

**ARTIKULASI IDENTITAS VIRTUAL *ROLEPLAYER* DENGAN KARAKTER  
*K-POP IDOL* VIA TWITTER**

Digna Tri Rahayu  
071411531047  
Universitas Airlangga  
dignarahayu@gmail.com

Nilai: A
-------------

**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. Pada penelitian kali ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara. 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.

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. 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.*

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

## PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas mengenai cara *roleplayer* mengartikulasikan identitas virtualnya sebagai seorang *K-Pop roleplayer* di Twitter. Dari kegiatan bermain peran tersebut peneliti ingin mengetahui tentang hal-hal yang membuat mereka mendefinisikan diri mereka sebagai seorang *roleplayer* juga bagaimana mereka mendayagunakan Twitter sebagai media untuk melakukan kegiatan tersebut. Para *roleplayer* mempunyai dunia yang dikenal dengan sebutan *roleplayer world (RPW)*. *Roleplayer World* adalah dunia dimana para penggunanya (*user*) berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan identitas dari karakter yang diperankan (artis, model, penyanyi, dsb). Mereka memerankan karakter dari artis tertentu seolah-olah mereka adalah artis aslinya. Mereka melakukan berbagai kegiatan mulai dari sekedar bercakap santai, bermain *games*, *update* kegiatan, hingga membuat proyek tertentu seperti konser di *timeline*.

Jika dilihat dari arti kata secara harfiah, *roleplay* berasal dari dua kata yaitu *role* (peran) dan *play* (bermain). *Roleplay* menurut Yardley adalah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian aktifitas yang melibatkan partisipan (*roleplayer*) untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan. (Yardley, 1997:1). Sementara menurut Paul Booth, *roleplay* adalah suatu fenomena yang memungkinkan penggemar bersikap dan berakting menggunakan identitas milik selebriti *idolanya* sebagai *Identity Roleplay*. Identitas *roleplayer* di Twitter ini mengacu kepada penggemar yang berbuat seolah mereka adalah seorang karakter dan bermain dengan karakteristik yang ada pada karakter yang sedang diperankannya. (Booth, 2010:153-154).

*Hallyu Wave* atau gelombang Korea merupakan istilah dari terjemahan (*Hallyu*) yang dalam bahasa Korea *han* adalah Korea dan *ryu* adalah ‘arus, aliran’. Istilah “*Hallyu*” sendiri pertama kali dimunculkan oleh para jurnalis di Cina mengikuti kepopuleran yang luar biasa dari drama Korea “*What Is Love All About*” pada tahun 1998 yang meraih *rating* tertinggi dalam sejarah pertelevisian China. *Hallyu* mulai merebak di banyak negara Asia dan mungkin banyak lapisan masyarakat belum

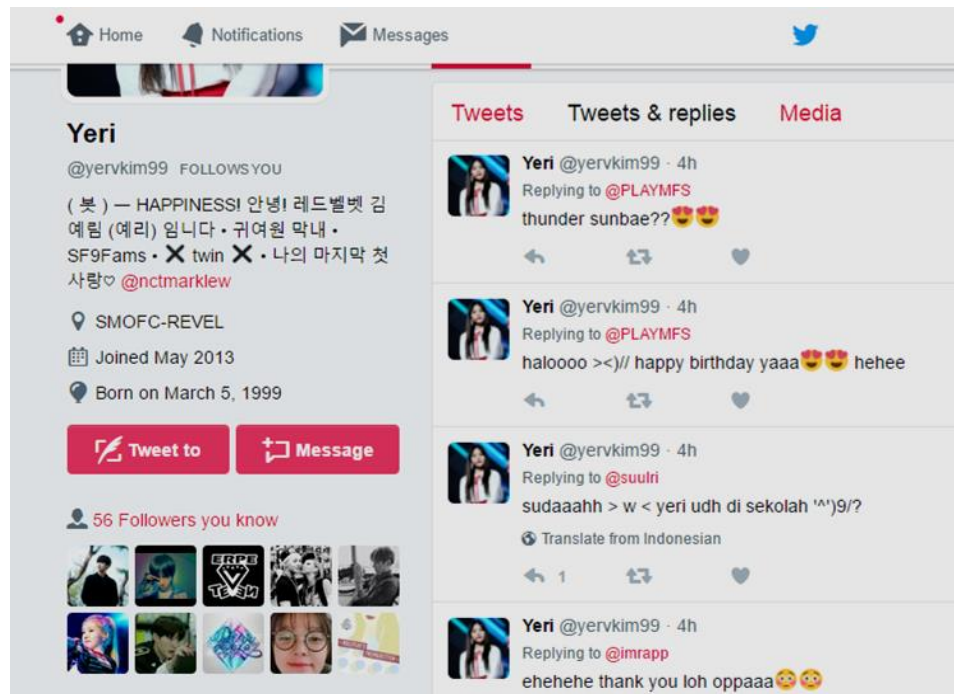
menyadari bahwa Indonesia pun tidak luput dalam terpaan *Hallyu* ini. Fenomena *Hallyu* ini mulai menerpa Indonesia pada tahun 2002 dengan *booming*-nya drama seri Korea seperti *Endless Love* dan *Full House*, juga melalui dunia *entertainment* seperti *K-Pop*. Daya tarik terbesar dari *K-Pop* ini dapat ditemukan dalam lagu, penari, dan efek panggung yang besar, serta musik tempo cepat ala pop Korea dicampur dengan irama Asia. Nama-nama seperti Super Junior, PSY, SNSD, SISTAR, Red Velvet, EXO, BLACKPINK, TWICE dan BTS hanyalah sebagian kecil dari musisi-musisi yang melambungkan nama *K-Pop* di kancah internasional. Dalam situasi dunia di mana pertukaran informasi terjadi hampir tanpa halangan apa pun, Korea telah menjejakkan pengaruhnya di kawasan Asia. ([korea.net/exploring.do](http://korea.net/exploring.do)).

Salah satu alasan pemilihan tema penelitian ini adalah karena penelitian tentang *roleplayer* sangat menarik, tetapi sayang sekali belum banyak dibahas. Dunia *roleplayer* mulai dikenal sejak tahun 2011-2012 seiring dengan mulai mengglobalnya *Hallyu Wave*. Tak dipungkiri bahwa ternyata *K-Pop* dan *Hallyu Wave* memiliki peminat yang besar oleh kalangan fans di Indonesia. Salah satunya dibuktikan melalui adanya *girlband* dan *boyband* pada sekitar tahun 2012 seperti Cherrybelle dan 7 Icons, SM\*SH, hingga Sunni (*girlband* berhijab).

*Roleplay* bisa dimainkan melalui *platform* apa saja, mulai dari media sosial (Facebook, Twitter, Instagram) hingga *personal messenger* seperti Whatsapp, LINE hingga BBM. Pada penelitian kali ini *platform* yang digunakan adalah Twitter. Twitter adalah suatu media yang memungkinkan penggunaannya berbagi informasi maupun momen yang terjadi pada kehidupan mereka untuk dibagikan kepada komunitas *online*. Menurut data yang dilansir oleh *statista.com*, pengguna Twitter di Indonesia mencapai 18,9 juta pengguna pada 2017 dan akan mengalami peningkatan pada tahun-tahun berikutnya. Jumlah pengguna Twitter di Indonesia pada 2019 ditaksir mencapai 22,8 juta orang, dan *roleplayer* adalah salah satu komunitas yang penggunaannya berkontribusi terhadap jumlah tersebut.

Dari penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa *K-Pop roleplayer* adalah seseorang yang memainkan karakter dari Korea Selatan, baik berupa member

*boyband, girlband, aktor, aktris, hingga model. Berikut adalah contoh dari interaksi pemainnya yang bisa dilihat pada akun @yervkim99. Akun tersebut menggunakan karakter Kim Yeri, salah satu anggota dari girl group (girlband) bernama Red Velvet. Akun tersebut berinteraksi dengan roleplayer yang lain dalam dunia roleplay, yang biasa disebut dengan Roleplayer World (RPW).*



**Gambar Error! No text of specified style in document..1 Akun @yervkim99 yang berinteraksi dengan roleplayer lain di roleplayer world melalui platform Twitter**

Mengenai istilah *virtual* dan *real*, ada beberapa istilah, mulai dari istilah *virtual reality, virtualized reality, augmented virtuality, mediated reality, augmented reality, amplified reality hingga real reality*, di mana semua istilah tersebut digunakan dalam permainan game online, misalnya *Second Life*. Dunia maya mungkin dirancang untuk secara virtual menentang hukum fisika tetapi tampak sangat alami bagi peserta di dunia seperti *Second Life*, atau dalam permainan seperti *Portal* di mana pemain menavigasi dunia yang secara fisik tidak mungkin. Dalam dunia virtual, identitas bisa

dijelaskan dalam beberapa bagian, yaitu identitas diri dan identitas sosial. Bagi Giddens (1991), identitas diri terbangun oleh kemampuan untuk melanggengkan narasi tentang dirinya sehingga membangun suatu perasaan terus-menerus tentang adanya kontinuitas biografis. (Giddens, 1991). Identitas adalah sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses, suatu gerak maju ketimbang sesuatu yang datang kemudian (Barker, 2004:171).

Identitas membantu kita untuk mengorganisasi semua perasaan, ide, kepercayaan, tingkah laku dan nilai yang kita miliki. Lebih lanjut Chris Barker menyatakan bahwa identitas adalah cara berpikir tentang diri kita. Namun yang kita pikirkan tentang diri kita berubah dari satu situasi ke situasi yang lain menurut ruang dan waktunya. Proses pembentukan identitas tidak hanya seputar bagaimana kita ingin diri kita dipersepsikan oleh orang lain, melainkan juga termasuk bagaimana orang mempersepsikan diri kita. (Barker, 2004:171). Dalam dunia nyata, yang umum terjadi adalah satu tubuh mempunyai satu identitas. Namun pada ruang maya, seseorang bisa mempunyai lebih dari satu tubuh dan menciptakan lebih dari satu identitas. (Donath, 1999).

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Data diperoleh dengan melalui tahapan *in-depth interview* dengan informan. Dalam proses memperoleh informan, peneliti memilih teknik *purposive sampling*. Informan penelitian ini ialah 6 narasumber yang terdiri dari 5 narasumber perempuan yaitu Ade (Mahasiswa, 21), Astrid (Mahasiswa, 19), Christy (Pelajar, 17), Diah (Pelajar, 17) dan Nanda (Mahasiswa, 21) serta 1 narasumber laki-laki yaitu Obik (Mahasiswa, 20) yang berdomisili di Surabaya, Sidoarjo dan Gresik. Unit Analisis dalam penelitian ini ialah narasi-narasi yang diperoleh melalui komunikasi verbal.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, yaitu bagaimana identitas *roleplayer* dengan karakter *K-Pop Idol* via Twitter diartikulasikan, penulis mendapati bahwa menjelaskan sebuah identitas bukanlah hal yang mudah dan sederhana, apalagi dalam konteks ini penulis tidak hanya mendeskripsikan “siapa mereka”, namun juga “bagaimana mereka merasa”. *Roleplayer* mengkonstruksi identitasnya melalui perkenalan terhadap *Hallyu Wave* melalui *K-Pop*, lebih tepatnya melalui *girlband* dan *boyband*. Platform bermain mereka pada awalnya macam-macam, mulai dari Facebook, BBM dan Twitter sebelum semuanya pada akhirnya bermain melalui Twitter. Rasa ingin tahu yang besar adalah gerbang awal mereka sebelum memasuki dunia *roleplay*.

Dalam mengartikulasikan identitasnya, masing-masing narasumber menunjukkan kecenderungan perilaku yang cukup beragam. Meskipun mereka adalah *roleplayer* dengan karakter K-Pop idol, tidak semuanya mempunyai kemampuan untuk menulis *hangul*. dari 6 narasumber, hanya 2 orang (yaitu Christy dan Astrid) yang dapat menulis *hangul* dengan lancar, sementara sisanya adalah *newbie* atau bahkan tidak tertarik. Mereka yang tidak tertarik dengan *hangul* adalah Ade, Diah, Nanda, dan Obik. Hal ini disebabkan karena di mata mereka *hangul* adalah sebuah sistem penulisan yang cukup rumit sehingga sejauh ini mereka belum tertarik untuk mempelajarinya. Untuk dapat membaca lirik atau lagu, mereka menggunakan *hangul* yang sudah ditranslasi dalam bentuk latin (romaji). Perbedaan ini menunjukkan bahwa untuk bisa menjadi *K-Pop roleplayer* mereka tidak harus bisa menguasai *hangul* karena mereka tetap bisa berkomunikasi dengan menggunakan sistem *alphabet* atau latin sebagaimana yang mereka gunakan sehari-hari. Namun, bagi *roleplayer* yang dapat menulis *hangul*, hal tersebut menjadi poin tambahan karena mereka lebih bisa melakukan eksplorasi dan menghayati peran, seolah mereka adalah idol yang sesungguhnya. Hal ini dapat ditunjukkan melalui *display name*, *tweet* atau bio yang menggunakan campuran antara sistem alfabet (latin) dan sistem *hangul*. Kemampuan *roleplayer* yang dapat membaca dan menulis *hangul* juga menunjukkan

bahwa mereka ada di level yang berbeda dengan *roleplayer* tidak bisa baca/tulis hangul. *Roleplayer* yang mampu membaca dan menulis *hangul* tidak hanya berhenti pada tataran hiburan dan permainan tetapi juga melakukan eksplorasi terhadap budaya dan bahasa yang dimiliki oleh daerah asal *idol*, yaitu Korea Selatan.

Untuk penentuan karakter, keputusan para *roleplayer* dipengaruhi oleh hal-hal yang berhubungan dengan kondisi *real life* pemilik akun. Ade dan Astrid memilih karakter yang memang biasanya yang kebetulan secara *personality* mirip dengan sifatnya di *real life*, sementara Nanda memilih karakter yang selain visualnya cantik (atau setidaknya memenuhi standar kecantikan menurutnya) juga merupakan idol yang ia sukai. Jika Diah memilih karakter yang sedang hangat karena sedang *comeback*, Obik justru memilih yang sebaliknya. Ia memilih karakter yang jarang diketahui oleh banyak orang alias *underrated*. Sementara Christy memilih karakter yang sesuai dengan hobinya di *real life* yaitu menari. Karakter yang ia pilih hampir semuanya posisinya adalah sebagai *main dancer* di grup tersebut. Pemilihan karakter ini tidak bisa dilepaskan dari latar belakang dan kebutuhan mundane di *real life*. Ada yang berdasarkan preferensi bias, namun ada juga yang ingin tampil beda dengan memilih karakter yang belum pernah dimainkan sebelumnya dengan tujuan untuk mendapatkan sensasi yang baru. Namun karena kebutuhan tiap-tiap orang bisa jadi mengalami perubahan maka pemilihan karakter pun bisa sangat cair dan dinamis sifatnya.

Pada pembahasan tentang transgender, aspek identitas *real life* mempengaruhi seorang *roleplayer* dalam menyikapi pemilihan karakter yang tidak sesuai dengan gendernya di dunia nyata. Ade tidak merasa mendapatkan *feel* ketika bermain dengan karakter laki-laki, begitu pula dengan Christy dan Astrid. Mereka merasa diri mereka adalah perempuan sehingga di dunia virtual pun juga mereka ingin membentuk diri sebagai perempuan. Sementara Diah dan Nanda tidak demikian, mereka masih bisa memerankan karakter laki-laki. Hal ini bukan karena mereka tidak menganggap diri mereka sebagai perempuan namun lebih kepada keuntungan yang didapatkan. Nanda dan Diah merasa bahwa apresiasi yang mereka dapatkan lebih besar ketika menjadi

laki-laki, salah satu buktinya adalah banyak yang tertarik untuk sekedar ngobrol atau bahkan mendekat ingin menjalin hubungan asmara. Sementara Obik tidak pernah mencoba memerankan karakter perempuan karena ia merasa tidak bisa menghayati, selain itu jumlah *roleplayer* yang memerankan karakter *yeoja* (perempuan) sudah banyak sementara yang memerankan karakter *namja* (laki-laki) lebih sedikit.

Pada pembahasan mengenai pasangan, mempunyai *couple* perempuan tidak serta-merta membuat Nanda menjadi lesbian atau biseksual. Kesadaran bahwa ia adalah heteroseksual membuatnya tetap berada pada jalur yang ia tapaki sejak dulu. Ia tetap mempunyai pasangan di *real life* dan ia juga tidak khawatir akan “berbelok”. Lingkungannya di *real life* yang didominasi oleh mahasiswa/i pesantren mengondisikan ia untuk tetap berada di jalur yang sesuai. Ini menunjukkan bahwa mempunyai *couple* yang sama jenis kelaminnya di *roleplayer world* tidak serta merta mengubah orientasi seksual seseorang. Bawaan dari dalam diri (kesadaran) dan kondisi di mana seseorang tinggal juga memberikan peranan besar pada kelangsungan hidup seseorang.

Jika Nanda merasa kesulitan untuk mengatur perasaannya, Christy cenderung bisa membedakan antara yang *real life* dan *roleplay*. Bagi Christy itu adalah dua hal yang berbeda. Ia mengatakan bahwa pasangan *roleplay*-nya sering curhat mengenai aktivitas *real*-nya, namun pada akhirnya ia membatasi diri dan mengatakan kepada pasangannya bahwa ini adalah dunia maya, sehingga lebih baik pembahasan mengenai aktivitas dunia nyata dikurangi kadarnya. Salah satu hal yang membuat Christy mau membuka hubungan pacaran dengan *roleplayer* adalah karena ia menyukai *idol* yang diperankan. Meski demikian ia menyadari bahwa di balik karakter yang diperankan masih ada *mundane* yang mempunyai kehidupan dunia nyata yang tidak bisa diganggu gugat.

Beragam motivasi yang melatarbelakangi *roleplayer* untuk bermain peran berhubungan dengan kondisi *real life* dari narasumber. Motivasi dalam bermain bisa jadi lebih dari satu dan menyesuaikan kebutuhan dari narasumber. Jika mereka sedang merasa stress mereka akan menjadikan kegiatan bermain peran sebagai



hiburan. Cara mereka mendapat hiburan juga bermacam-macam, bisa dengan membuat percakapan dan *imagine* (seperti yang dilakukan Astrid dan Nanda) mengikuti *war* (seperti yang dilakukan Ade dan Diah), curhat dengan *roleplayer* lain (seperti yang dilakukan Christy) serta ada pula yang bergabung dengan *agency* (seperti Nanda dan Astrid). Jika mereka merasa kehidupan di dunia nyata berjalan tidak lancar, bertemu dengan orang-orang *toxic* dan menjadi susah berkomunikasi dengan teman-teman *real life*, maka mereka menggunakan *roleplay* sebagai sebuah alternatif dalam mencari teman (seperti yang dilakukan Christy dan Nanda serta Astrid), atau bahkan pacar (seperti yang dilakukan Diah, Nanda dan Obik). Obik merasa dengan bermain *roleplay* ia mempunyai lahan untuk memperluas *skill* komunikasinya yang sempat turun drastis karena ia mendefinisikan dirinya sebagai anti sosial. Baginya, bermain peran adalah upaya untuk *healing trauma*, meskipun hasilnya tidak instan. Sementara jika sedang tidak punya uang alias miskin, mereka menjadikan *roleplayer world* sebagai tempat berbisnis dengan cara berjualan akun, *username*, atau *followers* (seperti yang dilakukan Ade, Diah dan Astrid).

*Roleplay World (RPW)* adalah dunia alternatif. Ia digunakan sebagai tempat untuk mencurahkan perasaan yang mungkin tidak bisa diluapkan pada kehidupan nyata. Kondisi di *real life* yang mungkin sedang stress dan banyak masalah menjadikan RPW sebagai dunia yang hanya menawarkan hiburan tetapi juga tempat untuk meluapkan keluh kesahnya di dunia nyata kepada teman-teman di dunia maya. Namun upaya ini kadang tidak mendapatkan respon baik. Christy, salah satu narasumber yang pernah merasa tertekan dengan kehidupan nyatanya karena mendapatkan tekanan dari orang tua mengenai pendidikannya sempat curhat dengan kawan di dunia virtualnya bahwa ia sudah tidak kuat dan bahkan ingin melakukan upaya bunuh diri. Namun, respon yang didapatkan oleh Christy bukan penguatan dan bantuan, melainkan celaan yang justru membuatnya semakin jatuh. Baik di dunia nyata atau pun dunia maya, Christy merasa terlampaui sedih. Namun, itu menjadi konsekuensi ketika bercerita dengan teman yang ada di dunia maya, karena kita tidak tahu apakah respon yang didapatkan akan sesuai dengan apa yang diharapkan karena

kita tidak mengetahui latar belakang mereka di dunia nyata, yaitu apakah mereka familiar dengan *mental disorder* atau tidak, misalnya.

Dalam dunia *roleplay*, pembahasan mengenai konten dewasa juga menarik perhatian. Ketika *roleplayer* sudah cenderung dewasa, maka penerimaan terhadap konten yang berbau 18+ cenderung lebih besar. Meski demikian, hal ini tidak bisa digeneralisir karena preferensi yang berbeda akan membawa pada aksi yang berbeda pula. Ketika memasuki ranah dewasa, di situ dibutuhkan kedewasaan. *Roleplayer* harus tahu kapan dan di mana mereka bisa mengunggah konten 18+ serta siapa idol yang dipilih untuk dijadikan sebagai karakter 18+. Konten 18+ bukan lagi menjadi hal yang tabu bagi hampir semua narasumber kecuali Diah. Diah yang berumur 17 tahun tersebut masih merasa belum bisa terbuka dengan konten dewasa meski secara umum dia sudah legal untuk mengakses hal-hal berbau dewasa. Sama-sama berumur 17 tahun, Christy menunjukkan reaksi yang berbeda. Christy cenderung terbuka dengan konten-konten dewasa karena ia lebih sering berkumpul dengan rp internasional yang sudah tidak tabu lagi ketika membahas tentang seks dan orientasi seksual termasuk di dalamnya istilah-istilah seperti *yadong (straight)*, *yaoi (gay)*, *yuri (lesbian)* maupun LGBT secara umum.

Bahasa yang digunakan oleh *roleplayer* dalam berkomunikasi cukup beragam, mulai dari Indonesia, bahasa daerah dengan aksen yang khas (seperti Betawi, Jawa dan Sunda), hingga bahasa Inggris sebagai bahasa internasional. Beberapa dari mereka seperti Astrid dan Christy bahkan bisa berkomunikasi desikit dengan menggunakan bahasa Korea meskipun terbatas. Perpaduan berbagai bahasa menunjukkan adanya proses glokalisasi, yaitu sebuah upaya untuk memadukan antara budaya yang berasal dari luar dengan budaya yang berasal dari dalam.

Namun tidak hanya bahasa yang menunjukkan proses glokalisasi, tetapi juga pada beberapa momen ketika *roleplayer* merayakan hari-hari besar, seperti Idul Fitri, Natal dan Valentine. Hampir semua *idol* Korea tidak merayakan idul fitri, tetapi oleh *roleplayer* Indonesia, hal tersebut dimungkinkan terjadi. Hal ini menunjukkan adanya adaptasi terhadap nilai global dengan nilai lokal menyangkut budaya yang mereka

anut. Meskipun tidak biasa, hal ini tetap diterima oleh kalangan banyak, meskipun tentu ada penolakan dari *roleplayer* yang merasa bahwa hal tersebut termasuk keluar dari jalur. Salah satunya adalah Astrid yang mengatakan bahwa ia merasa terganggu dengan *rolepayer* yang mengedit foto *idol K-Pop* menggunakan hijab, karena baginya hal tersebut sudah melenceng jauh dari yang seharusnya. Latar belakang Astrid yang seorang Chinese-Budha yang taat mempengaruhi bagaimana ia bersikap. Sementara untuk narasumber lain yang beragama Islam, hal tersebut bukan perkara karena selain mayoritas, narasumber yang beragama Islam (yaitu Obik, Nanda, Ade dan Diah) menganggap itu adalah hal yang biasa. Justru mereka lah yang sering absen terhadap perayaan-perayaan hari besar semacam natal dan *valentine* karena merasa bukan kultur mereka. Sementara untuk Christy yang beragama nasrani, ia tidak mempermasalahkan keduanya karena baginya yang sudah sering bertemu dengan berbagai macam *roleplayer*, sehingga sikap yang ia tunjukkan adalah netral. Ia merayakan juga natal dan *valentine* di dunia *roleplay* tetapi tidak menjadikannya sebagai ritual yang harus dijalankan di dunia maya. Jika sedang ingin maka ia akan melakukan namun jika ingin fokus di dunia nyata maka dunia maya ia kesampingkan.

## **PENUTUP**

Identitas *real life* turut membentuk kehidupan virtual *roleplayer*, 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. Penelitian mengenai *roleplayer*, terutama yang berkaitan dengan *K-Pop idol* belum banyak dilakukan, padahal demam Korea begitu pesat dan memberikan pengaruh yang besar khususnya di Indonesia. Penulis berharap nantinya akan ada lanjutan mengenai penelitian serupa untuk melihat perjalanan gelombang Korea, entah dari musik, fans maupun proyeksinya atas masa depan budaya populer.

## DAFTAR PUSTAKA

Akun Twitter @yervkim99 <http://twitter.com/yervkim99>

Barker, Chris. 2004. *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. London: SAGE Publications.

Booth, Paul. 2010. *Digital Fandom: New Media Studies*. hal.153-154. Peter Lang: New York.

Donath, Judith. 1999. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In: *Kollock, P. and Smith M. (eds), Communities in Cyberspace*. Routledge: London.

Korea.net. *Exploring Korea*. [[https:// Korea.net](https://Korea.net), Exploring Korea. 2010. [http://www.Korea.net/exploring.do.](http://www.Korea.net/exploring.do)] diakses pada 29 Januari 2018 pukul 13.05 WIB.

Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and Self-identity: Self and Society in The Late Modern Age*. Stanford, Calif: Stanford University Press.

Twitter User Indonesia. <https://www.statista.com/statistics/490548/Twitter-usersIndonesia> diakses pada 10 Mei 2017 pukul 09.30 WIB.

Williams, Raymond. 2003. *Television*. London: Routledge.