

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hallyu wave atau biasa yang di sebut demam Korea, sedang ramai di gandrungi oleh banyak orang. Fenomena ini mengacu pada popularitas budaya Korea di seluruh dunia yang mencakup musik, drama, film atau semua hal yang mengusung konsep kebudayaan Korea Selatan. Banyak orang yang tengah menggilai Korea Selatan tidak hanya karena drama atau musik, tetapi karena kebanyakan artis-artis yang mempunyai paras cantik atau tampan.

Dalam buku *The Korean Wave: Who are Behind the Success of Korean Popular Culture?* William Tuk mengatakan kesuksesan *Hallyu wave* atau *Korean wave* tidak hanya dari musik tetapi juga adanya film dan TV drama. Terutama dalam Asia sendiri banyak permintaan produk Korea yang tumbuh sangat besar dan dapat bersaing dengan Jepang dan budaya barat. Mereka telah menjadi sumber utama untuk musik, film dan televisi di Asia sampai dengan *Hallyu* (Korea). Istilah *Hallyu* atau *Korean wave* mengacu Korea menjadi budaya yang paling penting di Asia dan di luar. Mulai dari film, TV show dan K-pop yang sangat di nikmati oleh orang-orang dimanapun di seluruh dunia. Kesuksesan dari *Hallyu wave* juga terdapat campur tangan dari pemerintah. Pemerintah Korea juga sangat tertarik dengan fenomena *Hallyu* dan kemudian pemerintahan mengeluarkan biaya untuk kemajuan industri hiburan Korea Selatan. Mereka sangat mendukung industri hiburan Korea Selatan demi kemajuan *Korean wave*.

Kemudian untuk era digital saat ini, kesuksesan industri hiburan Korea selatan juga di dukung dengan adanya media yang sudah canggih seperti halnya internet. Internet menjadi media yang sangat berpengaruh di seluruh dunia. Para manajemen lembaga Korea membuat K-Pop menggila selama beberapa tahun dengan mempromosikan artis, lagu, drama dan film secara besar-besaran dengan menggunakan media sosial seperti *facebook*, *twitter* dan *channel youtube* sebagai media mereka untuk menyebarkan atau mempromosikan produk mereka. Dalam hal ini, ketika dunia telah terhubung melalui dunia internet, usaha dan biaya yang di butuhkan untuk promosi selebriti atau penyanyi Korea ke luar negeri menurun secara drastis (*Contemporary Korea No.1, The Korean Wave: A new Pop Culture Phenomenom*, 2011).

Dengan berkembangnya sarana dan pra-sarana komunikasi, para penggemar juga memanfaatkan internet (*new media*) untuk memuaskan keinginan mereka terkait dengan info-info idola yang mereka sukai dengan menggunakan media sosial seperti *Twitter*,

Facebook, Instagram, Line serta *Youtube channel* sebagai media untuk mengetahui berita terbaru tentang artis yang mereka idolakan. Beberapa sosial media juga dimanfaatkan oleh para artis-artis Korea untuk berkomunikasi dengan penggemar mereka di seluruh dunia.

Adanya akun media sosial yang digunakan oleh idola Korea dan terdapat sebuah komunikasi antara idola dan penggemar (*fan service*), akhirnya muncul sebuah fenomena permainan peran yang dilakukan oleh penggemar khususnya di media sosial *Twitter*. Para penggemar melakukan sebuah permainan peran dengan meniru karakter dari idola favorit dan mereka membuat sebuah akun *twitter* yang di rangkai agar menyerupai akun idola yang di perankan. Mereka berpura-pura menjadi seorang idola dan menggunakan identitas idola tertentu menjadi identitasnya di dunia virtual. Para pecinta Korea yang bermain menyebutnya dengan istilah *Roleplay* (bermain peran) yang di singkat sebagai *RP*.

Dengan menjadi *roleplayer* (sebutan orang yang bermain peran), mereka memerankan karakter artis dengan berakting seperti idola sesungguhnya dengan menggunakan identitas dan kepribadian milik karakter yang sedang dimainkan. Para pemain saling berinteraksi satu sama lainnya dan berusaha untuk menjaga nama baik selebriti yang sedang di perankan. Dalam permainan *roleplay* ini, banyak *autobase* yang di sediakan untuk *roleplayer* dengan berbagai konten, salah satunya yaitu *autobase* berkonten dewasa. *Autobase* dewasa ini di buat untuk *roleplayer* sebagai fasilitas untuk bermain peran, dari beberapa *autobase* dewasa peneliti mengambil satu *autobase* yaitu *autobase NSFWINTL* karena menurut *INTL Corp (International Corp)* komunitas *roleplayer* terbesar bahwa *autobase NSFWINTL* adalah *autobase* pertama yang mengusung konsep +18 dan satu-satunya *autobase* +18 yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Dan *autobase NSFWINTL* ini mempunyai batasan-batasan antara *real* dan *roleplay* daripada *autobase* lain yang ber-genre serupa. Kemudian yang menarik dari penelitian ini adalah bagaimana cara *roleplayer* menunjukkan identitas virtual yang mencakup konten +18 dan mengesampingkan identitas nyata mereka. Serta bagaimana para *roleplayer* menjalin interaksi satu sama lain dengan menggunakan identitas orang lain dan menggunakan konten dewasa sebagai tema utama mereka bermain *roleplay*.

NSFWINTL (Not Safe For Work International) merupakan *autobase* yang dibuat untuk para *roleplayer* dengan postingan yang mengandung konten dewasa dan harus menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama yang digunakan. *Autobase* disini merupakan sebuah akun yang dapat mengirim *tweet* secara otomatis dari *direct message* (DM). Meskipun akun ini di sediakan untuk hal-hal dewasa, akun ini juga mempunyai beberapa peraturan untuk di patuhi oleh para anggota. Dengan peraturan tersebut *autobase*

NSFWINTL bisa mengontrol para *roleplayer* untuk tidak berlebihan, misalnya *autobase* ini dibuat hanya khusus untuk *roleplayer* dan bukan untuk konten *real* (nyata). (*source head admin NSFWINTL, Augurey da La Portia – Mrs. Kim @69Okm*)

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam mengenai *roleplayer* terkait “Komunikasi Interpersonal Bermedia (Pola Komunikasi Interpersonal Bermedia *Smut Roleplayer* Pada Media Sosial *Twitter* Melalui Akun *Autobase NSFWINTL*)” sebagai judul dari penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, rumusan masalah yang di ajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses interaksi *smut roleplayer* yang terjadi melalui *autobase NSFWINTL*?
2. Bagaimana pola komunikasi yang terjalin antar *smut roleplayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui :

1. Proses interaksi *smut roleplayer* yang terjadi melalui *autobase NSFWINTL*
2. Pola komunikasi yang terjalin antar *smut roleplayer*

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang mendalam ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada para pembaca. Adapun manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.4.1 Secara teoritis, dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta memahami pola komunikasi seksual di media sosial yang dilakukan oleh pelaku komunikasi dan memahami proses interaksi satu sama lain dan dapat dijadikan bahan perbandingan penelitian selanjutnya.
- 1.4.2 Secara Praktis, untuk memperluas pengetahuan para pembaca dan pemahaman tentang bagaimana lebih menyaring komunikasi melalui media yang baik dan bermanfaat serta pembaca dapat lebih waspada dan berhati-hati mengenai komunikasi antar pribadi bermedia.