

**REPRESENTASI DIRI DAN IDENTITAS VIRTUAL  
PELAKU ROLEPLAY DALAM DUNIA MAYA  
(‘Permainan Peran’ Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter)**

**Hatmi Prawita Achsa**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
moccamine@gmail.com

**M. Arif Affandi**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
inter\_milaniac@yahoo.com

**Abstrak**

Konsumsi atas budaya K-Pop yang menyebar di Indonesia, memunculkan kelompok penggemar yang merupakan bagian paling tampak dari khalayak media dan praktik budaya pop. Peran penggemar sendiri ditunjukkan dengan berbagai hal, salah satunya dengan adanya *roleplay* atau permainan peran. Para penggemar bermain peran dengan melibatkan diri mereka untuk menciptakan kedekatan dirinya dengan sang idola dengan melakukan *roleplay*. Melalui *roleplay* yang diparodikan, penggemar merepresentasikan diri, membentuk identitas virtual, dan mencoba untuk menuangkan imajinasinya dengan memainkan peran idola seperti yang dilakukan oleh sang idola dalam kehidupan sehari – hari dalam dunia virtual twitter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang representasi diri dan identitas virtual yang diciptakan oleh pelaku *roleplay* dalam dunia maya. Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *blogosphere* M. Jacky. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif 2.0 dengan pendekatan analisis *hacking* untuk meneliti tentang dunia *virtual* dalam *twitter* para pelaku *roleplay*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggemar melakukan aktivitas *roleplay* dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas virtual sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, dan memberikan kebebasan berekspresi. Para penggemar melakukan aktivitas *roleplay* untuk pemenuhan kebutuhan akan hasrat fanatisme terhadap sang idola dan menjadikan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan mampu meraih potensi yang diinginkan secara penuh dengan merepresentasikan diri dan membuat identitas virtual baru dalam dunia maya.

**Kata Kunci :** *Roleplay*, Representasi diri, Identitas virtual, K-Pop

**Abstract**

Consumption over K-Pop culture that spread in Indonesian, gave rise to a group of fans who are the most visible part of the audience of media and pop culture practices. The role of the fans itself indicated by various things, one of them with the roleplay game. The fans play a role by involving themselves to create the closeness to their idol by doing roleplay. Through the roleplay which parodied, the fans represent themselves, create the virtual identity, and tried to pour their imagination by playing the role of the idol as like what was done by the idol in everyday life in the virtual world twitter. This research aims to find out about self representation and virtual identity created by roleplay actor in cyberspace. The theory that used in this research is *blogosphere* theory M. Jacky. The method used in this research is qualitative method 2.0 by *hacking* analytical approach to research on virtual worlds in roleplay actor’s twitter. The result of the research indicated that the fans to do a roleplay activities to represent themselves and form a virtual identity as a medium for interaction, disengagement, and provide a freedom of expression. The fans doing roleplay activity to fulfill their need for fanaticism desire to the idol and make itself to meet the need and able to achieve the desired full potential by representing themselves and create a new virtual identity in cyberspace.

**Keywords:** Roleplay, Self representation, Virtual identity, K-Pop

**PENDAHULUAN**

Indonesia saat ini sedang mengalami tren dunia hiburan yang berkiblat pada dunia hiburan Korea Selatan atau yang biasa disebut dengan *Korean Wave* atau *Hallyu*. Shim menyatakan bahwa “*Hallyu*” atau “*Korean Wave*” adalah globalisasi budaya Korea Selatan ke berbagai

negara (Nastiti, 2011:03). Fenomena *Hallyu* yang berarti *Korean Wave* atau Demam Korea ini mengacu pada popularitas budaya Korea di luar negeri dan menawarkan hiburan Korea yang terbaru mencakup film, drama, musik pop, animasi, *games*, serta pernak – pernik kebudayaan yang mengangkat identitas negara Korea Selatan sebagai medianya. Kebudayaan yang dikemas

dalam film drama, musik, dan lainnya ini kemudian disebarkan oleh media yang ada. Kemajuan teknologi juga turut merubah cara penyebaran *Hallyu*. Perkembangan media saat ini membuat *Hallyu* semakin cepat tersebar. Indonesia pun ikut terkena imbas penyebaran budaya yang mudah dipengaruhi oleh negara – negara maju. Penyebaran budaya pop Korea ini juga dibantu dengan berbagai media massa yang giat memperkenalkan budaya tersebut, salah satu media massa yang intensif dalam menyebarkan budaya ini adalah televisi dan internet. Adanya media internet yang membuat *Hallyu* semakin luas tersebar dan diterima di banyak negara. Perubahan penggunaan media ini mempengaruhi penyajian produk budaya populer, dikonsumsi, dan didistribusikan. Dalam *Korean Culture and Information Service* (2011:46), menyebut era penyebaran *Korean Wave* melalui internet dengan “*The Neo-Korean Wave*”. Ini dicirikan pemanfaatan sosial media secara besar – besaran dan keterlibatan penggemar. Gelombang baru ini dipermudah dengan adanya internet, interkoneksi, maraknya penggunaan *facebook*, *twitter*, dan *youtubed* dan perkembangan teknologi.

Komunitas dengan satu ketertarikan yang sama atau kelompok penggemar yang bisa disebut dengan fanatik karena mereka cenderung terikat kepada preferensi mereka. Anggota komunitas biasanya melakukan pertukaran pesan mengenai idolanya melalui berbagai media, salah satunya sosial media. Bagi para penggemar terdapat kepuasan tersendiri untuk mampu berbagi informasi satu sama lain. Para penggemar berbagi informasi untuk semakin banyak mengetahui mengenai idolanya. Mereka menggunakan internet sebagai media untuk memuaskan keinginan mereka terkait dengan sang idola. Keinginan itu bisa berupa pemenuhan informasi dan juga keutuhan berekspresi.

Arus informasi utama mengenai musik, film, ataupun drama – drama Korea Selatan berasal dari internet. Konten internet yang membuktikan kekuatan *Korean Wave* benar – benar ada adalah *twitter*. Adanya internet dan *twitter* mempermudah penggemar untuk berekspresi dan berkomunikasi. Sebagai salah satu jejaring sosial yang cukup besar, para penggemar memanfaatkan *twitter* sebagai salah satu media untuk saling bersosialisasi dan bertukar informasi mengenai idolanya. *Twitter* dipilih menjadi salah satu media bersosialisasi karena *twitter* merupakan sosial media yang banyak digunakan.

Karakteristik *twitter* adalah jumlah karakter yang disediakan hanya 140 karakter saja, sehingga pesan yang dibagikan padat. *Twitter* juga bisa diakses melalui *handphone*, *PC*, dan *gadget* lainnya. *Twitter* juga memiliki fitur khas, yakni *trending topic*. Fitur ini yang bisa membantu pengguna untuk mengetahui hal – hal

yang dibicarakan para pengguna *twitter* dimanapun berada.

Peran penggemar yang ditunjukkan dengan berbagai hal, salah satunya dengan adanya *roleplay* atau permainan peran. *Roleplay* merupakan sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh – tokoh khayalan/asli dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh – tokoh yang diperankan berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Keberhasilan aksi ini tergantung pada sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir dari permainan.

*Roleplay* atau permainan peran biasa juga disebut dengan *socio-drama*, yaitu metode untuk melukiskan dampak atau pengaruh dari tekanan kita atas orang lain. Biasanya seperti menampilkan situasi hidup nyata, tetapi memotong adegan atau lakonnya pada saat yang tepat untuk mencari tahu dan merefleksikan perasaan – perasaan yang digugah oleh lakon – lakon tersebut. Para penggemar yang ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola dengan melakukan *roleplay*. Beberapa penggemar melakukan *roleplay* dengan melibatkan dirinya, namun ada juga yang menggunakan figur lain dalam *roleplay* tersebut. Dengan menggunakan tokoh-tokoh tersebut, para penggemar menciptakan romantisme yang diinginkan oleh dirinya dengan idolanya. Adapun figur yang dipilih tersebut juga merupakan figur yang dianggap ideal dengan fantasinya.

Banyak penggemar mengartikan *roleplay* ini secara sederhana hanya sebagai permainan peran yang dilakukan di dunia maya yang dilakukan dengan sepenuh hati dan tidak merusak *image* artis yang diperankan oleh para penggemar tersebut. Para penggemar yang bermain *roleplay* ini saling berdialog dengan penggemar lain yang memainkan peran idola yang berbeda lainnya. Dialog yang dilakukan oleh pelaku *roleplay* ini bersifat sentimental dan emosional. Sejauh ini, media yang digunakan oleh penggemar untuk melakukan *roleplay* adalah *twitter*. *Roleplay* dianggap sebagai salah satu media menyalurkan kecintaan penggemar sebagai fans untuk sang idola dengan cara memerankan idola tersebut. Idealnya, para pelaku *roleplay* ini menunjukkan dengan cara melakukan *tweet* seolah – olah seperti yang dilakukan oleh sang idola seutuhnya.

Kreativitas fans berupa permainan peran/*roleplay* ini merupakan kreativitas yang telah lama ada di kelompok penggemar. Melalui *roleplay* yang diparodikan oleh penggemar ini mencoba untuk menuangkan imajinasinya. *Tweet* yang berisikan tentang fantasi – fantasi penggemar dalam memainkan peran idola layaknya apa yang dilakukan oleh idola dalam kehidupan sehari – hari

tersebut banyak beredar di kalangan penggemar. Bahkan telah menjadi suatu budaya untuk penggemar menyalurkan imajinasi fantasi yang diciptakan melalui *tweet – tweet* demikian. Para penggemar menjadikan sesuatu yang biasa untuk berfantasi mengenai sang idola. Terlebih di sosial media, dimana terdapat penggemar yang juga membagi *tweet* demikian dan juga terdapat sang idola, membuat hal ini semakin tidak dapat dibendung. Dengan membuat *tweet* fantasi yang merupakan imajinasinya, para penggemar ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idola, salah satunya dengan melakukan aktivitas *roleplay*. Dengan menggunakan tokoh – tokoh idola tersebut, para penggemar menciptakan dunia palsu (*fake world*) yang diinginkan oleh dirinya dengan idola.

Pelaku *roleplay* yang sudah membuat ‘dunia’ sendiri di *twitter*. Pelaku *roleplay* juga bisa ‘menggandakan’ kepribadian seseorang. Hal ini yang akan terjadi jika satu orang memiliki beberapa akun *roleplay* yang dimainkan. Sebagai contoh, si A mempunyai dua akun *roleplay* yang pertama sebagai salah satu member *boyband* XiuminEXO dan yang kedua sebagai salah satu anggota *girlband* Dara 2NE1. Maka bisa saja pada saat yang bersamaan ketika kedua akun tersebut sedang dimainkan, maka A dengan kata lain telah ‘membelah’ kepribadiannya menjadi laki – laki dan perempuan.

Di dunia *roleplay* dapat menemukan akun *agency*, akun *fanbase*, akun perkumpulan (*squad*), akun *Event Organizer*, *agency* untuk mencari *couple*, mencari keluarga, membuat keluarga, *couple*, adopsi anak, menikah, konser, *showcase*, dan yang lainnya. Oleh karena itu, kini para pelaku *roleplay* menyebutnya sebagai RPW atau *Role-Play World*. Dunia *roleplay* yang telah ‘mengadopsi’ lingkungan di dunia nyata. Hal ini yang membuat para pelaku *roleplay* merasa tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata (*real-world*) atau dunia *roleplay* (*fake-world*). Terkadang terdapat beberapa *agency roleplay* yang mengharuskan para pelaku *roleplay* untuk tidak *Out Of Character* (OOC) dimana pemain harus benar – benar menjadi idola yang diperankan. Hal ini memaksa pelaku *roleplay* untuk berperan benar – benar menjadi seperti idola tersebut. Dalam lingkungan *virtual* ini, *roleplay* sebagai cermin yang menggambarkan identitas pengguna. *Roleplay* yang dilakukan di *twitter* merupakan alat komunikasi penggemar sebagai representasi dari dirinya dalam dunia maya dan dalam dunia maya tersebut representasi mempunyai posisi penting. Idola yang dipilih oleh penggemar untuk dimainkan dalam *roleplay* akan menjadi identitas seseorang bagi orang lain.

Penelitian ini mencoba untuk menawarkan sudut pandang yang berbeda tentang memahami bagaimana penggemar sebagai orang – orang yang mengkonsumsi

produk industri budaya dalam melakukan ‘pemujaan’ terhadap produk tersebut menjadi sangat menarik. Terlebih lagi ketika hal tersebut terjadi di dunia *virtual* dalam bentuk ekspresi dan interaksi antar penggemar yang ditunjukkan melalui aktivitas *roleplay* di media sosial *twitter*. Hal yang menarik bukan hanya pada sisi bagaimana nilai – nilai itu diekspresikan dalam dunia *virtual*, tetapi juga bagaimana mereka memproduksi pesan – pesan yang bisa diakses dan dibaca oleh sesama penggemar.

Penelitian ini menggunakan beberapa pustaka dan teori yang akan digunakan sebagai alat untuk melakukan analisa data. Tinjauan pustaka mengenai representasi diri dan identitas *virtual*, budaya populer dan penggemar, serta *new media* dan ruang diskusi *online* menjadi tinjauan pustaka yang penting untuk memberikan gagasan dari bahasan penelitian, hingga dapat mendeskripsikan serta menganalisa aktivitas penggemar dalam melakukan *roleplay* di *twitter*.

Teori *blogosphere* M. Jacky juga menjadi alat untuk menganalisa bahwa pada masa globalisasi saat ini yang penuh dengan segala bentuk modernisasi, kehidupan manusia secara tidak langsung berjalan dan terjadi dalam dua dunia. Kemunculan teknologi yang semakin memudahkan kehidupan manusia merupakan tanda dari adanya modernisasi yang mampu membelah realitas sosial menjadi dua dunia, yakni dunia nyata dan dunia maya. Kecanggihan teknologi membuat interaksi sosial “menguap di udara”. Hampir seluruh kegiatan manusia saat ini dilakukan di dalam dunia maya, baik kegiatan sosial, politik, ekonomi, budaya, hukum, pendidikan, kesehatan, hiburan, dll. Komunikasi yang terjalin antara satu orang dengan yang lainnya tidak lagi sekedar melalui tatap muka secara nyata, melainkan mencair dalam dunia maya.

Teori *Blogosphere* yang dijelaskan oleh M. Jacky ini kontras dengan teori ruang publik Habermas. Jika ruang publik yang diadopsi oleh Habermas adalah ruang publik tradisional seperti salon, *café*, yang hanya dapat diakses oleh kelompok – kelompok tertentu dan hanya bisa terintegrasi pada tempat yang sama, waktu yang sama, adanya kedekatan fisik, dan adanya kesamaan sosial. Maka menurut teori yang dijelaskan oleh M. Jacky, *Blogosphere* adalah ruang publik *virtual* yang dihubungkan oleh jejaring sosial (Jacky, 2013). Jejaring sosial ini yang mengintegrasikan para penghuni dunia *virtual* untuk membentuk solidaritas *virtual* dalam suatu komunitas. Ruang publik *virtual* yang dibentuk dalam *Blogosphere* ini berbeda dengan ruang publik Habermas. Terdapat lima karakteristik pokok dari *blogosphere* yang membedakannya dengan ruang publik *offline*, yaitu: 1.) *Blogosphere* membentuk ruang publik *virtual* yang otonom, terbebas dari tekanan/kekuasaan konvensional,

2.) Penghuni *blogosphere* terintegrasi secara *virtual*, 3.) *Blogosphere* sebagai ruang publik *virtual* terbuka untuk dihuni oleh siapa saja, 4.) *Blogger* terikat dengan solidaritas *virtual*, 5.) *Blogosphere* adalah arena kritis untuk deliberasi *online* dengan bahasa sehari – hari.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif 2.0 dengan analisis *hacking*. Analisis ini dipilih karena sesuai dengan penelitian ini yang meneliti tentang dunia *virtual* dalam *twitter* para pelaku *roleplay*. *Twitter* merupakan salah satu dunia *virtual* di internet dan analisis *hacking* adalah analisis yang berfungsi dan digunakan untuk penelitian di dunia *virtual (online)*. Penelitian ini tidak memungkinkan untuk menggunakan metode “konvensional” seperti metode penelitian yang biasanya digunakan untuk realitas sosial (*offline*), seperti analisis fenomenologi, analisis *framing*, *etnografi*, interaksionis simbolik, *survey*, dan lainnya termasuk modifikasi terhadap pendekatan tersebut. Hal ini disebabkan karena apabila menggunakan analisis penelitian *offline*, maka akan mengalami kesulitan dalam memaknai secara mendalam realitas *virtual* (Jacky, 2013).

Realitas sosial sangat berbeda dengan realitas *virtual*. Jika realitas sosial lebih dideterminasi oleh adanya konstruksi secara diskursif (bahasa dan simbol lainnya), maka realitas *virtual* sebagai hasil dari praktik – praktik sosial juga dikonstruksi oleh non-diskursif, yakni *agregasi algoritma/online tools* sehingga menghasilkan apa yang disebut dengan *cyber culture/digital culture/virtual culture* : “teknologi sebagai kultur”.

Sementara itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian *online* yang relatif baru berkembang, yaitu metode kualitatif 2.0. Metode kualitatif 2.0 dapat dilakukan secara mendalam dan efisien secara *online*. Hal ini didukung oleh fakta bahwa teknologi *online* dapat beradaptasi dengan hampir semua kebutuhan penelitian (Jacky, 2013).

Penelitian ini merupakan penelitian yang ingin mengungkapkan representasi diri dan identitas *virtual* yang dilakukan oleh pelaku *roleplay*, serta dilakukan secara *online*, maka media sosial seperti *twitter* adalah ruang lingkup dalam penelitian ini. Alasan menggunakan *blogosphere/twitter* sebagai arena dalam penelitian ini karena *twitter* merupakan konten internet yang membuktikan kekuatan *korean wave* benar – benar ada, selain itu media yang digunakan oleh penggemar untuk melakukan *roleplay* adalah *twitter*. *Roleplay* sendiri dianggap sebagai salah satu media menyalurkan kecintaan penggemar sebagai *fans* untuk idola mereka dengan cara memerankan idola tersebut, alasan tersebut mampu melatarbelakangi pelaku *roleplay* untuk

merepresentasikan diri dan menciptakan identitas *virtual* dengan meminjam identitas idola mereka dalam dunia maya. Selain itu, *twitter* juga merupakan salah satu situs jejaring sosial populer yang tidak kalah ekstrim, dimana *twitter* memiliki berbagai macam konten atau isi yang bisa dioperasikan oleh penggunanya. Konten – konten tersebut adalah *home, profile, follower, following, mentions, favorite, direct message, hashtag, list, dan trending topic*.

Subjek penelitian yang akan diteliti yakni akun *twitter* yang digunakan sebagai sarana untuk melakukan aktivitas *roleplay* dan berinteraksi dengan sesama pelaku *roleplay*. Akun *roleplay* yang aktif dalam menggunakan internet, terutama yang aktif menggunakan jejaring sosial *twitter* dalam hal berinteraksi sosialnya sehingga kemudian terjadi sebuah kehidupan *virtual*. Dalam penelitian ini, subjek akan diambil dan dipilih dari *twitter* dimana subjek ini tidak hanya terbatas pada skala nasional, namun juga berskala internasional. Pada intinya, subjek penelitian ini hanyalah para penggemar yang melakukan aktivitas *roleplay* dan tergabung dalam dunia *virtual* di *twitter*. Selanjutnya, untuk menentukan subjek penelitian, maka yang dilakukan adalah mencari akun *roleplay* yang dapat dijadikan sebagai subjek penelitian dengan perangkat *search engineering* (mesin pencari) yang tersedia di *twitter*. Dengan memasukkan kata kunci yang relevan, maka akan terlacak akun *roleplay* dan subjek yang dimaksud.

Data merupakan faktor terpenting dalam suatu penelitian, dan teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mencari akun *roleplay* yang melakukan aktivitas *roleplay* di *twitter*. Disini peneliti telah memiliki akun *twitter* untuk melakukan pencarian dan menemukan akun *roleplay* di *twitter*. Setelah peneliti melakukan pencarian dan menemukan akun *roleplay* di *twitter*, peneliti dapat dengan bebas melakukan peretasan (*hacking*) yang terkoneksi dengan akun peneliti. Komunitas *virtual* yang bercirikan *portable*, mudah berubah, dinamis, dan selalu *update* sehingga peneliti secepatnya akan melakukan dokumentasi data. Data di *blogosphere* dapat didokumentasikan baik dengan menggunakan program atau dengan tanpa program khusus. Selain itu, peneliti juga dapat menggunakan *carascreen capture* berupa teks, gambar, dan data – data yang berhubungan dengan penelitian ini, kemudian diolah melalui berbagai program edit dan dapat disimpan. Analisis *hacking* sangat pro *online tool* dan menyadari program penyimpanan data akan selalu berkembang ke arah yang lebih canggih (Jacky, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas *roleplay* merupakan salah satu bentuk *fangirling* yang sudah sangat dikenal akrab oleh para penggemar K-

Pop. Representasi diri dan identitas *virtual* yangtelah diciptakan oleh para pemain *roleplay* di *twitter* ini merupakan identitas pinjaman dari idola mereka. Identitas yang dipinjam ini dipergunakan oleh pemain *roleplay* untuk penunjang kegiatan mereka dalam melakukan aktivitas *roleplay* idola, sebagai bentuk representasi dirinya di dunia *virtual*. Para penggemar yang saling berinteraksi melalui aktivitas *roleplay* ini tidak menampilkan identitas mereka yang sebenarnya. Mereka menciptakan identitas *virtual* diri mereka sendiri dengan menggunakan nama akun *nickname*, memasang *avatar*, dan menuliskan *biografi* singkat yang sangat identik dengan *boyband* atau *girlband* maupun para member yang mereka perankan.

Bentuk representasi diri dan identitas *virtual* yang diciptakan oleh pelaku *roleplay* yang dapat digunakan sebagai bukti bentuk pemenuhan hasrat fanatisme mereka adalah dengan menggunakan foto atau *avatar* idola mereka. Pelaku *roleplay* menggunakan foto idola mereka sebagai *profile picture*, *header*, dan *background* untuk akun *twitter* yang mereka gunakan sebagai media mereka melakukan aktivitas *roleplay*. *Profile picture* pada *twitter* merupakan *icon* yang dipasang untuk akun *twitter* dan *icon* sendiri merupakan jenis tanda yang menunjukkan adanya kesamaan antara objek dengan tanda. Tindakan menggunakan identitas foto ini memiliki motivasi lain dibalik penggunaannya. Penggunaan *avatar* erat kaitannya dengan pengalaman konsumsi.

**Perilaku Blogging**

Dalam ruang publik *virtual*, perilaku *blogging* banyak ditemukan dalam berbagai aktivitas *roleplay*. Realitas *virtual* ini menimbulkan dua konstruksi berbeda, yaitu konstruksi diskursif dan konstruksi non-diskursif. Pada perilaku *blogging* dengan konstruksi diskursif ditunjukkan dengan berbagai *jargon file* dan perilaku *blogging*. *Jargon file* banyak ditemukan pada *statement*, *comment*, foto, gambar, video, atau bahkan pada nama akun tersebut. *Jargon file* yang banyak ditemukan pada aktivitas *roleplay* ini lebih banyak berhubungan dan mengarah kepada sang idola yang diperankan. Perilaku *blogging* dapat dilihat dari kegiatan pelaku *roleplay* yang melakukan anonimitas pada akun *roleplay*nya dengan menggunakan identitas pinjaman idola yang diperankan, melakukan *spam*, *tag*, *share*, *favorites*, *retweet*, dll.

Konstruksi non-diskursif yang ditemukan dalam aktivitas pelaku *roleplay* ini dengan adanya *agregasi algoritma* dan fasilitas *online tools* yang telah disediakan oleh *twitter*. Konstruksi non-diskursif ini mencakup *following* yang diikuti akun *roleplay*, *followers* akun *roleplay*, *lists*, *hyperlink*, *timeline twitter*, dll. Konstruksi ini lebih menggambarkan bagaimana dengan mudahnya segala bentuk aktivitas *roleplay* menyebar luas dengan

adanya bantuan *agregasi algoritma* dan *online tools*. Mudahnya berbagi tak hanya dengan akun – akun yang bergabung sebagai *followers*, tetapi juga kepada akun – akun lain dengan adanya *search engine* dan fasilitas *online tools* lainnya.

Berikut ini perilaku *blogging* yang ditemukan dalam aktivitas *roleplay* di *twitter*:

Konstruksi	No.	Perilaku Blogging Pelaku Roleplay
DISKURSI	1.	<p><i>Jargon File</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beberapa <i>statement</i> dan <i>tag-line</i> yang ditemukan pada <i>bio-profile</i> akun <i>roleplay</i> :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- EXO Dancing Machine</li> <li>- #EXODUS</li> <li>- EXO, SARANGHAJA!!</li> <li>- I'm not rhe real one!</li> </ul> </li> <li><i>Posting tweet/share</i> disertai dengan foto atau gambar sebagai penguatan diskursus.</li> </ul>
	2.	<p>Anonimitas</p> <p>Menggunakan identitas idola sebagai identitas <i>virtual</i> pelaku <i>roleplay</i>. Pada <i>header</i>, <i>avatar</i>, <i>display name</i>, <i>bio-profile</i>, dll.</p>
	3.	<p><i>Like/Dislike</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pelaku <i>roleplay</i> melakukan <i>favorites</i> dan <i>retweet</i> pada beberapa <i>tweet</i> sebagai penyebaran diskursus dan bentuk dukungan.</li> <li>Memberikan <i>credit</i> atau <i>copyright</i> pada <i>posting tweet</i>.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cr:.....</li> </ul> </li> </ul>
	4.	<p><i>Tag and Spam</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan <i>mention</i> kepada beberapa akun <i>roleplay</i> lain untuk memulai interaksi.</li> <li>Pelaku <i>roleplay</i> membuat satu topik untuk menjadikan sebuah <i>rending topic</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- #CallMeBaby13thWin</li> <li>- #CallMeBaby3rdTripleCrown</li> </ul> </li> </ul>
	5.	<p><i>Members</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya <i>following</i> yang diikuti oleh akun</li> </ul>

NON  DISKUSIF			<i>roleplay</i> . <ul style="list-style-type: none"> <li>Adanya <i>followers</i> yang dimiliki oleh akun <i>roleplay</i>.</li> </ul>
	6.	<i>Subscribers</i>	Dalam <i>twitter</i> , fasilitas ini merupakan bentuk <i>lists</i> yang di- <i>subscribe</i> oleh akun.
	7.	<i>Hyperlink</i>	Pelaku <i>roleplay</i> melakukan <i>posting tweet</i> dan <i>share hyperlink</i> : - <i>youtube</i> , <i>fanart</i> , <i>fanfiction</i> , foto, berita mengenai idola, dll.
	8.	<i>Wall</i>	Pelaku <i>roleplay</i> mengolah <i>timeline</i> dengan berbagai <i>posting tweet</i> yang menunjang aktivitas <i>roleplay</i> .

**Tabel 5.1 Perilaku *blogging* pelaku *roleplay***

Pelaku *roleplay* yang membentuk ruang publik *virtual* sendiri di media sosial *twitter* ini sebagai sebuah *space* para penggemar untuk membentuk, mengorganisir, dan menghidupkan ruang publik dalam basis koloni massa tertentu yang mereka bentuk sendiri. Sifat *roleplay* yang dilakukan dalam dunia *virtual twitter* yang otonom dan tidak adanya kontrol dan terbebas dari tekanan dan kekuasaan ini menjadikan pelaku *roleplay* membentuk diri, merepresentasikan diri, dan membuat identitas *virtual* mereka sesuai dengan apa yang diinginkan.

Representasi diri dan identitas *virtual* yang digunakan oleh pelaku *roleplay* cenderung menunjukkan adanya anonimitas pelaku. Anonimitas yang diciptakan oleh pelaku *roleplay* ini merupakan identitas pinjaman dari idola yang mereka perankan. Para pelaku *roleplay* menciptakan identitas mereka dengan menggunakan nama akun *nickname*, memasang *avatar*, dan menuliskan *biografi* singkat yang sangat identik dengan sang idola yang diperankan. *Profile picture* pada *twitter* merupakan *icon* yang dipasang untuk akun *twitter* dan *icon* sendiri merupakan jenis tanda yang menunjukkan adanya kesamaan antara objek dengan tanda. Tindakan menggunakan identitas foto ini memiliki motivasi lain dibalik penggunaannya. Penggunaan *avatar* erat kaitannya dengan pengalaman konsumsi dan melalui *avatar* bisa dipersepsi oleh orang sebagai bentuk manifestasi konsep diri dan refleksi peran yang diinginkan, refleksi motivasi, dan refleksi *personality*.

Internet menciptakan ruang publik *virtual* yang otonom dan tidak tersentuh oleh kekuasaan dan kekuatan modal sekaligus berbasis komunitas. Pelaku *roleplay* dengan bebas dan leluasa memproduksi informasi, pengetahuan, dan juga opini publik (berupa teks, foto,

gambar, video) tanpa ada kontrol oleh kekuasaan atau pihak tertentu. Pelaku *roleplay* yang menggunakan akun mereka dengan presentasi diri anonim ini memudahkan mereka untuk menciptakan basis koloni dan melakukan berbagai aktivitas *roleplay* dan perilaku *blogging* dengan media *online*.

Pelaku *roleplay* yang membentuk informasi diri dan *profile* dengan representasi diri yang anonim saling berinteraksi dengan sesama pelaku *roleplay* lainnya yang menggunakan *bio-profile* anonim ataupun semi anonim juga. Mereka melakukan aktivitas *roleplay* dengan sedemikian rupa ini untuk membangun kedekatan dengan sang idola. *Display name* dan *username* yang digunakan untuk menunjang anonimitas *profile* digunakan oleh pelaku sebagai identitas berupa label yang telah diberikan oleh orang – orang di sekitar kepada seseorang, dalam hal ini nama idola yang berdampak dalam pemilihan nama pelaku *roleplay* sebagai bentuk representasi diri dan identitas *virtual* mereka. Sedangkan penggunaan foto idola sebagai *avatar* merupakan sebuah bentuk refleksi motivasi penggemar. Penggunaan foto menunjukkan siapa anggota/*member* yang menjadi aktor penting dalam kehidupan penggemar yang menggunakannya. Bahkan fisik dari anggota/*member* yang dijadikan sebagai *avatar*/foto profil oleh pelaku *roleplay* bisa menjadi kode dan gambaran mengenai hal yang disukai para penggemar mengenai lawan idaman mereka.

Dalam lingkungan *virtual*, *avatar* berperan sebagai cermin yang menunjukkan identitas pengguna. *Avatar* adalah alat komunikasi pengguna sebagai representasi dari dirinya dalam dunia *virtual*. Dalam dunia maya sendiri, representasi mempunyai posisi penting dan *avatar* yang dipilih oleh pengguna akan menjadi identitas seseorang bagi orang lain. Identitas yang digunakan ini memiliki hubungan dengan suatu motivasi dan motivasi merupakan sejumlah proses yang bersifat *internal* maupun *eksternal* bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam hal melaksanakan kegiatan tertentu.

Faktor internal yang mampu memotivasi pelaku *roleplay* untuk merepresentasikan diri dan membentuk identitas *virtual* ini karena kebutuhan dalam pemenuhan akan hasrat fanatisme terhadap sang idola. Kebutuhan memotivasi diri untuk memenuhi kebutuhannya agar menjadikan dirinya berfungsi secara penuh sehingga mampu meraih potensi yang diinginkannya secara penuh. Pemenuhan kebutuhan terhadap hasrat fanatisme ini akan membuat pelaku *roleplay* berada pada posisi pencapaian dan memiliki potensi dirinya sebagai penggemar.

Faktor *eksternal* yang mendukung pelaku *roleplay* ini adalah kelompok dimana pelaku *roleplay* bergabung, dalam lingkup ini adalah komunitas K-Pop. Kelompok

kerja, komunitas, atau basis koloni massa tempat dimana individu bergabung ini dapat mendorong dan mengarahkan perilaku individu tersebut dalam mencapai suatu tujuan perilaku tertentu, peranan kelompok ini dapat membantu individu mendapatkan kebutuhan akan nilai – nilai kebenaran, kejujuran, kebajikan, serta dapat memberikan arti bagi individu sehubungan dengan kiprahnya dalam kehidupan sosial.

Namun ketika ditinjau kembali, pelaku *roleplay* yang membentuk komunitas dalam dunia *twitter* ini memiliki ikatan yang lemah dan rapuh karena tidak adanya tatap muka dan tidak adanya moral yang mengatur. Cukup dengan mengubah identitas akun, maka pengguna akun tersebut sudah berubah menjadi orang lain. Sehingga untuk menilai keloyalitasan penggemar di media sosial *twitter* tentu tidak mudah, karena setiap orang memiliki kuasa atas pengendalian peran masing – masing.

*Blogger* dengan bebas dan leluasa memproduksi informasi, pengetahuan, dan juga opini publik (berupa teks, foto, gambar, video) tanpa ada kontrol oleh kekuasaan negara, media *mainstream*, ataupun pemilik modal. Sebagian besar berita yang diposting (baik berupa teks, foto, maupun video) merupakan produk/kreasi *blogger* (Jacky, 2012).

*Twitter* sebagai media yang digunakan untuk melakukan aktivitas *roleplay* ini merupakan media yang paling mudah untuk digunakan, hanya memerlukan waktu yang singkat tetapi informasi yang disampaikan dapat menyebar luas. *Twitter* digunakan untuk menyebarkan musik K-Pop sehingga para penggemar dari jenis musik tersebut memanfaatkannya sebagai media untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan idola mereka. Pelaku *roleplay* ini melakukan aktivitas *roleplay* dengan mengolah, memproduksi, dan saling berbagi informasi tentang aktivitas yang dilakukan oleh sang idola. Pelaku *roleplay* membagikan informasi melalui *posting tweet* seperti apa yang sedang dilakukan oleh sang idola sebagai upaya untuk mencapai idola mereka, selain itu untuk berkumpul dan saling berinteraksi dengan sesama penggemar. Dalam hal ini sebenarnya penggemar sendiri tidak memahami adanya marginalisasi yang terjadi dalam diri mereka, dimana mereka hanya dimanfaatkan sebagai agen – agen untuk mempopulerkan idola tersebut melalui akun milik mereka.

*Blogosphere* yang otonom, bebas dari adanya kekuasaan tertentu, dan ramah dengan anonimitas ini menjadikan tidak adanya batasan yang pasti bagi *blogger*. Dalam dunia *roleplay*, pemilik akun anonimitas menggunakan identitas *virtual* pinjaman dari sang idola tanpa mengetahui identitas asli mereka baik *gender*, usia, etnis, suku, golongan dan yang lainnya. Dunia *virtual* ini memberikan kebebasan bagi para pelaku *roleplay* untuk bereksperimen dengan identitas mereka yang sangat

berbeda dari kehidupan nyata. Dengan adanya anonimitas ini memberikan kebebasan kepada para penggemar untuk melakukan apa saja untuk menunjukkan kecintaan mereka terhadap sang idola, bahkan anonimitas memberikan perlindungan bagi ekspresi mereka yang paling radikal, tercemar, dan vulgar. Para penggemar ini mengekspresikan diri di *twitter* dengan menggunakan berbagai ungkapan maupun kata – kata kasar sebagai cara untuk mengungkapkan kecintaan terhadap sang idola. Bagi para penggemar maupun orang – orang yang hidup di lingkungan *virtual* akan merasa aman dan bebas melakukan apa saja tanpa perlu khawatir dengan norma – norma sosial yang membatasi perilaku mereka di kehidupan nyata. Ekspresi penggemar yang tidak tersalurkan dalam dunia nyata, kemudian dengan bebas dapat diluapkan melalui aktivitas *roleplay* di dunia *virtualtwitter*. Pengekspresian dengan menggunakan ungkapan dan kata – kata kasar ini menjadi sebuah ungkapan dan ekspresi yang benar – benar sesuai dengan apa yang ingin mereka ungkapkan. Para pelaku *roleplay* bebas memilih kata – kata untuk mengungkapkan rasa cinta dan kekaguman tersebut, termasuk ketika mereka kemudian menggunakan kata – kata kasar seperti *fuck*, *shit*, *crazy* yang tidak bisa bebas mereka ungkapkan di dunia nyata.

Selain produksi informasi dan pesan, pelaku *roleplay* dan penggemar sering menciptakan dan *share* berbagai hasil karya seperti *trending topic*, *fanspeak*, *fanfiction*, *fanart*, dan yang lain.

### **Roleplay Terintegrasi Secara Virtual di Blogosphere**

*Blogosphere* sebagai ruang publik yang dibangun dan disatukan tidak hanya sebagai diskursus, tetapi juga oleh adanya *agregasi algoritma (online tools)*. Internet menciptakan ruang publik *virtual* yang mampu membangun komunitas *virtual*. Sebuah komunitas yang dihuni oleh massa atau koloni yang sebagian besar tidak bertemu secara fisik dan tidak saling mengenal (*face to face*). Mereka terkoneksi oleh adanya *online tools* dan diintegrasikan oleh *agregasi algoritma*, seperti *hyperlink*, *members* dan *news feeds*. *Algoritma* telah menembus dinding – dinding ruang publik *virtual* (Jacky, 2012).

Para penggemar yang melakukan aktivitas *roleplay* menciptakan ruang publik sendiri yang bersifat bebas tanpa adanya suatu kekuasaan konvensional tertentu. Para pelaku *roleplay* saling *posting* berbagai informasi, melakukan interaksi dengan pelaku *roleplay* yang lain tanpa mengenal satu sama lain siapa pemeran dibalik akun *roleplay* tersebut. Para pelaku *roleplay* hanya mengetahui dari apa yang ditampilkan dalam akun *twitter* yang digunakan sebagai media *roleplay* tanpa mengetahui kehidupan pribadi dari pemilik akun tersebut. Komunitas yang dihuni oleh berbagai akun *roleplay* ini hampir

keseluruhan ini tidak saling bertemu secara fisik dan tidak saling mengenal (*face to face*). Para pelaku *roleplay* ini saling menemukan dan terkoneksi dengan adanya *agregasi algoritma (online tools)* yang terdapat pada *twitter*. Koloni massa yang terbentuk ini sebagai hasil koneksi adanya *online tools* dan diintegrasikan oleh *agregasi algoritma* seperti *timeline, mention and replies, direct message, search tweet, find people, trending topics, recommended users, everyone near me, favorites, following, followers*. *Algoritma twitter* ini yang mampu menembus dinding – dinding ruang publik *virtual*.

Dengan adanya *agregasi algoritma* ini, para penghuni *blogosphere* tidak terpisah dan saling terhubung sebagai “koloni”. *Blogosphere* mendorong adanya budaya baru bahwa tanpa mengenal secara fisik, anggota komunitas tetap dapat berhubungan dan berbagi, bahkan tanpa adanya ikatan. Koloni ini hanya diikat oleh *subscribers*, sesama *blogger* tetap bisa berbagi (Jacky, 2012).

Pelaku *roleplay* yang saling berhubungan dan berinteraksi tanpa memandang aspek mental, emosional, kedekatan fisik, keakraban, moralitas normatif berdasarkan ruang dan waktu sebagai bangunan integrasi. Integrasi yang dibentuk oleh pelaku *roleplay* ini menunjukkan bahwa mereka saling berhubungan tanpa adanya keterhubungan sosial yang kurang/tidak akrab secara fisik, tidak memandang moralitas normatif, tidak berbagi ruang secara fisik, namun mereka berbagi kepentingan dan saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya melalui perangkat *online* yang tersedia di dalam media *twitter*. Gambaran aktivitas yang dilakukan melalui interaksi dan produksi pesan yang ditampilkan di *twitter* ini melibatkan sistem budaya, komunikasi, dan relasi – relasi lintas batas ruang dan waktu. Komunitas *digital* ini dibingkai oleh interaksi *virtual* yang disengaja berdasarkan kepentingan dan elemen penting komunitas *virtual* ini bukan hubungan sosial, melainkan partisipasi.

*Roleplay* yang dilakukan dengan menggunakan media *twitter* ini berhasil untuk mempertemukan, menghubungkan, dan membuat orang tidak terpisah dengan membangun koloni *virtual* melalui keanggotaan bersama (*members*) dan *subscriber*. Adanya *online tools* yang telah disediakan oleh sosial media *twitter* ini tidak hanya membuat orang mengembangkan basis massa, namun juga mencairkan fragmentasi dengan perangkat *hyperlink*. *Agregasi algoritma* ini tidak hanya mengintegrasikan pelaku *roleplay* di ruang publik *virtual*, tetapi juga opini yang diproduksi melalui perangkat tautan (*hyperlink*) dan pelacakan (*ticker*). Perangkat ini membuat dinding (*wall*) penghuninya tembus pandang, terkoneksi ke *blogosphere*. Dengan perangkat *ticker*, orang dapat saling melacak dan menemukan apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dialami setiap anggota koloni.

Para pelaku *roleplay* saling melacak, terlacak, saling mempromosikan diri, memperkenalkan jaringan pertemanan, mempertemukan orang yang dikenal sebelumnya maupun orang yang baru, yang belum saling mengenal. *Timeline* merupakan bentuk *wall* yang terdapat dalam *twitter* ini sebagai halaman utama yang memuat berbagai *posting* yang diproduksi oleh pemilik akun *roleplay* dan akun yang diikuti (*following*). Para pelaku *roleplay* memposting apa yang dilakukan, dialami, dan berbagai kegiatan sehingga akan menggema dan menyebar pada *timeline* akun para pengikut (*followers*).

### **Roleplay Sebagai Ruang Publik Virtual Terbuka, Dihuni Siapa Saja, dan Pro Keberagaman**

Ruang publik *virtual* yang pro dengan berbagai keberagaman dan merangkul orang – orang yang selama ini termarginalkan dan terpinggirkan. *Blogosphere* yang berbeda dengan ruang publik tradisional (*offline*), dapat diakses oleh siapapun. *Blogosphere* telah “mengkondisikan” bahwa semua orang memiliki potensial untuk menjadi aktor terlepas dari wacana *gender*, usia, pendidikan, wilayah, etnis, dan lainnya. *Blogosphere* sebagai ruang publik *virtual* berskala nasional dan global lebih terbuka untuk siapapun dan tidak adaptif terhadap dominasi kelompok tertentu. *Blogosphere* dapat memfasilitasi warga untuk bertemu secara *online* dan berinteraksi serta melakukan komunikasi secara kritis (Jacky, 2012).

Dengan lingkungan *virtual* yang tidak memandang wacana *gender*, usia, pendidikan, wilayah, etnis, dan lainnya ini menumbuhkan aktor – aktor baru dengan berbagai anonimitas. Pelaku *roleplay* yang menggunakan anonimitas ini mengubah penampilan, informasi pribadi, *gender*, umur, dan yang lainnya. Mereka bereksperimen untuk membentuk representasi dan identitas *virtual* mereka sedemikian rupa. Pelaku *roleplay* yang hampir secara keseluruhan merupakan akun anonim saling berinteraksi dengan media *roleplay* di *twitter*. Pelaku *roleplay* melakukan interaksi dan komunikasi dengan sesama pelaku *roleplay* yang lainnya di dunia *virtual* yang terdiri dari para penggemar yang berasal dari berbagai negara di dunia. Meskipun demikian, para penggemar tetap dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan menggunakan media sosial *twitter*. Persis seperti ketika para penggemar meluapkan emosi dan ekspresi melalui *posting tweet*, para penggemar melakukan interaksi dan komunikasi dengan menggunakan bahasa *universal inggris* dengan pertimbangan dapat saling dimengerti oleh berbagai penggemar yang lain dari belahan dunia manapun.

Ruang *virtual* ini mencairkan berbagai kesenjangan *digital* dengan memberikan kemudahan akses untuk semua orang. Adanya keinginan untuk bisa saling



berinteraksi dan berkomunikasi dengan pelaku *roleplay* lainnya yang memiliki kegemaran yang sama, untuk saat ini tidak lagi menjadi suatu halangan yang sulit dengan batasan – batasan geografis. Para pelaku *roleplay* melakukan interaksi dengan pelaku *roleplay* yang lain dengan sebuah topik yang sama – sama dipahami. Hal ini dapat terjadi dengan kecanggihan teknologi yang disuguhkan, sehingga para pelaku *roleplay* dapat menciptakan ruang khusus untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi di dunia *virtual* tanpa melibatkan adanya interaksi secara fisik, meskipun para pelaku *roleplay* ini berasal dari negara yang berbeda – berbeda, dengan latar belakang budaya yang berbeda, serta datang dari status sosial yang berbeda – beda pula, tetapi kebutuhan mereka akan tetap dapat terpenuhi dengan melakukan interaksi dan komunikasi di dunia *virtual*. Para pelaku *roleplay* yang terlibat dalam interaksi dan komunikasi *virtual* ini diintegrasikan oleh adanya *e-partisipasi*, sehingga dapat mengumpulkan koloni dengan membentuk satu topik pembicaraan dan mendapatkan respon dari pelaku *roleplay* lain dan terbentuk suatu interaksi dan komunikasi.

Sebenarnya tidak hanya dalam bentuk emosi dan ekspresi yang dapat disampaikan oleh para pelaku *roleplay* terkait dengan idola mereka, interaksi dan komunikasi yang terjadi di antara para pelaku *roleplay* ini merupakan bentuk dari *fanspeak* yang sudah menjadi bagian dari budaya *fangirling* di kalangan penggemar karena diciptakan dan digunakan oleh kelompok penggemar sendiri. *Fanspeak* yang kerap terjadi ini diekspresikan dengan menggunakan bahasa Inggris dan digunakan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama pelaku *roleplay* dari berbagai negara yang lain di dunia.

Selain budaya *fanspeak*, terdapat budaya lain yang diciptakan oleh para penggemar. *Fanfiction* merupakan salah satu karya fiksi yang ditulis menggunakan karakter yang ada dalam teks yang telah banyak dikonsumsi dan biasanya mengandung cerita – cerita yang unik (Gooch, 2008). Melalui *fanfiction* yang diproduksi, pelaku *roleplay* mencoba untuk menuangkan ide dan imajinasinya. *Tweet – tweet* yang berisikan tentang fantasi – fantasi banyak beredar di *timeline* akun *roleplay* yang sering memproduksi *fanfiction*. Bahkan telah menjadi suatu budaya untuk pelaku *roleplay* menyalurkan hasrat fanatisme melalui *tweet – tweet* fantasi seperti demikian. Para pelaku *roleplay* menjadikan sesuatu yang lumrah untuk berfantasi mengenai sang idola. Karya fiksi yang kebanyakan ditulis dalam bahasa Inggris ini diceritakan dengan tema romansa cinta dari tokoh idola yang digemari. Internet dan *roleplay* yang mendorong penggemar untuk mengekspresikan diri tanpa pengecualian ini membuat penggemar berani untuk

memproduksi berbagai cerita fiksi *slash fiction* dimana dalam *fiction* tersebut sang idola digambarkan sebagai sosok yang homoseksual. Kegiatan yang dilakukan oleh penggemar ini membuat keberadaan penggemar lebih terorganisasi, para penggemar akan mengelompokkan diri mereka berdasarkan salah satu label *pairing* yang mereka dukung dan dianggap sebagai pasangan yang benar – benar memiliki ketertarikan atau kedekatan satu sama lain di kehidupan nyata.

Dengan adanya budaya *fanfiction* yang berkembang di kalangan penggemar ini telah menjadi bagian dari beragam bentuk pornografi komersial yang menjadi praktik seksual kaum perempuan yang dikemas dalam bentuk baru, yaitu cerita – cerita fiksi ber-genre romantis. Para penggemar memiliki fantasi mengenai romansa cinta yang bebas dari wacana *gender* dan peran jenis kelamin. Persamaan jenis kelamin ini yang membuat cerita fiksi menjadi lebih menarik dan romantis karena subyek mungkin merasa bahwa percintaan laki – laki dan perempuan adalah hal yang sudah biasa. Meskipun demikian, romantisme dan bentuk – bentuk pornografi dalam *slash fiction* ini selalui dipahami sebagai fantasi atau hanya selingan yang menyenangkan yang disengaja dibuat berbeda dari kenyataan yang sebenarnya terjadi. Kecenderungan menulis *slash fiction* ini banyak yang dianggap menyimpang, namun pada dasarnya penggemar hanya ingin melampiaskan ekspresi dan emosi mereka yang merupakan hasil dari mengonsumsi dan mencari pemaknaan terhadap apa yang telah mereka konsumsi. Pemaknaan ini dimaknai sebagai tindakan bebas yang melibatkan intelektual dan emosional, karena jika tidak melibatkan kedua hal tersebut budaya yang diciptakan oleh penggemar tidak akan mampu bertahan lama.

Dunia *virtualtwitter* yang memfasilitasi kebebasan dan kenyamanan untuk penggemar dalam berekspresi serta keamanan dari lingkungan mereka, disamping itu *twitter* sebagai ruang *virtual* berbasis teknologi internet juga membantu penggemar untuk mempublikasikan budaya yang telah mereka ciptakan dalam bentuk karya fiksi tentang idola mereka. Keinginan penggemar untuk menulis karya fiksi dimotivasi oleh kreativitas dan imajinasi yang ingin diungkapkan ke dunia luar yang bebas dari wacana *gender* dan jenis kelamin. Wacana *gender* pada karya fiksi tetap dibalut dengan unsur – unsur terapis atau penyembuhan dan bentuk – bentuk kebebasan melepaskan ekspresi.

### Roleplay Terikat Oleh Solidaritas Virtual

*Blogger* terintegrasi secara *virtual*. *Blogosphere* yang dilengkapi dengan *hypertext*, *hyperlink*, dan yang lainnya telah memfasilitasi hubungan sosial melalui *cross-linkage* (Jacky, 2012).

Budaya *fanspeak* yang berkembang dikalangan penggemar merupakan salah satu budaya *fans* yang eksklusif. Penggemar yang memiliki bahasa sendiri dimana kata – kata dan ungkapan yang telah diadaptasi untuk menciptakan sebuah jargon yang hanya dipahami kelompok penggemar tersebut. Bagi akun *roleplay* yang memiliki banyak *followers* dan sudah terkenal di kalangan penggemar dapat dengan mudah untuk mengintegrasikan dan mengumpulkan para penggemar dengan membuat satu topik *fanspeak* dan sering dilakukan sehingga kemudian menjadi populer. Dengan integrasi dan solidaritas yang terkumpul pada koloni penggemar ini, sehingga memiliki kemampuan untuk menjadikan sebuah topik menjadi besar dan populer. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok penggemar memiliki *power*. *Power* yang ditunjukkan dengan membuat sebuah *trending topic* ini untuk menunjukkan adanya eksistensi dan solidaritas mereka sebagai kelompok yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan dunia *virtual*.

Internet memberikan dukungan emosi dan persahabatan, dukungan sosial, fisik dan mental, saran, informasi dan rasa memiliki. Berbagai informasi, persahabatan, serta dukungan sosial menyebabkan penghuni *blogosphere* merasa saling memiliki, dimana hal ini ditandai dengan timbulnya kerelaan mereka dalam merespons dukungan. Pertukaran informasi dan dukungan sosial, fisik, dan mental memudahkan *blogger* untuk menggalang aksi kolektif dan kerjasama. Komunitas *virtual* yang mirip dengan kehidupan nyata dalam masyarakat ini dalam arti bahwa dukungan tersedia, seringkali dalam hubungan khusus. Penghuni *blogosphere* saling memberikan informasi, dukungan, persahabatan, dan rasa memiliki kepada orang yang hampir tidak mengenal secara *face to face* dalam dunia *offline* atau orang asing.

Pelaku *roleplay* dan penggemar yang aktif dalam dunia *virtual* ini menjadi salah satu kelompok yang memiliki pengaruh besar di dunia *virtual* yang sering menjadikan topik K-Pop menjadi *trending topic* bahkan mencapai skala internasional (*worldwide*). Sebenarnya *trending topic* yang diciptakan oleh penggemar ini tidak memberikan suatu keuntungan tersendiri terhadap para pelaku *roleplay* dan penggemar yang aktif di media sosial *twitter*, tetapi keuntungan yang dicari adalah dalam bentuk perhatian yang didapat dari penggemar K-Pop yang lain, *fandom*, kelompok lain, bahkan dunia. Para pelaku *roleplay* dan penggemar merasa bahwa mereka “didengarkan teriakannya” oleh orang – orang yang memiliki keterkaitan dengan kelompok penggemar dan *fandom*.

Peran lainnya dari *roleplay* yang ditunjukkan dengan menjadi sumber informasi bagi penggemar K-Pop, karena aktivitas *roleplay* yang dituntut untuk selalu *update* dan

sangat aktif di sosial media *twitter*, sehingga informasi yang didapatkan sangat pesat dan beredar dengan cepat. Bagi para penggemar yang secara realita mengikuti kegiatan sang idola akan menyebarkan informasi baik berupa foto, gambar, jadwal kegiatan, dan yang lainnya dengan menandai karyanya menggunakan nama khusus. Sedangkan para penggemar yang lain akan melakukan *repost* informasi dengan menggunakan imbuhan “*cr...*” untuk menghargai atas apa yang pengunggah berikan dan merupakan penghargaan terhadap apa yang mereka anggap sebagai kebudayaan. Bagi para penggemar, hal ini merupakan pembuktian eksistensi dari adanya diri mereka. Menuliskan nama pemilik atau pengunggah berarti menghargai eksistensi dari mereka.

Dukungan di ruang publik *virtual* dipenuhi dengan orang asing, dimana posisi sosial dan sosial jaringannya tidak diketahui. Tetapi pengguna internet cenderung untuk mempercayai orang asing tersebut (Jacky, 2012).

Pelaku *roleplay* dan penggemar yang haus akan hasrat fanatisme dengan menggunakan berbagai cara untuk memenuhinya. Kegiatan ini tidak dapat lepas dengan adanya *fanwar* yang terjadi diantara sesama penggemar. Perang yang terjadi diantara sesama penggemar ini disebabkan oleh hancurnya fantasi penggemar mengenai *fandom* atau sang idola, ini dikarenakan para penggemar adalah kelompok yang hidup dalam sebuah fantasi. Sebuah *fandom* atau komunitas baik dalam online maupun nyata harus memiliki “*sense of community*” yang akan menjaga komitmen yang sudah dibuat. Perasaan anggota yang saling memiliki, saling memiliki kepentingan antar anggota dan grup, serta keyakinan bahwa kebutuhan anggota akan dipenuhi melalui komitmen bersama. *Fanwar* yang kerap terjadi antar *fandom* tentu ingin menjadikan idolanya menjadi satu – satunya pusat perhatian. *Fanwar* yang terjadi karena perebutan kekuasaan dan otoritas pada satu *level* kedudukan tertentu, namun *fanwar* ternyata tidak selalu dilakukan oleh penggemar demi sang idola, melainkan untuk diri mereka sendiri. *Fanwar* ini identik dengan kekhawatiran akan takdir budaya populer, sehingga mereka mendukung harapan dan idealisme mereka.

Penggemar akan melakukan *share* foto, gambar, informasi dan lain sebagainya dengan saling melakukan *mention*, *tag* kepada akun penggemar yang lain. Melakukan *spam* pada berbagai informasi atau hal yang mampu menimbulkan berbagai bentuk *fanwar* diantara penggemar. Penggemar melakukan *fanwar* sebagai wujud perlindungan mereka terhadap eksistensi budaya populer yang mereka sukai. Saling memperebutkan kekuasaan dan otoritas sebagai *fandom* terbaik, sehingga dengan adanya keinginan tersebut membuat penggemar tidak bisa menerima perbedaan pendapat yang datangnya dari sesama penggemar lainnya maupun dari *fandom* lain.

Karena adanya fanatisme, solidaritas, dan eksistensi yang penggemar miliki, maka penggemar berusaha untuk tidak kalah dalam *fanwar*. Kekerasan seringkali terjadi dalam *fanwar* dengan bentuk teks yang dibuat dengan ungkapan kasar tentang makian atau sindiran yang mengarah kepada topik *fanwar* yang sedang terjadi. Saling meluapkan segala kelemahan dan kesalahan *fandom* dan sang idola menjadi hal yang sering memicu terjadinya *fanwar*. Rasa benci terhadap *fandom* lain pada dasarnya merupakan penyebab utama terjadinya *fanwar* tersebut.

## PENUTUP

### Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa para penggemar melakukan aktivitas *roleplay* dengan merepresentasikan diri dan membentuk identitas *virtual* sebagai media untuk melakukan interaksi, pelepasan diri, dan memberikan kebebasan berekspresi. Para penggemar melakukan aktivitas *roleplay* untuk pemenuhan kebutuhan akan hasrat fanatisme terhadap sang idola dan menjadikan dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan mampu meraih potensi yang diinginkan secara penuh dengan merepresentasikan diri dan membuat identitas *virtual* baru dalam dunia maya. Semua hal yang mengarah kepada sang idola dijadikan sebagai identitas diri dari pelaku *roleplay* tersebut di dunia *virtual*. Identitas pinjaman dari sang idola ini menjadi identitas yang digunakan oleh pelaku *roleplay* ketika dirinya melakukan aktivitas *roleplay* sebagai Kim Jongin di *twitter*. Setiap akun *roleplay* memiliki langkah-langkah khusus untuk merepresentasikan diri idola yang diperankan. Representasi yang ingin ditunjukkan oleh kedua akun *roleplay* ini menjadi sebuah tindakan untuk menampilkan diri tetapi dengan menggunakan identitas pinjaman idola mereka untuk mencapai sebuah citra diri yang diharapkan. Para pelaku *roleplay* ini berupaya untuk mengkonstruksi dirinya dengan cara yang sesuai dengan karakteristiknya. Representasi diri dan identitas *virtual* yang diciptakan oleh pelaku *roleplay* sedemikian rupa menunjukkan kedekatan antara penggemar dengan sang idola dengan melekatkan berbagai identitas sang idola sebagai identitas *virtual* pinjaman yang digunakan. Namun, pelekatan identitas yang dilakukan oleh penggemar ini tidak menandakan loyalitas penggemar dan bersifat lemah, karena pelekatan identitas pada dunia *virtual* bisa berubah sesuai dengan keinginan pengguna. Melalui aktivitas *roleplay* ini, para penggemar ingin membentuk dan membangun kedekatan diri dengan idola mereka, menunjukkan kepedulian terhadap sang idola tanpa mepedulikan tanggapan dari sang idola. Para pelaku *roleplay* membentuk ruang publik *virtual* sendiri di media sosial *twitter* sebagai sebuah *space* para penggemar untuk membentuk, mengorganisir, dan

menghidupkan ruang publik yang mereka bentuk sendiri. Representasi diri dan identitas *virtual* yang digunakan pelaku *roleplay* cenderung menunjukkan adanya anonimitas pelaku. Dunia *virtual* yang otonom, bebas dari adanya kekuasaan tertentu, dan ramah dengan anonimitas ini menjadikan tidak adanya batasan yang pasti bagi pelaku *roleplay*. Pelaku *roleplay* menggunakan identitas *virtual* pinjaman dari sang idola tanpa mengetahui identitas asli baik *gender*, usia, etnis, suku, golongan dan yang lainnya. Anonimitas identitas *virtual* ini memberikan kebebasan bagi para pelaku *roleplay* untuk bereksperimen dengan identitas mereka yang sangat berbeda dari kehidupan nyata. Internet dan *roleplay* mendorong penggemar untuk bereksperimen dengan membentuk representasi diri dan identitas *virtual* dengan akun anonim, mengekspresikan diri tanpa pengecualian, saling berhubungan dan berinteraksi tanpa memandang aspek mental, emosional, kedekatan fisik, keakraban, moralitas normatif berdasarkan ruang dan waktu sebagai bangunan integrasi. *Blogosphere* yang mencairkan kesenjangan *digital* dengan kemudahan akses untuk semua orang sehingga para pelaku *roleplay* mampu untuk membentuk ruang publik *virtual* sendiri. Adanya keinginan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi, kegembiraan yang sama, topik interaksi yang sama – sama dipahami, dan didukung dengan kecanggihan teknologi, sehingga pelaku *roleplay* menciptakan ruang khusus untuk saling berinteraksi di dunia *virtual* tanpa melibatkan adanya interaksi fisik meskipun pelaku *roleplay* berasal dari negara yang berbeda – beda, dengan latar belakang budaya yang berbeda, serta datang dari status sosial yang berbeda, tetapi kebutuhan akan tetap terpenuhi dengan melakukan interaksi dan komunikasi di dunia *virtual*. Para pelaku *roleplay* melakukan interaksi dan komunikasi *virtual* yang diintegrasikan oleh adanya *e-partisipasi*, sehingga dapat mengumpulkan koloni dengan membentuk satu pembicaraan dan mendapatkan respon dari pelaku *roleplay* lain dan terbentuk suatu interaksi dan komunikasi. Komunitas *virtual* seperti ini tidak terisolasi karena anggota saling terhubung melalui keanggotaan bersama dan melalui jaringan *hyperlink* yang menghubungkan *posting* diseluruh forum. Pelaku *roleplay* saling memberikan informasi, dukungan, persahabatan, dan rasa memiliki kepada orang yang hampir tidak mengenal secara *face to face* dalam dunia *offline* atau orang asing. Dukungan di ruang publik *virtual* dipenuhi dengan orang asing, dimana posisi sosial dan sosial jaringannya tidak diketahui, tetapi mereka cenderung untuk mempercayai orang asing tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gooch, B. 2008. *The Communication of Fan Culture: The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Thesis. Georgia Institute of Technology.
- Jacky, M. 2012. *Blogger dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia*. Disertasi FISIP Unair Surabaya.
- Jacky, M. 2012. *Ringkasan Disertasi: Blogging dan Demokrasi Deliberatif di Blogosphere Indonesia*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Jacky, M. 2013. *Analisis Hacking: Metode Kualitatif 2.0 di Ilmu Sosial/Sosiologi*. Makalah disampaikan pada kuliah umum di Universitas Sawerigading, Makassar.
- Korean Culture and Information Service. 2011. *The Korean Wave: A New Pop Culture Phenomenon. Contemporary Korea No. 1*. Republic of Korea: Ministry of Culture, Sport, and Tourism.
- Nastiti, Aulia. 2011. *"Korean Wave" di Indonesia: Antara Budaya Pop, Internet, dan Fanatisme Pada Remaja (Studi Kasus Terhadap Situs Asians Fans Club di Indonesia dalam Perspektif Komunikasi Antar Budaya)*. *Journal of Communication*.

