam University, United Kingdom.
- McClellan, Ann (2013). *A Case of Identity: Role Playing, Social Media and BBC Sherlock*. Journal of Fandom Studies : Vol. 1 No. 2 139-157. Plymouth State University.
- Gunduz, Ugur (2017). *The Effect of Social Media on Identity Construction*. Mediterranean Journal of Social Sciences : Vol. 8 No. 5 2039-2117. Istanbul, Turkey.
- Nagy, Peter., Koles, Bernadett (2014). *The digital transformation of human identity: Towards a conceptual model of virtual identity in virtual worlds*. Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies: Vol. 20 No. 3, 276-292. Hungary.
- Harkan, Al Ali., Irwansyah (2018). *Khalayak Twitter Aksi "Reuni 212" 2018: Jaringan Virtual Community dan Digital Masquerading*. Komuniti: Vol. 10 No. 2, 2549-5623. Universitas Indonesia.
- Dr Dogantan, Ece (2020). *An Interactive Instruction Model Design with Roleplay Technique in Distance Education: A Case Study in Open Education System*. Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education, 1473-8376. Anadolu University, Turkey.

Kriyantono, R. (2006). *Tehnik Riset Praktis Komunikasi (1st Ed)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Turkle, Sherry (1994). *Constructions and Reconstructions of Self in Virtual Reality: Playing in the MUDs*. Vol. 1 No. 3, Massachusetts.

Donath, Judith S. 1996. *Identity and Deception in The Virtual Community*. MIT Media Lab. London: Routledge.