

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada artikulasi identitas virtual *roleplayer* yang menggunakan *K-Pop idol* sebagai karakter yang diperankan via Twitter. Aspek yang akan diteliti pada penelitian kali ini mulai dari pembentukan identitas virtual (meliputi profil, penentuan karakter dan motivasi bermain), pengalaman selama bermain (pengalaman berinteraksi dan berpasangan dengan *roleplayer* lain), hingga refleksi terhadap identitas tersebut terhadap kehidupan sehari-hari. Dari aspek yang diteliti tersebut, rumusan masalah yang didapatkan adalah bagaimana identitas virtual *roleplayer* dengan karakter *K-Pop idol* via Twitter diartikulasikan.

Pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan dengan 6 *roleplayer* yang terdiri atas 5 *roleplayer* wanita dan 1 *roleplayer* pria yang berdomisili di area Surabaya-Sidoarjo dan Gresik. Beberapa teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini adalah budaya populer, globalisasi dan identitas virtual. Dalam mengartikulasikan identitas virtualnya, seorang *roleplayer* tidak bisa lepas dari identitas *real life*. Identitas *real life* turut membentuk kehidupan virtual mereka, mulai dari pemilihan karakter, pengaturan akun dan profil, pemilihan *circle* (sahabat dan pasangan) hingga pertemuan yang berlanjut di dunia nyata. Identitas yang mereka bentuk secara virtual bersifat dinamis, cair dan fleksibel. Ia secara aktif berdialektika dalam prosesnya, dengan kata lain tidak pernah selesai dan selalu mengalami perubahan.

Kata kunci: *Roleplayer*, *K-Pop idol*, identitas virtual, Twitter.

ABSTRACT

This research focuses on the articulation of roleplayer's virtual identities that use K-Pop idols as their characters, played via Twitter. This research is interesting because the way roleplayer construct their identities can be different between the real world and virtual world. The study also wanted to find out their experiences in playing the role of Korean idol. The aspects that will be examined are virtual identity (including profiles, character and motivation), experiences (the experience of interacting and pairing with other roleplayer), and the reflection on identity towards everyday life. Thus, the objective of this study is how to articulate virtual identity of roleplayer who played K-Pop idol as their characters via Twitter.

The author used a qualitative descriptive analysis method with interview techniques. Interviews were conducted with 6 roleplayers consisting of 5 female players and 1 male roleplayer who lived in Surabaya-Sidoarjo and Gresik. Some theories used to support this research are popular culture, globalization and virtual identities. In articulating their virtual identity, roleplayers can not escape from their reallife identity. Their real life identities help them to shape their virtual life, starting from selecting character, customizing account and determining circles. Also, their virtual identity is dynamic, fluid and flexible. They and their identity are actively engaged in dialectics, in which they are never finished and always changes.

Keywords: roleplayer, K-Pop idol, virtual identity, Twitter