

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet adalah salah satu bentuk *new media*. Internet dinilai sebagai alat informasi paling penting untuk dikembangkan kedepannya. Internet memiliki kemampuan untuk mengkode, menyimpan, menerima serta memanipulasi pesan. Internet merupakan sebuah media dengan segala karakteristiknya yang memiliki teknologi, cara penggunaan, lingkup layanan, isi dan *image* tersendiri. Dari berbagai karakteristik itulah, muncul suatu fenomena yang tengah digandrungi yaitu roleplay. Perkembangan selanjutnya dengan hadirnya fitur-fitur seperti twitter, facebook, ataupun yang lainnya, memungkinkan orang tidak bisa lepas dari teknologi internet. Kendati tidak pernah kenal, melalui internet mereka bisa merasa dekat. Melalui komunikasi dunia maya ini, seseorang akan merasa dekat dengan orang lain. Biasanya mereka akan merasa akrab walau hanya sekedar melihat ‘wajah’ melalui layar/monitor, juga orang akan langsung yakin dan percaya walau sekedar membaca ucapan dalam ponsel/gadget yang dikirim melalui teknologi internet. (Momon, 2014:112)

Fenomena roleplay mulai marak terjadi pada pertengahan hingga akhir tahun 2012. Awalnya kegiatan roleplay ini dilakukan pada media sosial facebook, namun sekarang kegiatan roleplay ini telah merembet ke media sosial lainnya, mulai dari twitter, Blackberry Masanger (BBM), Instagram, hingga ke aplikasi chatting seperti LINE, dan KakaoTalk. Roleplay yang terjemahannya merupakan permainan peran, sangat diminati oleh pengguna media sosial, khususnya twitter. Seperti yang dikemukakan Kaplan dan Haenlein yang menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis pada tahun 2010, media sosial dibagi menjadi enam jenis yang diantaranya adalah *Virtual Social World* (Momon, 2014).

Virtual social world adalah dunia virtual yang dimana penggunanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *Virtual Social World* lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan.

Perkembangan internet telah membawa dampak yang luar biasa pada kehidupan. Seperti tren *Korean Wave* atau yang disebut *Hallyu*. Fenomena *hallyu* ini membawa berbagai budaya negeri korea seperti musik, film, drama, serta kebudayaan yang mengangkat tentang identitas korea lainnya. *Hallyu* sangat mendapatkan antusias yang besar dari seluruh dunia, tak terkecuali Indonesia. Seiring berkembangnya *hallyu* di Indonesia, muncullah berbagai komunitas pencinta *hallyu*. Fans perlahan semakin banyak dan mereka saling dipertemukan dengan sesama fans lainnya dengan adanya perkembangan internet. Bagi penggemar terdapat kepuasan tersendiri untuk mampu berbagi informasi satu sama lain. Karena dengan begitu fans akan semakin banyak mengetahui mengenai idolanya dan merasa dekat dengan idolanya. Tak cukup sampai disitu, keinginan seorang fans untuk lebih dekat dengan idolanya juga dituangkan dalam kegiatan roleplay ini.

Roleplay merupakan aktifitas fans dimana para penggemar 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. Keberhasilan aksi ini tergantung pada sistem peraturan permainan, dimana kegiatan yang dilakukan roleplay seharusnya mengikuti peraturan yang ditetapkan dan disepakati sesama pelaku roleplay. Roleplay dimainkan dengan cara

memposting segala sesuatu yang berkaitan dengan idola bersangkutan seperti update foto, video, agenda kegiatan, serta hal lainnya. Idealnya pelaku roleplay memposisikan dirinya seolah-olah menjadi idola sesungguhnya. Namun tak bisa dipungkiri kegiatan seperti berdialog dengan sesama pelaku roleplay lain juga dapat dilakukan.

Pelaku roleplay disebut dengan roleplayer. Selain itu roleplay juga dapat dimainkan dengan cara menciptakan sebuah kondisi dimana roleplayer menentukan suatu topik untuk dibicarakan dengan cara berimprovisasi didalamnya. Roleplayer tidak hanya ‘masuk’ kedalam suatu topik pembicaraan namun juga berinteraksi dengan siapapun yang berbicara dengan mereka. Sesuai peraturan dalam berinteraksi dengan sesama roleplayer, mereka akan tetap memanggil roleplayer lainnya dengan nama karakter yang diperankan. Misalnya saja hyung, eonni, oppa, dan nunna merupakan panggilan untuk seseorang yang lebih tua. Segala identitas, ekspresi, kepribadian, dan kegemaran dari karakter yang dipilih harus dimainkan secara utuh. Penggunaan bahasa juga disesuaikan dalam melakukan roleplay dapat disesuaikan dibelahan negara mana roleplayer tinggal. Jika roleplayer tinggal di Indonesia, maka saat dia melakukan roleplay juga menggunakan bahasa Indonesia. Namun untuk lebih mendapatkan feel saat bermain roleplay, roleplayer juga bisa menggunakan bahasa Inggris atau bahkan bahasa Korea.

Roleplay sangat berkaitan erat dengan Hallayu Wave atau K-pop, sehingga sebagian besar pengguna media sosial yang aktif dalam roleplay merupakan fans K-Pop. Sebagai tren, roleplay digunakan sebagai ajang berinteraksi dengan sesama penggemar K-Pop di dunia maya. Selain itu roleplay digunakan untuk memfasilitasi fans untuk menciptakan suatu kedekatan emosional dirinya dengan sang idola.

Terdapat suatu aturan yang menjadi aturan khusus yang sama-sama dipahami roleplayer dari permainan peran ini, yaitu tidak mengumbar tentang hal pribadi atau pun kejadian real dari si roleplayer dengan kata lain tidak melakukan roleplay

untuk *escape from reality*. Dengan kata lain yang tidak ada kaitannya dengan hal yang terjadi oleh karakter idola yang diperankan. Di kalangan sesama roleplayer perilaku disebut dikenal dengan OOC atau *Out Of Character*. Karena dari peraturan dan observasi yang ada dan yang dilakukan peneliti, yang membuat roleplay nyaman bagi pemainnya adalah karena para pelaku roleplay tidak mengenal identitas sebenarnya dari roleplayer lainnya. Sebab mereka hanya mengenal sebatas karakter yang dimainkan.

Kreatifitas fans pada roleplay ini telah menjadi kreatifitas yang sudah lama terjadi di kalangan fans. Melalui roleplay juga, fans mencoba menuangkan imajinasinya dengan membuat tweet berisikan tentang fantasi dari peran yang dimainkannya, layaknya apa yang sering dilakukan oleh sang idola dalam kegiatan sehari-hari. Contohnya seperti memposting saat roleplayer lapar, sedang mengalami kesusahan, hingga hal-hal yang sama sekali tidak masuk akal yang dilakukan idola sebenarnya. Sayangnya perilaku tersebut telah menjadi budaya untuk fans menyalurkan imajinasi fantasi melalui tweet demikian. Dengan membuat tweet yang merupakan imajinasinya, lambat laun akhirnya roleplayer menciptakan dunia palsu (*fake world*) yang diinginkan di ranah maya ini. Dan dunia itu disebut *Roleplayer World (RPW)*. Dengan adanya fenomena ini pelaku roleplay juga bisa menggandakan kepribadian dari identitas yang dipinjam. Hal itu akan terjadi jika satu orang roleplayer memiliki lebih dari satu akun roleplay. Contohnya si Umi mempunyai dua akun roleplay, yang pertama menjadi Jimin AOA dengan segala identitas yang dipinjam, sedangkan di lain akun menjadi Ravi VIXX beserta identitas pinjamannya. Bisa saja disaat bersamaan, si Umi akan mempunyai kepribadian dari dua karakter yang diperankannya tersebut.

Keuntungan berupa memakai identitas yang telah mempunyai suatu pengaruh pada orang banyak, membuat roleplayer lupa jika mereka hanya meminjam identitas idola. Mereka seperti telah memiliki identitas pinjaman tersebut seutuhnya dan mengklaim menjadi milik diri pribadi roleplayer. Adanya suatu kekeliruan seperti ini membuat kegiatan roleplay menyimpang dari peraturan yang sebelumnya dibuat.

Selain sebagai ajang eksis karena sedang mengikuti tren yang ada, dari penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa roleplay membuat para pelaku *roleplay* merasa tidak bisa membedakan yang mana *posting-an* kehidupan nyata (*real life*) yang mana dunia *roleplay* (*fake world*). Inilah salah satu faktor yang menyebabkan pelaku roleplay merasa nyaman hidup di dunia virtual ini. Tidak ada perbedaan jauh tentang interaksi yang dilakukan sesama pelaku roleplay dengan interaksi pada media sosial lainnya. Biasanya interaksi yang dilakukan hanya sebatas berbincang membahas suatu topik yang ada. Namun yang jadi perhatian khusus untuk dunia roleplay adalah, pembawaan identitas milik orang lain oleh seorang pengguna yang biasanya adalah fans. Inilah keunikan dari roleplay, dimana kegiatan yang dilakukan roleplay seharusnya mengikuti peraturan awal yang ditetapkan dan disepakati sesama pelaku roleplay. Namun kenyataannya sudah jauh belok dari peraturan tersebut. Hampir semua roleplayer mengetahui roleplay dari media sosial, yakni facebook, twitter, instagram, dan rata-rata para pengguna aktif media sosial tersebut adalah remaja, yaitu berkisar umur 10 hingga 24 tahun (Sarlito, 1989:12).

Suler, seorang psikolog menyebutkan salah satu hal menarik yang disuguhkan oleh internet adalah kesempatan yang dimiliki seseorang untuk menampilkan diri mereka dengan berbagai cara yang berbeda. Pengguna internet (seperti roleplayer) dapat mengubah identitas mereka sesuai kehendaknya, misalnya mengubah usia, riwayat, kepribadian, penampilan fisik, bahkan jenis kelamin. Penggunaan username, avatar, ataupun rincian tentang penggambaran identitas di dunia maya dapat dilakukan dengan bebas dan hal itu merupakan aspek penting tentang bagaimana seseorang mengelola identitas mereka di dunia maya. Internet memungkinkan seseorang untuk memilih dan membuktikan sisi positif dari identitas cyber mereka dan menghilangkan sisi negatif yang dirasakan, atau bahkan dengan membangun identitas baru. Menurutny, beberapa kelompok online mewajibkan pesertanya untuk menganggap ‘imaginary persona’ demi memperkuat identitas yang ditemukan atau dibuatnya tersebut (Samovar, 2009:161).

Pada diri remaja, proses perubahan karena pengalaman dan usia merupakan hal yang harus terjadi karena dalam proses pematangan kepribadiannya, remaja sedikit demi sedikit akan memunculkan sifat atau perilaku yang kadang tidak terduga oleh khalayak umum, termasuk dampak pembentukan identitas diri dari fenomena roleplay diatas. Penelitian ini mencoba menawarkan sudut pandang yang berbeda tentang bagaimana identitas diri seorang yang melakukan roleplay saat mengkontruksi identitas dirinya terhadap identitas milik orang lain yang mereka perankan atau sebaliknya sebagai bentuk pelarian dari realitas kehidupan mereka sebenarnya. Terlebih lagi kegiatan roleplay yang dilakukan di dunia virtual juga merupakan bentuk ekspresi dan interaksi yang ingin disampaikan sebagai seorang fans. Berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku roleplay dalam memposting di twitter dan saat berada di kehidupan nyata, dapat diketahui lewat interaksi sosialnya. Sebab melalui pengamatan pada interaksi sosialnya dapat terkuak alasan kekeliruan yang dilakukan roleplayer sebagai dampak dari *escape from reality*, yaitu pada saat dia menjadi pelaku roleplay dan pada saat dia menjadi dirinya sendiri.

Berpijak dari hal diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“IDENTITAS FANTASI ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Deskriptif Kualitatif Identitas Fantasi Roleplayer di Twitter)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana identitas fantasi roleplayer di Twitter.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seperti apa identitas fantasi roleplayer di Twitter.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penulisan diatas, diharapkan peneliti dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Menambah wawasan keilmuan terkait *roleplayer* dan teori yang kembangkan seperti teori CMC dan teori Interaksi Sosial.
- b. Memberikan bekal pengetahuan tentang referensi bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan kajian dan penelitian yang lebih mendalam tentang *roleplay* dan *roleplayer*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada pembaca mengenai fenomena *roleplayer*, sehingga para pembaca dapat mengetahui dan memahaminya.