

Budaya Virtual *Roleplayer* K-pop Indonesia di Twitter

SKRIPSI



Disusun oleh:

Zulnia Azzahra Zalfa Aura R. (071811533095)

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

2021

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi skripsi berjudul “Budaya Virtual Roleplayer K-pop Indonesia di Twitter” ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan atau ditulis oleh individu selain penyusun kecuali dituliskan dalam format kutipan dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 19 Juli 2022

A 10,000 Rupiah Indonesian Electronic Stamp (Meterai Elektronik) with a QR code and a signature. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila logo and the text "METERAI ELEKTRONIK 10000 REPUBLIK INDONESIA". To the right of the stamp is a handwritten signature in black ink.

Zulnia Azzahra Z.A.R

IR – PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

**Budaya Virtual *Roleplayer* K-pop Indonesia di
Twitter**

SKRIPSI

Maksud : sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
studi S1 pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Disusun oleh :

ZULNIA AZZAHRA Z.A.R

071811533095

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah dan terima kasih saya ucapkan kepada Allah SWT karena senantiasa memberikan perlindungan serta kemudahan selama mengerjakan skripsi ini sehingga diberikan kelancaran hingga sidang skripsi.

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada keluarga saya, Mama, Ayah serta kedua kakak saya Mas Raka dan Mas Ikik. Untuk Mama, terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti, orang yang selalu ada di setiap saat, selalu memberikan dukungan baik secara psikis maupun finansial sampai masa perkuliahan selesai. Untuk Mas Raka dan Mas Ikik, terimakasih sudah mendukung, memotivasi dan selalu pengertian disaat waktu sulit. Untuk Ayah, terimakasih atas doa-doa baik yang tidak pernah berhenti diberikan dan selalu mendukung hingga detik ini. Semoga sehat selalu semuanya.

Untuk dosen pembimbing saya, Mas Irfan, terima kasih banyak sudah membimbing dari awal hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Mas Irfan selalu memberikan semangat dan tetap sabar membimbing saya walaupun terkadang saya seringkali mengalami kehabisan ide saat mengerjakan skripsi. Tanpa arahan dari Mas Irfan, saya mungkin tidak akan bisa menyelesaikan skripsi hingga akhir dengan baik. Semoga kebaikan selalu menyertai.

Untuk sahabat-sahabat saya Alyak, Vira, Taza dan Bian. Waktu Februari tahun lalu, jika kita tidak saling menelfon tidak akan ada judul skripsi ini. Salah satu sahabat saya menyarankan topik ide tentang *roleplay* karena ada banyak hal menarik didalamnya, kebetulan beliau juga bermain *roleplay* dan bersedia menjadi narasumber saya di skripsi ini. Buat Liana, terimakasih juga sudah menjadi teman *fangirling* bersama, bersedia memberikan informasi tentang *roleplay* sampai meminjamkan akun walaupun pada akhirnya ke blokir. Terimakasih banyak atas kebaikan dan dukungan kalian selama ini, semangat berjuang bersama!

Untuk Rara, teman EXO-L saya di Twitter, terimakasih sudah mau berteman, seru-seruan bareng, dan bersedia mendengarkan curhatan saya mengenai skripsi ini. Dari Rara saya bisa mengenal Hugo, salah satu narasumber skripsi ini. Terimakasih juga untuk *mutual rant* yang selalu menyemangati dan bersedia mendengarkan curhatan, keluh kesah dan kesulitan saya selama ini. Teruntuk *commers* 18 terimakasih sudah menjadi bagian dari perjalanan saya selama menimba ilmu di Ilmu Komunikasi Unair. *Last but not least*, untuk kesembilan member EXO-ku dan ke-12 *member* Treasure, terima kasih menjadi penyemangat dan penghibur di kala pengerjaan skripsi ini.

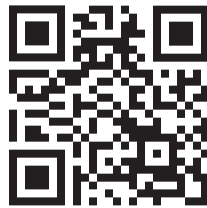
Zulnia Azzahra

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Budaya Virtual Roleplayer K-pop Indonesia di Twitter

Skripsi ini telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Irfan Wahyudi, S. Sos., M.Comms., Ph.D

NIP. 198110302014041001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 5 Juli 2022
Pukul : 07.30 – 09.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Prof. Rachmah Ida, Dra., M. Com., Ph.D.
NIP. 196905241993032001

Anggota 1



Rani Sukma Ayu Suteja, S.I.Kom., M.Sc.
NIP. 199101192019032019

Anggota 2



Irfan Wahyudi, S. Sos., M. Comms., Ph.D
NIP. 198110302014041001

ABSTRAK

Roleplaying K-pop merupakan salah satu bentuk kegiatan yang terbentuk dari komunitas *fandom* penggemar K-pop di dunia maya. Banyak interaksi dan kegiatan yang dilakukan oleh *roleplayer* K-pop di Twitter. Hal ini dapat dilihat melalui budaya virtual yang ada didalamnya. Tujuan dari penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis budaya virtual para *roleplayer* K-pop di media sosial Twitter. Aspek yang diteliti pada penelitian ini mulai dari cara *roleplayer* K-pop mengartikulasi identitasnya di Twitter, pengalaman berinteraksi satu sama lain, dan budaya yang dilakukan *roleplayer* K-pop di dunia virtual. Melalui metode etnografi virtual, peneliti bergabung sebagai pemain *roleplayer* dengan membuat akun Twitter untuk melakukan observasi, menganalisis konten dan melakukan wawancara pada pemain *roleplay* K-pop. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: pertama, *roleplayer* Kpop mencoba untuk menempatkan dirinya di media sosial Twitter dengan melupakan identitas mereka selama ini kemudian masuk ke dunia virtual dengan identitas virtualnya yaitu sebagai karakter artis idola K-pop. Kedua, interaksi yang dilakukan oleh *roleplayer* K-pop di Twitter dinamis. Ketiga, ada perubahan budaya virtual yang terjadi yaitu penggunaan bahasa, munculnya tipe *roleplay* baru, dan ada beberapa perubahan aturan bermain yang lebih disesuaikan dengan kondisi saat ini.

Kata kunci: budaya virtual, *roleplayer*, fandom, etnografi virtual, Twitter.

ABSTRACT

K-pop roleplaying is an activity created by the fandom community of K-pop fans in cyberspace. There are so many interactions and activities carried out by *roleplayers* on Twitter. Moreover, this can certainly be seen through the virtual culture that is in it. The purpose of this study is to describe and analyze the virtual culture of *roleplayers* on Twitter social media. The aspects that will be examined are the way *roleplayers* articulate their identity on Twitter, the experience of interacting with each other, and the culture of *roleplayers* in the virtual world. Through a virtual ethnography method, the researcher joined as a roleplayer by creating a Twitter account to observe, analyze, and interview K-pop roleplayers to understand the culture deeper. The results of this study show that: first, roleplayers try to position themselves on social media Twitter by forgetting their identity in real life and then enter the virtual world with their virtual identity as the character of a K-pop idol artist. Second, the interaction performed by K-pop roleplayers is dynamic. Third, there are adaptations in virtual culture that occur, the use of language, the emergence of other types of roleplay, and several changes to the rules of play that are more adapted to current conditions.

Keywords: virtual culture, roleplayer, fandom, virtual ethnography, Twitter.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Budaya Virtual *Roleplayer* K-pop Indonesia di Twitter”. Adapun maksud dilakukannya penelitian ini yaitu untuk memenuhi syarat kelulusan bagi mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi Departemen Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga. Peneliti berharap dengan selesainya skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat dijadikan sebagai referensi ilmiah terkait budaya virtual suatu komunitas di dunia maya.

Ucapan terima kasih peneliti ditujukan untuk dosen pembimbing, keluarga, dan teman-teman sekalian yang telah mendukung dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Atas bantuan dan dukungan kalian semua, peneliti ucapkan terima kasih.

Surabaya, 17 Juni 2022

Zulnia Azzahra Z.A.R

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
GLOSSARIUM.....	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	11
1.5 Tinjauan Pustaka.....	11
1.5.1 Penelitian Terdahulu	11
1.5.2 Budaya Virtual (Virtual Culture).....	13
1.5.3 Komunitas Virtual.....	16
1.5.4 <i>Roleplay</i>	19
1.5.5 Etnografi Virtual	21
1.5.5.1 Prinsip-prinsip Etnografi Virtual.....	22
1.5.6 <i>Korean Wave</i>	24
1.5.7 Konsumsi Budaya K-pop di Indonesia.....	25
1.6 Metodologi Penelitian	26
1.6.1 Fokus dan Batasan Penelitian.....	26
1.6.2 Tipe Penelitian.....	27

1.6.3	Objek Penelitian	28
1.6.4	Unit Analisis.....	28
1.6.5	Metode Penelitian	28
1.6.6	Lokasi Penelitian	29
1.6.7	Teknik Pengumpulan Data.....	29
1.6.8	Teknik Analisis Data	30
BAB II		32
2.1	Sejarah <i>Roleplayer</i>	32
2.2	<i>Roleplayer</i> K-pop	34
2.2.1	Istilah dalam <i>roleplay</i> K-pop.....	35
2.3	Twitter sebagai platform bermain <i>Roleplayer</i> K-pop	39
2.4	Profil Informan	43
BAB III		46
INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN		46
3.1	Identitas <i>Roleplayer</i> K-pop di Twitter.....	48
3.2	Komunikasi Virtual <i>Roleplayer</i> K-pop.....	67
3.3	Budaya Virtual <i>Roleplayer</i> K-pop di Twitter.....	79
BAB IV		87
PENUTUP		87
4.1	Kesimpulan.....	87
4.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90
LAMPIRAN		96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Akun <i>roleplayer</i> di Twitter	6
Gambar 2.1 Contoh akun <i>roleplay Open Agency</i>	37
Gambar 2.2 Contoh akun <i>roleplay Close Agency</i>	38
Gambar 2.3 Contoh akun OCRP (Original Character).....	42
Gambar 2.4 Salah satu <i>autobase roleplayer</i> K-pop	43
Gambar 3.1 Akun <i>roleplay</i> dengan karakter Baekhyun EXO	51
Gambar 3.2 Salah satu akun <i>in character roleplay</i>	58
Gambar 3.3 Kegiatan <i>Update Character roleplayer</i>	59
Gambar 3.4 <i>Roleplay</i> yang terlalu <i>out of character</i>	61
Gambar 3.5 Tanggapan Army terhadap perilaku akun @Ryuseikeigara	62
Gambar 3.6 Kegiatan <i>update character</i>	64
Gambar 3.7 Profil dan <i>prompt</i> OCRP karakter Hugo	66
Gambar 3.8 Interaksi <i>roleplayer</i> di <i>autobase</i>	69
Gambar 3.9 Squad <i>roleplayer</i> bernama EXOTER	70
Gambar 3.10 Plotting kegiatan perkuliahan di akun @GALAXYUNIV	72
Gambar 3.11 Konsep <i>Open Agency Roleplayer</i>	74
Gambar 3.12 Gambaran jadwal kegiatan agensi @NotreChansone.....	77
Gambar 3.13 Interaksi anggota agensi saat Tagalog Day.....	78
Gambar 3.14 Ucapan <i>anniversary</i> kepada admin agensi.....	79
Gambar 3.15 <i>Editing</i> foto <i>roleplayer</i> K-pop	83

GLOSSARIUM

Agency Roleplay sebuah wadah yang menaungi para pemainnya untuk saling berinteraksi lebih dekat. Pada umumnya, agensi memiliki admin yang bertugas mengelola agensi tersebut sekaligus melakukan tugas serta peran anggota agensi nya. Agensi dibuat dalam bentuk akun Twitter tersendiri dan *roleplayer* dapat bergabung di dalamnya.

Autobase/base menfess/automenfess sebuah akun dimana pengguna Twitter dapat mengirim pesan atau *tweet* secara anonim melalui *direct messages*. Pesan tersebut dikirim menggunakan kode panggil atau disebut “*trigger*” tertentu dengan sistem bot.

Avatar/Ava foto profil yang digunakan di akun Twitter

Bias Istilah yang sering digunakan dalam fandom K-Pop untuk menyebut seseorang yang dijadikan idola utama.

Bio berfungsi sebagai deskripsi singkat atau pengenalan siapa pemilik akun tersebut.

BxB artinya pasangan laki-laki dengan sesama laki-laki. Istilah ini biasa disebut juga sebagai *yaoi* jika mengarah pada hubungan romantis. *Uke* adalah laki-laki yang digambarkan sebagai *submissive*, sedangkan *seme* adalah laki-laki yang digambarkan sebagai laki-laki *dominant*.

Chara yaitu karakter, figur idola yang dimainkan di dunia *roleplay*.

Closed Agency bagian dari agensi *roleplay*. Agensi tertutup yang tidak memperbolehkan anggotanya berinteraksi dengan orang-orang diluar agensi tersebut. Mereka hanya boleh berinteraksi dengan anggota dari agensi.

Cp/Couple pasangan dalam pemain *roleplay*.

Cyber Account Akun Twitter yang menggunakan *anonymity* dari penggunanya, memuat sedikit informasi mengenai identitas nyata penggunanya atau bahkan tidak sama sekali.

Direct Messages fitur mengirim pesan secara pribadi. DM ini dapat dilakukan kepada setiap pengguna kepada pengguna lain yang saling mengikuti. DM di Twitter juga memiliki fitur *group direct messages* untuk membuat grup dengan akun-akun lainnya.

Fambest/family bestie keluarga atau kerabat dalam *roleplay* serta teman atau sahabat pemain *roleplay*.

Fan account akun yang biasanya digunakan untuk kegiatan fangirling/fanboying. Salah satunya mengunggah informasi apa pun mengenai idola favorit.

Fandom akronim dari fans kingdom yang merujuk pada perkumpulan penggemar dari idol Korea. Setiap grup atau idol memiliki nama fandomnya masing-masing.

Fangirling/fanboying kegiatan penggemar untuk memenuhi hasratnya akan kebutuhan mengonsumsi produk budaya populer yang digemarinya.

Follow Pengikut adalah orang-orang yang mengikuti dan dapat melihat unggahan yang *difollow*. Begitupun sebaliknya jika pengguna mengikuti orang lain maka ia dapat melihat postingan dari orang-orang yang diikutinya atau biasa disebut dengan *following*.

Ganchar yaitu mengganti karakter contoh dari Xiaoting Kepler menjadi Wendy Red Velvet.

Gen!RP (General RP) tipe *roleplay* yang bermain benar-benar *act like the character*. Kegiatan *general roleplay* adalah *update character* idola layaknya SLOOC *roleplay* dan berinteraksi dengan bahasa yang santai.

Group Direct Messages/GDM singkatan dari group direct messages.

GxG artinya pasangan perempuan dengan sesama perempuan. Istilah ini biasa disebut juga sebagai *yuri* jika mengarah pada hubungan romantis.

Hallyu Wave Fenomena menduniannya budaya populer Korea.

Hashtag untuk menyambungkan dan mengelompokkan topik pembicaraan, Twitter memiliki fitur hashtag diawali dengan tanda # yang menunjukkan bahwa *tweet* dengan hashtag tersebut memiliki topik yang sama dengan *tweet* yang lainnya.

IC (In-Character) singkatan dari *in character*. Tipe *roleplay* yang bermain semirip mungkin sesuai dengan peran, sifat dan *personality* yang sudah melekat pada karakter yang dimainkan.

Imagine mengkhayalkan atau membayangkan suatu kegiatan oleh pemain *roleplay*. Tidak se-*detail plot*, lebih menekankan aksi dari chara.

Keyword/Trigger Kata yang telah ditentukan oleh suatu *base menfess* untuk menjalankan *bot* agar menfess yang dikirim melalui dm dapat terkirim secara otomatis sebagai *tweet* akun *base menfess* tersebut.

Layout/background tampilan desain untuk memperkuat identitas akun yang dimiliki. Pengguna Twitter juga bebas mendesain dan menggunakan *background* sebagai tambahan pengenalan dari akun tersebut.

LOOC (Less Out of Character) singkatan dari *less out of character*. Tipe *roleplay* yang bertingkah laku lagaknya karakter asli yang dimainkan, namun masih ada sedikit sifat *out of character*-nya. Tipe *roleplay* ini, bisa dibilang 80% *in character* dan 20% *out of character*. Pemain menggunakan nama asli idola bukan nama panggilan buatan sendiri.

Mundane istilah untuk orang yang memainkan akun *roleplayer* atau orang yang berada di balik layar karakter. Mundane yang dimaksud adalah *real life* dari pemilik akun.

Muntalk keadaan dimana pemain *roleplay* berbicara sebagai dirinya bukan sebagai karakter yang dimainkan.

Muse karakter yang dimainkan oleh seorang *roleplayer*. Atau dapat juga diartikan seperti hal yang menginspirasi seorang *roleplayer* yang bersangkutan.

OCRP (Original Character) karakter yang diciptakan sendiri oleh pemain *roleplay*. Karakter yang dibuat tetap menggunakan seorang idol K-pop sebagai *face claim*nya

atau hanya visualisasi saja. Namun, latar belakang, biodata, silsilah, nama, dan *personality* murni dari karangan penulis atau pemain *roleplay*.

OOC (*Out of Character*) singkatan dari *out of character* atau keluar dari karakter aslinya. Tipe *roleplay* yang memainkan sebuah karakter yang berbeda dari sifat dan *personality* karakter aslinya.

Open Agency bagian dari agensi *roleplay*. Agensi terbuka yang memperbolehkan anggotanya berinteraksi dengan orang-orang diluar agensi tersebut.

Plot merupakan kejadian dan peristiwa yang membentuk jalan cerita yang direncanakan maupun secara spontan dengan berbagai konflik oleh kedua belah pihak *roleplayer*.

Plotting menjabarkan atau menuliskan serangkaian jalan cerita yang dibuat oleh penulis tentang karakter yang diperankan.

Prompt bagian singkat dari teks atau gambar yang menyediakan ide topik potensial atau titik awal. Jalan cerita biasanya berawal dari prompt.

Replies pengguna Twitter dapat melakukan percakapan dengan *me-reply tweet* orang lain.

Retweet ketika pengguna membuat sebuah *tweet*, maka *tweet* nya bisa dilihat dan di *repost* ulang dengan *retweet* ini. Ada juga *quote tweet*, sama seperti *retweet* tetapi pengguna dapat memberikan komentar dari unggahan orang lain.

RL/*real life* kehidupan nyata para *roleplayer*.

Roleplayer seseorang yang mengambil atau memainkan suatu peran tertentu

Selfol/*selective following* pemain *roleplay* selektif dalam mencari mutual sesama *roleplayer*. Biasanya jumlah followers dari akun *roleplay* yang selektif hanya ratusan, berbeda dengan *up following* yang mengikuti seluruh akun *roleplay* agar *followers*nya banyak. Tujuannya agar mereka bisa lebih banyak berinteraksi secara intens dengan mutualnya.

Shipper adalah julukan untuk penggemar yang sering memasang idola mereka dalam suatu hubungan. Akan tetapi, *shipping* tidak selalu romantis, ada juga *bromance* dan persahabatan.

SLOOC (Semi Out of Character) *Semi less* berarti mengurangi sifat *out of character*. Bedanya dengan LOOC adalah SLOOC menggunakan nama panggilan buatan sendiri. Kegiatan LOOC dan SLOOC *roleplay* adalah melakukan *plotting* dengan *update character*. Dalam dunia *roleplayer* keduanya sangat mirip dan seringkali disamakan.

Sq/Squad perkumpulan atau kelompok yang terdiri dari 8 atau lebih pemain *roleplay*.

Straight/BxG artinya pasangan laki-laki dengan perempuan seperti pada umumnya.

TG/Transgender dalam *roleplay* maksud dari *transgender* ini adalah identitas gender pemain *roleplay* berbeda dengan peran idola yang dimainkannya.

Thread sebuah utas atau *tweet* berlanjut yang dibuat oleh pengguna Twitter untuk membuat pesan bersambung yang tidak cukup hanya dibuat dengan satu *tweet* saja.

Tweet *Tweet* ini seperti status dan pengguna bebas menulis kegiatan mereka, apa yang sedang dialami sehingga dapat berinteraksi dengan pengguna Twitter lainnya. Twitter memiliki fitur *tweet* dengan maksimal 280 karakter.

Update Character/Upchar yaitu kegiatan para pemilik akun *roleplayer* *update* mengenai kegiatan apa saja yang telah dilakukan karakter *roleplay* mereka.