

Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter)

¹Destevania Nurul Ghassani, ²Rini Rinawati

^{1,2}Prodi Ilmu Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116
email: 1destevanianurulg@gmail.com, 2rini.rinawati@unisba.ac.id

Abstract. Role play was assumed as one of the media for (mostly) K-Pop enthusiast who want to portray and acting as the idol on their social media. So far, Twitter is the most used media by Korean role players. Ideally, they show how they're acting and portray the idol by tweeting their imagination as if they're really live by the idol's life. The purpose of my research is to explore the Korean role player's transformation of self-concept that will build their behavior, at the present and the future, both in the role play world also in their real life world. This research use a qualitative research with phenomenology study type, which will study the phenomena that showed up from Korean role player's experience. Understanding the conscious experience from Korean role player's point of view, and interpret their experience by participating method also interviewing their social media activity (Twitter) and their real life activity experience. The results show us that the transformation of self-concept that built in the role player's behaviour is highly positive. Korean role player is more confident and good in socializing. Furthermore, their speaking ability is also increased, specially in English and Korean basic. That positive vibe is applied in their real life that will also affect their future.

Keywords: Korean Role Player, Twitter, Self-Concept.

Abstrak. *Role play* dianggap sebagai salah satu media untuk penggemar K-Pop yang ingin mengikuti dan berperan sebagai idola tersebut di sosial media. Se jauh ini, *Twitter* adalah sosial media yang paling banyak dan sering digunakan oleh *Korean role player*. Idealnya, *Korean role player* ini menunjukkan dengan cara melakukan *tweet* yang berisikan khayalan, seolah-olah Ia-lah sang idola layaknya apa yang idolanya lakukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi transformasi konsep diri *Korean role player* yang akan membangun perilaku *Korean role player* di masa sekarang dan masa yang akan datang, baik di dalam *role play world* maupun di luar *role play world*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi fenomenologi, yang akan mempelajari fenomena yang muncul dari pengalaman *Korean role player*. Memahami pengalaman sadar dari sudut pandang *Korean role player* dan memaknai pengalamannya dengan metode berpartisipatif dan wawancara dalam dunia virtual *role play world* di media sosial *Twitter*. Hasil penelitian menggambarkan transformasi konsep diri yang terkonstruksi dari permainan peran *role play world* di media sosial *Twitter* untuk *Korean role player* sebagai penggemar yang tercermin melalui perilakunya adalah positif. *Korean role player* semakin percaya diri dan lihai dalam bersosialisasi. Selain itu, kemampuannya dalam berbahasa pun meningkat terutama dalam bahasa Inggris dan semakin mengetahui kosa kata dalam bahasa Korea. Pengaruh positif itupun diterapkan dalam kehidupan nyata yang juga akan mempengaruhi kehidupannya di masa mendatang.

Kata Kunci: Korean Role Player, Twitter, Konsep Diri.

A. Pendahuluan

Role play atau bermain peran dianggap sebagai salah satu media untuk penggemar K-Pop yang ingin mengikuti dan berperan sebagai idola tersebut di sosial media. Melalui permainan peran/ *role play* ini (selanjutnya akan peneliti sebut dengan *role play world*), penggemar bisa bergabung dalam sebuah kelompok untuk berpura-pura menjadi idola yang mereka sukai, berimprovisasi sesuai dengan keinginan mereka sendiri dengan tetap menjaga nama baik idola mereka. *Role play* layaknya berakting untuk sebuah *drama* atau *film*. Maka dari itu, *role player* dituntut untuk benar-benar memahami karakter yang hendak dibawakannya. Mulai dari sifat, tindakan, cara berpikir, dan perilaku dari karakter yang dibawakannya tersebut.

Pada dasarnya penggemar adalah seseorang yang menyukai sesuatu atau orang lain secara antusias. Dalam konteks *korean wave*, penggemar merupakan seseorang yang menyukai aktor, aktris, atau *idol* dan selalu mengikuti kegiatan seseorang yang disukainya. Selain itu penggemar juga akan membantu proses promosi idola yang Ia sukai.

Hal ini dilakukan agar penggemar mendapatkan kepuasan sendiri, seperti menjaga aktor, aktris, atau *idol* yang disukainya tetap eksis di dunia hiburan dan Ia bisa lebih sering melihat idola yang sukainya sehingga memunculkan perasaan bahagia untuk penggemar. Apa yang telah dilakukan oleh penggemar dari uraian tersebut berlaku juga dalam *role play world*, di mana penggemar akan membantu proses promosi aktor, aktris, atau *idol*-nya dalam konteks yang sedikit berbeda, istilah penggemar K-Pop di dunia virtual *role play world* ini selanjutnya akan peneliti sebut dengan *Korean role player*.

Banyak *Korean role player* yang mengartikan *role play* 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 *Korean role player* tersebut. *Korean role player* yang bermain *role play* ini saling berdialog dengan *Korean role player* lainnya yang memainkan peran idola yang berbeda-beda pula. Dialog yang dilakukan oleh *Korean role player* ini bersifat sentimental dan emosional. Sejauh ini, media yang paling banyak dan sering digunakan oleh penggemar untuk melakukan *role play* adalah *Twitter*. Idealnya, *Korean role player* ini menunjukkan dengan cara melakukan *tweet* yang berisikan khayalan seolah-olah Ia-lah sang idola layaknya apa yang idolanya lakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga *Korean role player* menciptakan dunia palsu (*fake world*) yang diinginkan oleh dirinya sebagai idola.

Dalam permainan peran *role play world*, kita dapat menemukan akun *agency*, akun *fanbase*, akun perkumpulan (*squad*), akun EO (*Event Organizer*), *base* untuk mencari *couple*, mencari dan membuat keluarga, mengadopsi anak, menikah, membuat konser, *showcase*, dan yang lainnya. Dunia *role play* yang telah ‘mengadopsi’ lingkungan di dunia nyata. Hal ini yang membuat *Korean role player* tidak bisa membedakan yang mana dunia nyata (*real world*) dan dunia palsu (*fake world*).

Hingga saat ini, jumlah akun *Korean role player* yang tergabung dalam *role play world* di Indonesia adalah sebanyak 210.000 akun jika dilihat dari *followers* salah satu *fanbase role play world* Indonesia terbesar di media sosial *Twitter*, yaitu @WeGotLoves. *Fanbase* merupakan akun yang didedikasikan khusus untuk *role player*. Akun tersebut bertugas untuk memberikan info-info menarik, *games*, *menfess*, WGL (*We Got Love*), WGF (*We Got Family*), *story RP (Role Player)*, dll. *Fanbase* ini sendiri telah berdiri sejak tahun 2013 dan masih aktif hingga tahun 2017 ini, @WeGotLoves merupakan *fanbase role play world* yang paling banyak di-*follow* oleh *Korean role play* karena selalu aktif untuk memberikan berbagai macam informasi tentang idola *K-Pop* juga hal-hal menarik lainnya baik seputar *K-Pop* maupun mancanegara.

Hal inipun diperkuat dengan perbandingan yang dilakukan oleh peneliti dari hasil pengamatan berperanserta, di mana hanya dalam jangka waktu 3 (tiga) bulan, semakin banyak jumlah akun *role player* yang mem-*follow* salah satu *fanbase role play world* Indonesia terbesar di media sosial *Twitter*, yaitu @WeGotLoves. Pada bulan April, *followers* dari @WeGotLoves adalah 203.000, dan survei penelitian akhir yang dilakukan pada bulan Juli, *followers* dari @WeGotLoves adalah 210.000.



Gambar 1. Perbandingan Jumlah *Followers* Akun *Fanbase Role Play World @WeGotLoves* di media sosial *Twitter* pada bulan April (Kiri) dan Juli (Kanan)

Sumber: [Twitter.com/](https://twitter.com/WeGotLoves) April 2017 dan Juli 2017

Berdasarkan hasil survei yang sebelumnya dilakukan oleh peneliti, jika melihat *Korean role player* dari sudut pandang orang luar (pandangan etik), penggemar yang berada dalam dunia virtual *role play world* ini dianggap sebagai orang yang ‘tidak punya kerjaan’, ‘membuang waktu’, ‘menghambur-hamburkan uang dan menghabiskan kuota internet untuk hal yang tidak penting’. Namun, jika kita melihat *Korean role player* dari pandangan emik (bagaimana *Korean role player* melihat kehidupannya sendiri) akan menjadi menarik untuk dibahas dan diteliti tentang *Korean role player* dari sisi subjek pelaku *Korean role player* sendiri, untuk dapat mengeksplorasi apa yang Ia rasakan, apa yang Ia pikirkan, dan apa yang Ia lakukan ketika Ia berperan sebagai orang lain di dalam dunia virtual *role play world* di media sosial *Twitter* tersebut.

Sehingga peneliti bisa menggambarkan bagaimana *Korean role player* memaknai permainan dunia virtual itu sehingga Ia bisa bertahan dalam waktu yang cukup lama di dalam dunia palsu (*fake world*), menggali dan memahami motif apa yang dimiliki dirinya ketika bergabung di dalam permainan dunia virtual *role play*. Ia mungkin memiliki latar belakang dan tujuan yang secara sengaja dipersiapkan melalui karakter idola yang diperankan. Juga mengeksplorasi transformasi konsep diri yang terkonstruksi dari *Korean role player*.

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitiannya adalah “Bagaimana Konsep Diri *Korean Role Player*?” (Studi Fenomenologi pada *Korean Role Player* dalam Dunia Virtual *Role Play World* di Media Sosial *Twitter*). Adapun tujuan diadakannya penelitian ini, yaitu untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Untuk menggambarkan makna *role play world* di media sosial *Twitter* bagi *Korean role player*.
2. Untuk menggali motif *Korean role player* sehingga bergabung dalam *role play world* di media sosial *Twitter*.
3. Untuk mengeksplorasi transformasi konsep diri *Korean role player* di dalam *role play world*.
4. Untuk mengeksplorasi transformasi konsep diri *Korean role player* di luar *role play world*.

B. Landasan Teori

Menurut Dadi Ahmadi, Internet selain menawarkan berbagai informasi dan peluang baru bagi penggunanya, sekaligus juga memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk menjadikan media baru ini dapat memberikan manfaat atau malah merugikan penggunanya. Perubahan tatanan kehidupan sebagian masyarakat saat ini juga tidak dapat dilepaskan dengan keberadaan internet. (dalam Ahmadi, 2011: 1)

Media sebagai bagian dari konteks budaya yang lebih besar akan membentuk suatu perilaku dan pemikiran. Ketika media sudah berubah, cara individu dalam berpikir, mengatur informasi, dan berhubungan dengan orang lain pun akan berubah. Adanya media baru membuat seseorang akan berpikir bahwa perubahan yang penting dalam teori media yang awalnya merupakan suatu jangkauan yang sangat luas hingga menjadi suatu yang bersifat pribadi. Bentuk-bentuk dari penggunaan media yang baru dapat berupa informasi yang disebarkan dari individu ke individu lainnya, berbagi pengetahuan, hingga saling berinteraksi.

Mark Poster dalam bukunya, *The Second Media Age* menandai “periode baru di mana teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya akan mengubah masyarakat.” (dalam Littlejohn, 2014: 413). Era media kedua membawa kekuatan dari media itu menjadi suatu fokus pembahasan termasuk sebuah minat baru dalam karakteristik penyebaran dan penyiaran media. Era media kedua dapat digambarkan sebagai:

1. Desentralisasi
2. Dua arah
3. Di luar kendali situasi
4. Demokratisasi
5. Mengangkat kesadaran individu
6. Orientasi individu

Ada dua pandangan mengenai perbedaan media baru yang lebih dominan dari era media pertama. Jika media pada era pertama lebih menekankan pada penyiaran, media pada era kedua lebih menekankan pada jaringan. Kemudian perbedaan pandangan tersebut terbagi menjadi dua bagian. Yang pertama adalah pendekatan interaksi sosial (*social interaction*) yang membedakan media dengan seberapa media tersebut dengan model interaksi tatap muka. Yang kedua adalah pendekatan integrasi sosial (*social integration*) yang menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi, interaksi dan penyebarannya, namun lebih ke dalam bentuk ritual di mana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat.

Fenomenologi menuntut kita untuk mengetahui dunia dari sudut pandang orang pertama, yaitu orang yang langsung mengalami suatu fenomena yang terjadi dalam kehidupannya kemudian dideskripsikan secara alamiah dan apa adanya dari pengalamannya. Dengan kata lain, fenomenologi merupakan jenis penelitian tentang pengalaman subjektif, pengalaman sadar dari seseorang yang mengalami suatu kejadian itu. Fenomenologi merupakan pandangan berpikir yang menekankan pada fokus kepada pengalaman-pengalaman subjektif manusia dan interpretasi-interpretasi dunia. Para fenomenologis ingin memahami bagaimana dunia muncul kepada orang lain. (Moleong, 2011:15)”

Fenomenologi menyelidiki pengalaman kesadaran yang berkaitan dengan pertanyaan seperti: bagaimana pembagian antara subjek (ego) dengan objek (dunia) muncul dan bagaimana sesuatu hal di dunia ini diklasifikasikan. Para fenomenolog berasumsi bahwa kesadaran bukanlah dibentuk karena kebetulan dan dibentuk oleh sesuatu hal lainnya daripada dirinya sendiri. Kesadaran menciptakan ‘dunia’ yang

dialami setiap orang. Analisis fenomenologis berusaha untuk mencari untuk menguraikan ciri-ciri ‘duniannya’, seperti apa aturan-aturan yang terorganisasikan, dan apa yang tidak, dan dengan aturan apa objek dan kejadian itu berkaitan. Peneliti dalam pandangan fenomenologis berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka.

Konsep diri meliputi apa yang kita pikirkan dan apa yang kita rasakan tentang diri sendiri. Diri dari seseorang adalah jumlah total dari apa yang kita sebut kepunyaannya dan segala miliknya. Seperti yang William D. Brooks katakan: Konsep diri sebagai “*those physical, social, and psychological perceptions of ourselves that we have derived from experiences and our interaction with others*”. Jadi, konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri ini boleh bersifat psikologi, sosial, dan fisis. (dalam Rakhmat, 2005: 99)

Ternyata kita tidak hanya melihat bagaimana kita menanggapi perilaku orang lain, menjelaskan sifat-sifatnya, mengambil keputusan tentang penyebab perilakunya, menggambarkan apakah apa yang dilakukannya merupakan suatu kebohongan atau begitulah adanya. Tetapi kita juga mempersepsi diri kita sendiri, kita tidak hanya sebagai penganggap tetapi juga sebagai stimuli dari apa yang kita lakukan, kita sebagai objek maupun subjek untuk diri kita sendiri. Charles Horton Cooley mengatakan, kita melakukannya dengan membayangkan diri kita sebagai orang lain dalam benak kita. Cooley menyebut gejala ini *looking-glass self* (diri cermin), seakan-akan kita menaruh cermin di depan kita. Konsep diri bukan hanya sekedar gambaran deskriptif, tetapi juga penilaian kita tentang diri sendiri.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Role play world diketahui oleh *Korean role player* sebagai suatu tempat di mana mereka sebagai seorang penggemar bisa menyalurkan dan mengekspresikan berbagai hal ingin mereka lakukan dengan membayangkan juga memerankan artis yang mereka sukai melalui media sosial *Twitter*, di mana melalui media sosial *Twitter* inilah permainan peran tersebut berasal.

Seperti yang kita ketahui bahwa sebagai masyarakat yang hidup di zaman milenium dan dikenal sebagai masyarakat milenial yang sudah menggantungkan kehidupan pada perkembangan teknologi yang semakin canggih, munculnya media baru melalui simulasi komputer yang dilakukan dengan cara mengakses internet melalui aplikasi yang menawarkan berbagai macam media sosial, yang di dalamnya kita bisa menggunakannya untuk berkomunikasi, berinteraksi dan mendapatkan informasi tanpa batas ruang dan waktu. Namun, adanya media baru tersebut tidak hanya dilakukan untuk sekedar mengetahui informasi dan berinteraksi saja, namun di dalamnya manusia akan membentuk suatu masyarakat dan memberikan rasa untuk saling menjaga dan memiliki, juga bertahan dalam dunia maya itu.

Sehingga sebuah akun dalam media sosial tidak hanya digunakan untuk melakukan pertemanan saja dan membuat koneksi untuk sebuah bisnis, namun juga dapat menunjukkan adanya suatu produksi budaya, contohnya adalah budaya penggemar. Karena media sosial merupakan suatu aplikasi yang mempertemukan penggemar dengan idola mereka. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi dalam mengakses membuat penggemar bisa melakukan koneksi langsung pada akun idola yang mereka sukai dan bisa mengikuti aktivitas atau berita terbaru serta dapat berinteraksi dengan idolanya.

Hal inipun dimanfaatkan oleh *Korean role player* sebagai penggemar yang

ingin menyalurkan juga mengekspresikan rasa cintanya untuk idola mereka dengan bermain peran melalui *role play world* di media sosial *Twitter* yang *booming* sejak tahun 2010 lalu. Jika selama ini mereka mempunyai batasan oleh wilayah dan area tertentu untuk mewujudkan keinginannya tersebut, maka kehadiran teknologi membuat penggemar bisa mencakup keinginannya tersebut dengan lebih luas. “Inipun merupakan pertanda adanya khalayak kreatif (*creatives audiences*) dalam arena budaya penggemar.” (Mandiberg, 2012: 7-8 dalam Nasrullah, 2015: 136-140).

Penggemar tidak hanya memanfaatkan media sosial untuk menghasilkan informasi, namun bisa juga untuk hiburan dalam dunia maya. Penggemar bisa menjadi artis dengan membuat sebuah akun di salah satu media sosial yang diinginkannya dan berimajinasi seolah-olah Ia-lah sang artis yang sedang melakukan kegiatan sehari-hari sebagai *entertainment*. Karena ketika penggemar berinteraksi meskipun menjadi orang lain, akan ada banyak hal yang bisa penggemar tersebut saling tukarkan dengan penggemar lainnya, seperti informasi yang akan menimbulkan makna tersendiri bagi masing-masing penggemar. Lalu makna tersebut akan memberikan pengertian yang mendalam sehingga pada akhirnya akan menimbulkan suatu persepsi kepada diri sendiri melalui komunikasi tersebut.

Role play world yang dimaknai oleh *Korean role player* sebagai sebuah tempat di mana Ia bisa mengisi waktu luangnya karena sedang tidak memiliki kesibukan juga sebuah simulasi *game* di mana *Korean role player* bisa mendapatkan teman baru dengan melibatkan perasaannya yang nyata ketika bermain, lalu Ia memulai interaksi dan pertukaran informasi melalui proses komunikasi secara sekunder, di mana Ia menggunakan sebuah alat berupa media sosial *Twitter* kepada *Korean role player* lainnya yang bergabung dalam permainan peran tersebut dengan di sehingga melalui pengalaman tersebut akan ada proses perubahan perilaku *Korean role player* karena adanya komunikasi yang terjadi.

Motif merupakan alasan (sebab) seseorang melakukan sesuatu. *Korean role player* sudah memaknai *role play world* di media sosial *Twitter* sesuai dengan apa yang sudah di alaminya selama berada dalam permainan peran tersebut pun memiliki motif mengapa Ia berada dalam permainan peran tersebut dan mengapa Ia bermain peran. Hal ini bermula dari sejarah awal mulanya Ia mengenal dan mengetahui *role play world* hingga akhirnya Ia bertahan dalam dunia peran tersebut.

Adanya sesuatu yang baru dalam hidup *Korean role play* ini membuat Ia penasaran dan ingin mencoba hal baru tersebut, juga terjadi obrolan kecil tentang *role play world* dan Ia melihat temannya yang berada dalam kehidupan nyatanya yang terlebih dahulu berada dalam permainan peran tersebut membuat Ia mempersepsikan *role play world* merupakan sebuah tempat yang menyenangkan untuk memberikan hiburan tersendiri bagi dirinya yang dilakukan saat senggang. Setelah Ia berada cukup lama dalam *role play world* di media sosial *Twitter*, Ia pun memiliki harapan-harapan yang ingin Ia wujudkan, karena *role play world* adalah permainan simulasi yang membuat dirinya bisa melibatkan perasaannya ketika bermain.

Harapan tersebut adalah Ia ingin menemukan dan memiliki teman-teman yang bisa Ia percaya dan saling mengenal satu sama lainnya, tidak hanya sekedar teman saja, kemudian Ia menginginkan seseorang yang mengerti dirinya sehingga Ia merasa nyaman dan menjadi dirinya sendiri ketika berada disamping orang tersebut. Harapan dari *Korean role play* inipun hanya sebatas hiburan dalam dunia maya saja, karena jika Ia menginginkan suatu hal yang lebih dan terasa dalam kehidupannya nyatanya, lebih baik Ia menemukan apa yang Ia harapkan itu dalam dunia nyata, karena bisa bertemu dan bertatap langsung.

Lalu alasan lainnya adalah untuk keperluan pribadi dalam aktivitas dunia nyatanya, yaitu Ia membutuhkan informasi yang lebih dalam mengenai karakter artis yang diperankannya dalam permainan peran yang juga Ia perankan dalam *cover dance* yang Ia jalani. Terakhir, Ia menginginkan karakter artis yang tidak jauh berbeda dengan dirinya yang sebenarnya sehingga Ia tidak perlu mengubah karakter yang sebenarnya dalam dirinya dan bisa dengan mudah dan bebas dalam berekspresi yang sesuai dengan keinginannya. Berikut adalah pembagian motif *Korean role player* berada di *role play world* di media sosial *Twitter*:

Tabel 1. Pembagian Motif *Korean Role Player* Sehingga Bergabung dalam *Role Play World* di Media Sosial *Twitter*

	MOTIF
IN ORDER TO MOTIVE (MOTIF UNTUK)	Menyalurkan rasa suka untuk kepuasan tersendiri dengan memerankan artis yang disukai dan membutuhkan informasi yang lebih dalam tentang artis tersebut untuk keperluan <i>dance cover</i> .
	Mengisi waktu luang karena tidak memiliki kesibukan.
	Mencari teman yang tidak hanya sekedar teman.
BECAUSE MOTIVE (MOTIF SEBAB)	Adanya rasa kagum pada artis yang disukai
	Penasaran dengan permainan yang baru diketahuinya.
	Mengikuti teman yang sudah terlebih dahulu ikut bergabung dan berada di dalam <i>role play world</i> di media sosial <i>Twitter</i> .

Transformasi konsep diri *Korean role play* dalam *role play world* memikirkan dan merasakan dirinya merupakan seseorang yang keren karena bisa memerankan karakter yang sangat sesuai dengan karakter artis yang sebenarnya. Sehingga banyak yang menyukai dirinya dan teman *role player*-nya tersebut menganggap dirinya sosok yang penting dan sudah seperti bagian dari keluarga yang akan selalu dicari dan ditunggu keberadaannya dalam *role play world* di media sosial *Twitter*. Namun informan tetap menyesuaikan bagaimana dirinya harus bersikap dan berperilaku dalam ruang lingkup pergaulan komunitas virtualnya di *role play world* untuk tetap membatasi dan menjaga *image* dirinya agar tidak keluar dari karakter artis sebenarnya yang Ia perankan.

Kemudian gejala *looking-glass self* yang lain adalah kita membayangkan bagaimana kita tampak pada orang lain. Seperti sebuah pengalaman yang dialami oleh informan sebagai *Korean role player* yang mendengar bahwa *role play world* dipandang dan juga dinilai negatif oleh temannya yang ada dalam kehidupan nyata. Hal ini membawa *image* yang berbeda juga untuk informan karena ada standar tertentu yang mereka persepsikan untuk *Korean role player*, namun pandangan dan penilaian negatif tersebut tidak berlaku untuk informan karena diri informan tidak termasuk ke dalam persepsi negatif dari teman dalam kehidupan nyatanya.

Pengalaman yang telah dialami oleh *Korean role player* dalam permainan peran *role play world* di media sosial *Twitter* membawa perubahan konsep diri yang dapat dilihat dari perilakunya yang berpengaruh dalam kehidupan di dunia nyata karena Ia cukup lama berada dalam permainan peran tersebut yang membuat dirinya sering *online* dan juga berinteraksi dengan teman-temannya yang sesama *role player*. Sehingga dari seluruh pengalamannya tersebut Ia bisa mendeskripsikan apa yang sudah Ia alami secara nyata dan apa adanya, juga dapat menilai dirinya sendiri.

Perbedaannya adalah ketika Ia belum mengetahui dan bergabung dalam *role play world*, informan mengatakan dirinya merupakan seseorang yang ramah dan mudah bergaul dengan siapapun yang baru dikenalnya namun Ia masih merasa kaku dan canggung, juga Ia senang dan bisa diajak bergurau namun Ia hanya bisa menanggapi dengan tertawa saja, tidak bisa membalas gurau-an yang dilontarkan kepadanya. Setelah bergabung dan berada cukup lama dalam *role play world*, konsep diri yang baru mulai terbangun dalam dirinya dan membawa transformasi yang membuat dirinya semakin percaya diri. Ia bisa dengan cepat beradaptasi dengan orang baru yang berada disekitarnya dan bisa membalas gurau-an yang dilontarkan kepadanya, bahkan Ia sendiri yang berinisiatif untuk membuat gurau-an tersebut agar membuat suasana yang menyenangkan. Di luar *role play world* pun Ia merasa dirinya merupakan seseorang yang keren dan terkenal karena Ia adalah salah satu anggota dari grup *dance cover EXO* di Bandung.

Ia merupakan sosok yang menghibur, lucu dan menggemaskan sehingga keberadaannya selalu ditunggu oleh teman-temannya. Kemudian, hal yang membuat dirinya bangga dengan dirinya sendiri karena kemampuan berbahasa terutama bahasa Inggris yang semakin meningkat sehingga Ia bisa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari tanpa harus berpikir juga mengetahui lebih banyak kosa kata dari bahasa Korea.

Ia juga tetap menjaga nama baik artis yang diperankannya di *role play world* di media sosial *Twitter* sehingga Ia tidak mencampurkan kehidupan pribadinya dalam dunia nyata di *role play world* dan keterbukaan dirinya lebih besar di kehidupan nyata daripada di *role play world*, yaitu 70:30. Keterbukaan dirinya ketika dalam dunia nyata membuktikan bahwa dirinya tidak menggantungkan kehidupannya untuk *role play world*, bahwa Ia tidak terjebak dalam permainan peran di media sosial *Twitter* tersebut, Ia cermat untuk tetap memprioritaskan kehidupan nyata dan hanya menjadikan *role play world* hiburan untuk dirinya juga mengambil sisi positif dari apa yang sudah dialaminya selama berada dalam permainan peran tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan nyata.

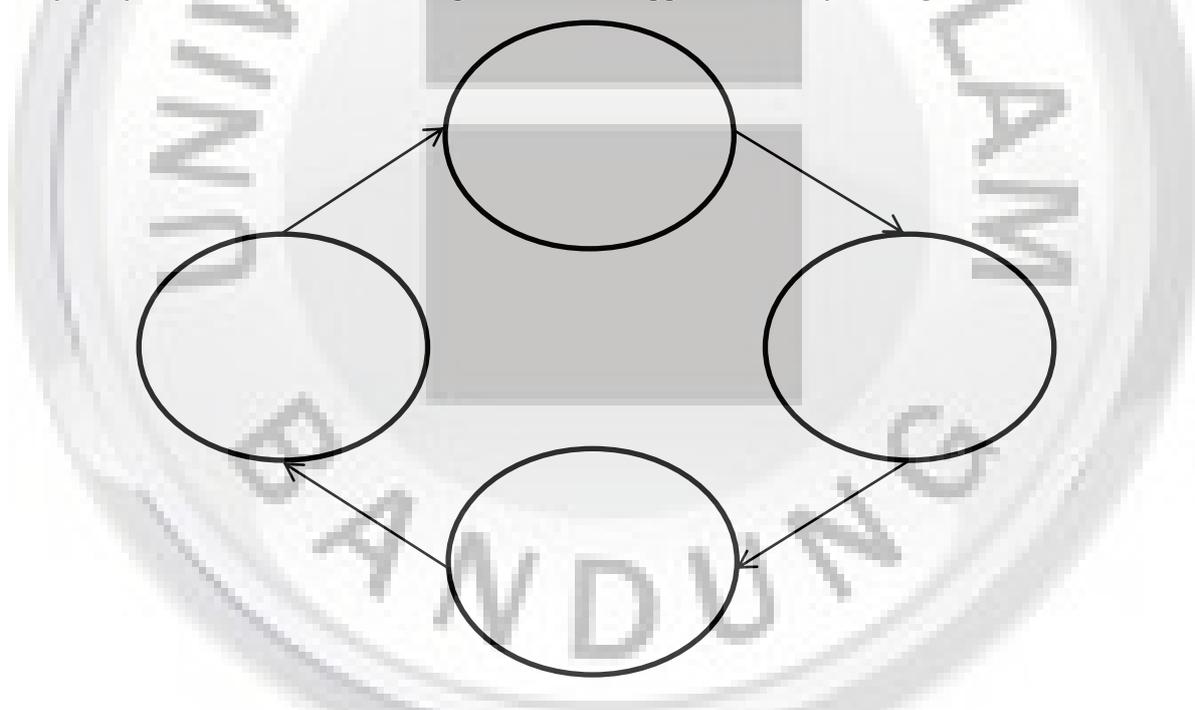
Sebagai seorang *Korean role player* yang memerankan karakter idola, di mana Ia sebagai anggota dari sebuah *boy group* yang terpendang dan terkenal, Ia mencoba untuk membuat *image* yang baik agar Ia tidak menjelekkkan nama baik artis tersebut dan Ia mencoba untuk membuat orang lain menyukai dirinya sebagai idola tersebut dan berperilaku sesuai dengan artis yang sedang Ia perankan. Sisi positif dari perannya tersebut adalah orang-orang yang ada disekitarnya menyukai dirinya, sehingga di luar *role play world*, Ia mencoba menerapkan sisi positif yang orang-orang katakan kepadanya ketika berperan sebagai orang lain di *role play world* dan mendapatkan respon yang baik pula. Karakter ini membangun konsep diri yang baru dan juga positif untuk dirinya sehingga Ia semakin percaya diri dan transformasi konsep dirinya pun positif.

Apa yang dilakukan oleh penggemar dalam konteks *Korean wave* sebagai khalayak kreatif yang menciptakan suatu produk budaya melalui teknologi yang

berupa media sosial. Dalam arena budaya penggemar, *role play world* adalah salah satu hasil dari produk budaya yang penggemar ciptakan sehingga muncul *Korean role play* dalam media sosial, di mana penggemar K-Pop berkumpul dan membentuk suatu jaringan masyarakat yang memunculkan keunikan baru dari masyarakat dunia maya, yaitu komunitas virtual. Tujuan dari komunitas virtual *Korean role play* ini adalah untuk berkhayal dan bertransformasi juga merasakan bagaimana jika dirinya menjadi seseorang yang berada dalam dunia *entertainment*. Di mana ketika mereka saling berinteraksi tentu saja akan ada komunikasi yang terjadi.

Ada tiga hal yang diperlukan dalam proses terjadinya komunikasi yaitu objek, organ, dan medium. Proses komunikasi yang dilakukan dalam *role play world*, *Korean role play* menggunakan salah satu medium untuk bersosialisasi yang direpresentasikan dalam bentuk teknologi yaitu media baru yang menawarkan jaringan untuk mengakses internet yang didalamnya sudah ada jenis dari media sosial, yaitu media sosial *Twitter*.

Media baru era kedua ini tidak hanya memberikan sebuah tempat pertemuan semu untuk berbagi pandangan secara luas bagi masyarakat ketika berada dalam dunia maya. Tetapi juga berisi batasan, kebimbangan, keuntungan bahkan kerugian. Hal-hal ini berpengaruh pada perubahan pola berpikir yang tercermin dari perilaku *Korean role play*. Perilaku tersebut bisa berdampak positif maupun negatif untuk kehidupan nyata dan di masa mendatang. Peneliti menggambarannya sebagai berikut:



Gambar 2. Proses Terjadinya Konsep Diri *Korean Role Play* dalam *Role Play World* di Media Sosial *Twitter*

Dalam penelitian ini, penggemar sebagai masyarakat millennial yang menjalani kehidupannya dalam lingkaran teknologi terutama internet, musik, dan budaya, menggunakan media baru untuk kebutuhan yang lebih pribadi, yaitu untuk hiburan ketika memiliki waktu senggang. Penggemar masuk ke dalam komunitas virtual permainan peran dalam konteks *korean wave* yang merupakan hasil dari produksi budaya dalam arena budaya penggemar, yang sebelumnya telah terbentuk pada tahun 2010 di media sosial *Twitter*, hasil produksi budaya ini bernama *role play world*. Karena konteks penggemar ini lebih mengacu pada *korean wave*, maka penggemar

yang ada dalam *role play world* dinamakan *Korean role player*.

Korean role player melakukan proses komunikasi di media sosial di mana Ia mengeluarkan apa yang Ia pikirkan melalui bahasa yang ditunjukkan lewat fasilitas yang telah disediakan oleh media sosial *Twitter*, yaitu dengan melakukan *tweet*. Kemudian Ia saling berinteraksi, berbagi informasi dan berekspresi bersama dengan *Korean role player lainnya*. Dari komunikasi tersebut, *Korean role player* memberikan makna pada apa yang Ia temui dan Ia bahas bersama dengan teman-temannya.

Hasil dari proses komunikasi ini membawa perubahan perilaku pada *Korean role player*. Ia mengalami transformasi konsep diri yang cenderung positif karena Ia bisa memanfaatkan dan menggunakan media baru dengan cara memposisikan dan mengontrol dirinya ketika berperan menjadi orang lain. Selain itu Ia berusaha menjadi pribadi yang menyenangkan sehingga Ia dapat bersosialisasi dengan baik dan menerapkannya di dalam kehidupan nyata.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Makna *role play world* di media sosial *Twitter* bagi *Korean role player* adalah sebuah permainan simulasi di mana pemainnya akan merasakan emosi dan perasaan yang nyata ketika sudah berada di dalam permainan itu karena adanya interaksi yang terjadi bersama dengan *Korean role player lainnya* dan tanpa disadari akan terjalin ikatan yang sangat erat antara pemain dengan pemain *Korean role play lainnya* karena memiliki perasaan sama dan saling bergantung satu sama lainnya, sehingga seringkali emosi tersebut lebih berkuasa dibandingkan dengan akal pikiran.
2. Motif *Korean role player* sehingga bergabung dalam *role play world* di media sosial *Twitter* adalah adanya rasa penasaran karena melihat temannya tersebut sudah terlebih dahulu masuk dan bergabung di permainan peran yang terlihat asik untuk dilakukan saat waktu senggang. Kemudian menemukan teman yang bisa menjadi keluarga juga karakter yang diperankannya adalah salah satu motif lainnya yang berhubungan dengan kehidupan nyata seperti keperluan dalam *dance cover* yang dijalani dan memerankan karakter artis yang sama dengan karakter diri yang sebenarnya sehingga dengan mudah bisa bebas berekspresi sesuai keinginannya.
3. Transformasi konsep diri *Korean role player* di dalam *role play world* adalah *image* diri yang mempengaruhi statusnya sebagai seorang *korean role player* dalam kehidupan dunia nyatanya, Ia bangga karena dirinya tetap dipandang positif oleh teman-temannya dalam kehidupan nyata sebagai seorang *korean role player*. Ia pun merasa dirinya keren karena bisa memerankan karakter artis yang sesungguhnya dalam *role play world* di media sosial *Twitter* dengan baik, tanpa harus bersusah payah membangun karakter yang lain yang membuat orang-orang menyukai dirinya.
4. Transformasi konsep diri *Korean role player* di luar *role play world* adalah Ia semakin mudah bersosialisasi, bisa dengan cepat beradaptasi jika berada di lingkungan dan di sekeliling orang yang baru. Kemampuannya dalam berbahasa pun meningkat terutama dalam bahasa Inggris dan semakin mengetahui kosa kata dalam bahasa Korea.

E. Saran

Saran Teoritis

1. Saran untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang khususnya untuk mahasiswa dalam bidang komunikasi, diharapkan dapat mengeksplorasi dan menggambarkan secara deskriptif mengenai konsep diri seseorang yang terkonstruksi karena keaktifannya dalam menggunakan media sosial. Karena pembahasan mengenai penelitian ini masih jarang dibahas dan diteliti lebih dalam, karena pembahasan ini akan sangat menarik jika dibahas lebih dalam mengingat alasan dan makna yang berbeda-beda dari setiap orang yang menggunakan media sosial yang mempengaruhi kehidupannya di dunia nyata dan di masa depan.
2. Untuk penelitian selanjutnya di masa mendatang yang ingin meneliti berkaitan dengan penelitian ini diharapkan dapat meneliti dan mengeksplor dengan menggunakan sudut pandang yang berbeda dan disesuaikan dengan perkembangan yang terjadi.

Saran Praktis

1. Meskipun penggemar sebagai seorang *Korean role player* bisa bebas berekspresi, mendapatkan teman, keluarga dan kekasih melalui dunia maya dari permainan peran *role play world*, alangkah lebih baik jika semua itu dilakukan di dunia nyata, karena *role play world* hanya sekedar dunia khayalan saja dan tidak dapat menjanjikan harapan yang besar untuk kehidupan nyatanya.
2. Sebaiknya *Korean role player* bisa membedakan karakternya ketika berperan dalam dunia virtual *role play world* dan karakternya yang sesungguhnya sehingga tidak terjebak dalam karakter yang diperankannya dan melupakan karakter dirinya yang sesungguhnya, juga mengambil sisi positif dari karakter yang diperankannya dan menerapkannya di kehidupan nyatanya agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Dadi dan Ane Maryani. 2011. *Komunikasi Virtual: Teori dan Praktik*. Bandung: Ihsan Press.
- Littlejohn, Stephen W. 2014. *Teori Komunikasi Edisi 9*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy .J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *MEDIA SOSIAL: Prosedur, Tren, dan Etika*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.