

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkomunikasi antar sesama adalah kegiatan yang tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi merupakan proses komunikasi yang terjadi antara individu dengan individu lainnya. Pada pola komunikasi level ini menempatkan interaksi secara tatap muka antara kedua belah pihak. Komunikasi antar pribadi (KAP) juga dapat diartikan sebagai proses pertukaran makna antara individu dengan individu lainnya.

Perkembangan teknologi komunikasi membuat pola komunikasi yang dilakukan menjadi semakin mudah. Kini, perkembangan teknologi komunikasi telah mencapai tahap *interactive communication* era. Pada tahap ini, penyampaian pesan yang dilakukan oleh komunikator tidak lagi harus melalui tatap muka. Era ini merupakan era paling kontemporer dimana telekomunikasi antara dua media yang di fasilitasi dengan keberadaan komputer dan jaringan. Sehingga, pola hubungan yang dilakukan tidak terhalang lagi oleh jarak.

Internet adalah bentuk kemajuan teknologi dalam komunikasi. Istilah internet tidak hanya sebatas sebagai teknologi yang menghubungkan antara dua komputer atau perangkat lainnya. Tetapi, keberadaan internet juga memiliki pengaruh terhadap komunikasi antar pribadi. Pola komunikasi antar pribadi dapat dilakukan melalui pengiriman teks kepada penerima pesan. Untuk menggantikan interaksi yang menggunakan ekspresi wajah dan tekanan suara, pengirim pesan dapat menambahkan simbol-simbol yang berbentuk emoticon. Serta dapat juga mengirim voice note (pesan suara). Adanya internet dalam kehidupan manusia juga menimbulkan terciptanya realitas baru yang disebut realitas virtual. Realitas nyata berbeda dengan realitas virtual. Realitas nyata di determinasi adanya konstruksi secara diskursif (bahasa dan simbol lainnya), sedangkan realitas virtual sebagai hasil dari praktik-praktik sosial juga dikonstruksi oleh non-diskursif,

yakni *online tool* sehingga menghasilkan apa yang disebut dengan *cyber culture* atau teknologi sebagai budaya.

Cyberspace menciptakan ruang tersendiri bagi setiap individu. Ketika memasuki dunia virtual atau *cyberspace*, seorang individu memiliki keterbukaan terhadap identitas diri. Seorang individu dapat mengidentifikasi atau bahkan mengkonstruksi dirinya didalam dunia virtual. Pengguna biasanya diharapkan untuk mengisi informasi seperti jenis kelamin, tempat tanggal lahir, pendidikan, hobi, dan sebagainya guna memasuki sebuah akun. Informasi ini tidak hanya akan diakses oleh pemilik akun, tetapi juga dibaca oleh seluruh individu yang memiliki situs serupa.

Setiap individu memiliki kebebasan tanpa batas untuk mengkreasi diri di dalam dunia siber. Hasil kreasi inilah yang nantinya akan digunakan untuk berperan dan berinteraksi didalam jaringan internet. Seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan. Jenis identitas seperti ini membuat orang merasa lebih memahami aspek-aspek tersembunyi dari diri mereka dengan merayakan kebebasannya dalam dunia anonimitas. Jadi *cyberspace* telah menjadi laboratorium sosial yang lebih nyaman dan lebih terbuka dalam berinteraksi dibandingkan jika menggunakan identitas sebenarnya. Menjadi seseorang yang berlawanan jenis kelamin dengan identitas yang sebenarnya juga merupakan hal yang lazim dilakukan dalam *cyber society*.

Penggunaan identitas virtual kerap digunakan oleh pemain roleplay. Roleplay merupakan aktifitas dimana seseorang bermain sebuah peran. Roleplay sendiri berasal dari kata *role* yang berarti peran dan *play* yang berarti main atau singkatnya adalah bermain peran. Roleplay adalah kegiatan mewujudkan karakter berakting dan bertindak sebagai karakter dengan menggunakan identitas, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran milik karakter yang dimainkan (Dyah, 2014:2). Para pelaku roleplay memilih karakter yang diperankan berdasarkan keinginannya. Biasanya pelaku roleplay akan memilih memainkan peran dari seorang figur yang

telah dianggap ideal dan menjadi idolanya. Segala identitas milik sang idola akan dipinjam dan dikonstruksikan menjadi identitas fans tersebut. Para pemain roleplay dalam mengubah jenis kelamin mereka. Melakukan interaksi sosial dengan pasangan bahkan hingga menikah. Hal tersebut dapat mempengaruhi kondisi sosial para pemain roleplay ketika berada di realitas nyata.

Kebanyakan pemain roleplay ialah penggemar korea atau disebut juga (kpop lovers). Korean wave mengacu pada penyebaran budaya Korea Selatan di seluruh dunia atau kecintaan terhadap ekspor budaya korea selatan. Korean Wave atau Korean Fever merujuk pada peningkatan secara signifikan popularitas budaya Korea Selatan di seluruh dunia sejak abad 21, terutama di kalangan Generasi Net. Hal ini juga disebut sebagai Hallyu (Hangul, Hanja), dari pengucapan Korea. Hallyu atau Korean Wave pada hakikatnya merupakan fenomena demam Korea yang disebarkan melalui Korean Pop Culture ke seluruh penjuru dunia lewat media massa, dan yang terbesar lewat jaringan internet dan televisi.

Tidak hanya itu, permainan peran ini juga memiliki aturan yang harus dipatuhi oleh setiap pemain. Rolepayer atau pemain tidak boleh mengumbar tentang hal pribadi ataupun kejadian real. Dengan kata lain, para roleplayer hanya menunjukkan perkara kejadian atau sesuatu hal sebatas karakter yang sedang dimainkan. Kreatifitas fans ini menjadi kejadian yang sudah lama terjadi dalam kalangan fans. Ketika bermain roleplay, fans akan bebas untuk menuangkan imajinya dari peran yang dimainkan.

Media yang sering digunakan untuk bermain roleplay terdapat berbagai macam. Salah satunya adalah line. Pasalnya, line saat ini juga merupakan media yang digemari oleh masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Dilansir pada kompas tanggal 2 September 2017 Layanan chatting Line menunjukkan pertumbuhan signifikan dengan menghimpun 72 juta pengguna aktif bulanan alias monthly active users (MAU).

Fenomena roleplay ini juga terjadi di lingkungan mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura (UTM). Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti telah menemukan mahasiswa yang menjadi roleplayer. Pemain roleplay yang juga merupakan mahasiswa utm memiliki peraturan yang sama dengan roleplay pada umumnya, yakni tidak mengenalkan identitas real pada saat bermain. Selain itu, para rolepayer ini juga akan tetap memanggil ropelayer lainnya dengan nama karakter yang diperankan. Misalkan saja oppa, hyung dan eonni untuk sebutan yang kepada yang lebih tua. Segala identitas, bahasa, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran dari karakter yang dipilih harus dimainkan dengan utuh. Karena mahasiswa utm merupakan roleplayer dari negara indonesia, maka bahasa yang digunakan juga dari negara indonesia. Tetapi beberapa mahasiswa terkadang juga menggunakan bahasa inggris atau bahasa korea dengan alasan agar lebih memiliki *feel*.

Roleplay ini juga dapat membuat seseorang untuk memiliki identitas lebih dari satu. Misalnya Ridza mempunyai dua akun roleplay, yang pertama dia akan berperan sebagai Jean Farlis dengan segala identitas yang dipinjamnya kemudian pada akun kedua dia berperan sebagai Wonho dengan seluruh identitasnya. Si Ridza dengan demikian akan mempunyai dua kepribadian dari dua karakter tersebut secara bersamaan. Namun, hal ini juga membuat rolepayer lupa jika mereka hanya meminjam identitas idola, mereka seperti mengklaim hal tersebut menjadi identitas pribadi roleplayer.

Konflik yang dialami Ridza adalah kritis identitas pada dunia nyata. Karakter yang dimainkan pada permainan roleplay keduanya adalah laki-laki. Ridza lupa bahwa karakter tersebut hanya dipinjam. Dalam dunia nyata, ia berperan seolah seperti Wonho dan juga sebagai Jean Farlis. Ridza mencitrakan dirinya sebagai laki-laki yang maskulin seperti kedua tokoh tersebut.

Pada penelitian sebelumnya telah dijelaskan, ketika pemain roleplayer tidak dapat keluar dari karakter mereka maka secara tidak langsung roleplayer

akan mengadopsi secara utuh karakter yang dimainkan. Hal tersebut sedikit banyak mempengaruhi pada kepribadian pemain roleplay.

Penelitian terkait roleplay tidak berhenti pada pembawaan identitas, komunikasi yang dilakukan pemain roleplay melalui media baru juga pernah menjadi topik penelitian. Pada dasarnya, perbedaan komunikasi bermedia komputer yang dilakukan oleh hanya pada tidak adanya keterbukaan perkara identitas real. Sehingga hal tersebut, membuat roleplayer merasa nyaman berkomunikasi bermedia komputer dibandingkan dengan komunikasi secara face to face. Selain itu, penelitian sebelumnya menyebutkan rolepayer sulit membedakan pesan-pesan yang disampaikan adalah fake world atau real world.

Pembentukan identitas yang digunakan oleh roleplayer nantinya akan berpengaruh terhadap cara berkomunikasi melalui media komputer. Segala aktivitas yang dilakukan dalam ruang virtual atau cyberspace akan membentuk suatu simulasi. Ketika roleplayer sudah mulai nyaman dan sulit membedakan antara yang real dan virtual dapat dikatakan seseorang telah mengalami hiperrealitas. Keterkaitan antara proses pembentukan identitas virtual, komunikasi bermedia komputer serta simulasi realitas yang terbentuk melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian.

Penelitian ini menitikberatkan pada kajian tentang proses simulakra, simulasi dan hiperealitas yang terjadi terhadap pemain roleplay didalam media baru line. Peneliti mencoba menawarkan sudut pandang yang berbeda tentang bagaimana identitas virtual yang telah diakui secara utuh bisa jadi merupakan ketidaknyamanan terhadap dunia real sehingga mereka mencari pada dunia virtual. Sebab, berdasarkan pengamatan melalui komunikasi dalam media line dan perilaku pada lingkungan sosial dapat terkuak alasan kekeliruan yang dilakukan pemain roleplay. Yakni, pada saat menjadi pemain roleplay dan pada saat dalam dunia real.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini penting karena mencoba menjawab bagaimana simulasi realitas yang digambarkan oleh pemain roleplay melalui identitas virtual yang dibentuk. Tidak hanya hal tersebut, simulasi yang diciptakan melalui komunikasi termediasi komputer juga akan menjadi salah satu aspek yang akan diamati. Peneliti juga akan membongkar dampak kesalahan pemain roleplay ketika terlalu nyaman pada realitas virtual yang diciptakan.

Berpijak pada hal diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan fokus pada proses Simulasi Roleplayer di Media Line pada Mahasiswa utm.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan dalam penelitian ini adalah, “bagaimana proses simulakra, simulasi dan hiperrealitas pada pemain roleplay di media line?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses terjadinya simulakra, simulasi dan hiperrealitas yang terjadi pada pemain roleplay di media line.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberi manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis. Berikut penjelasan masing-masing manfaat tersebut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi positif dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang studi teori simulasi dan hiperrealitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif dalam beberapa hal praktis sebagai berikut:

1. Menjadi pelengkap bagi penelitian terdahulu yang membahas simulakra, simulasi dan hiperrealitas.
2. Menjadi referensi bagi akademisi dalam penyusunan artikel ilmiah yang membahas simulasi dan hiperrealitas pada suatu media atau budaya populer
3. Menjadi pertimbangan dalam menyikapi penggunaan teknologi komunikasi terutama dalam menyikapi antara dunia maya dengan dunia