

IDENTITAS VIRTUAL PADA ROLEPLAYER DI TWITTER

Andini Putri Pratiwi¹

¹ Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹ korespondensi : andinipt26@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the emergence of the roleplay phenomenon that forms a virtual identity in Twitter social media. This brings up character differences in the original identity of the roleplay account owner. The development of increasingly advanced technology shows that everyone can hide their true identity but can still socially interact freely. The method used in this research is a qualitative research with a phenomenological research approach. The technique used in this research is sourced from interviews and documentation. Interviews were conducted with one person and observations made by players in online interactions on the activity of the Twitter account @dyeonjuft. The results of this study indicate that the virtual identity that is formed in the roleplayer phenomenon depends on the idol whose identity is borrowed to form an account user character. The communication process carried out online is related to the CMC theory which allows another life in the virtual world.

Keywords: Virtual Identity, Roleplayer, Twitter

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui munculnya fenomena roleplay yang membentuk identitas virtual dalam media sosial twitter. Dimana hal ini memunculkan perbendaan karakter pada identitas asli pemilik akun roleplay. Perkembangan teknologi yang semakin maju menunjukkan bahwa semua orang dapat menyembunyikan identitas aslinya namun tetap dapat berinteraksi sosial secara bebas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitiannya fenomenologi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada satu orang dan observasi yang dilakukan pemain dalam interaksi online pada aktifitas akun Twitter @dyeonjuft. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Identitas virtual yang terbentuk dalam fenomena roleplayer tergantung dari idol yang dipinjam identitasnya untuk membentuk suatu karakter pengguna akun. Proses komunikasi yang dilakukan secara online ini berhubungan dengan teori CMC yang memungkinkan adanya kehidupan lain di dunia virtual.

Kata Kunci: Identitas Virtual, Roleplayer, Twitter

PENDAHULUAN

Kemunculan media baru telah memberikan dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Secara singkat media baru dapat diartikan sebagai media yang terbentuk dari kegiatan interaksi antar manusia dengan komputer khususnya internet. Media baru secara langsung telah merubah pola kehidupan masyarakat,

budaya, serta cara berfikir manusia. Teknologi internet disebut sebagai media baru yang memunculkan berbagai macam aplikasi yang dapat membuat informasi dan komunikasi beredar dengan mudah dan cepat.

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan para penggunanya untuk berkomunikasi dengan banyak pilihan

cara. Salah satu situs yang belakangan menjadi terkenal dikalangan masyarakat adalah Twitter. Situs yang berformat sebagai jaringan informasi ini berbentuk microblogging yang dapat memungkinkan penggunaanya untuk berbagi informasi dalam bentuk karakter yang dibatasi. Sebelumnya twitter hanya sanggup mengunggah 140 karakter namun saat ini twitter sudah bisa menunggah 280 karakter dalam sekali kicauan (tweet).

Menurut Hanif Fakhurroja dan Aris Munandar (2009:09) jejaring sosial berlogo burung berwarna biru ini didirikan pada Maret 2006 oleh perusahaan rintisan Obvious Corp ini adalah sebuah layanan micro blogging di mana anggotanya bisa menjawab pertanyaan "Apakah yang sedang anda lakukan?" dengan mengirim pesan singkat. Hasil survey websindo.com pada Maret 2019, Twitter berada di urutan ke-enam yang memiliki pengguna aktif terbanyak di Indonesia. Popularitas twitter menjadikan twitter sebagai mikro blog yang banyak dimanfaatkan untuk berbagai macam keperluan dalam berbagai aspek yang berbeda. Twitter banyak digunakan sebagai sarana protes, kampanye politik, sarana pembelajaran, sebagai media komunikasi darurat, dan sarana mencari informasi serta hiburan (Twitter.com).

Aplikasi Twitter yang juga dimanfaatkan oleh sebagian besar artis Korea Selatan untuk berkomunikasi dengan penggemarnya ternyata menciptakan suatu tren dikalangan penggemarnya. Komunikasi yang dijalin antara idol K-Pop dan fansnya ini, memunculkan suatu fenomena tiruan yang dilakukan oleh para penggemar K-Pop. Imitasi dilakukan dengan username twitter yang dibuat sangat mirip dengan username milik artis, identitas hingga postingan milik artis aslinya. Penggemar K-Pop menyebut fenomena ini dengan istilah Roleplayer. Roleplayer adalah suatu

kegiatan bermain peran dimana orang melakukan dan mengatakan hal-hal sambil berpura-pura menjadi orang lain. Orang yang bermain disebut dengan Roleplayer (Sarah Fatmawati & Dini Salmiyah, 2017:02).

Dengan adanya roleplay ini, mereka bisa berperan menjadi layaknya seorang idol atau artis. Di sini mereka menjaga karakter yang ia gunakan demi menjaga citra atau nama baik dari sang idol yang ia gunakan untuk bermain peran. Roleplayer korea lebih mendominasi di banding dengan roleplayer west atau lainnya. Hal ini terjadi karena adanya Korea Wave yang dianggap sebagai 'fenomena yang paling banyak dibicarakan di dunia dalam sepuluh tahun terakhir', sehingga banyak dari mereka yang berperan menjadi roleplayer Korean di banding yang lain (Chua dan Iwabuchi, 2008).

Roleplayer dianggap sebagai salah satu media menyalurkan kecintaan penggemar sebagai fans untuk sang idola dengan cara memerankan idola tersebut. Idealnya, para pelaku Roleplayer ini menunjukkan dengan cara melakukan mengirim pesan atau pada twitter disebut tweet seolah-olah seperti yang dilakukan oleh sang idola seutuhnya. Isi dari pesan dapat berupa kegiatan idola yang diperankan, dapat juga berupa foto dan video serta berisikan promosi karya idol yang diperankan tersebut dan tidak jarang tweet pengguna akun K-Pop Roleplayer tentang kegiatannya didunia nyata yang diluar karakter (Out of Character). Hal ini biasa dilakukan dengan penambahan tanda bracket atau mengurung pesan yang dikirim dengan tanda kurung dan sesama pengguna akan mengerti bahwa pesan yang disampaikan merupakan pesan dari si pengguna bukan dari karakter yang diperankan.

Menurut Jenkins yang dikutip dalam (Nadia, 2013) munculnya aktivitas bermain peran atau roleplaying dapat dianggap juga sebagai tindakan Textual Poaching, hal itu dilakukan oleh penggemar media fandom. Hal tersebut sama halnya seperti yang dinyatakan oleh Jenkins dalam bukunya yaitu yang berjudul *Textual Poachers: Television Fans and Budaya Partisipatif* bahwa textual poachers memiliki peran dalam mendorong aktivisme penonton, berfungsi sebagai komunitas interpretatif, memiliki tradisi produksi budaya tertentu, dan berstatus sebagai komunitas sosial alternatif. Fenomena roleplay ini biasanya disesuaikan dengan karakter pribadi mereka. Mereka juga merupakan komunitas sosial alternatif karena komunitas roleplaying biasanya memiliki komunitas yang tidak konvensional, bentuk komunitas mereka hanya ada online, karena mereka merahasiakan identitas offline mereka.

Pemain roleplay dapat membuat akun lebih dari satu dengan wajah artis yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan mereka. Misalnya, akun main account mereka memakai muse (identitas) seorang artis Korea, sebut saja Jimin BTS, di second account mereka juga bisa menggunakan identitas Lisa Blackpink untuk dijadikan identitas virtualnya. Dibalik peran yang mereka gunakan tersebut, tidak ada yang mengetahui identitas asli dari sang pemain, entah dia berjenis kelamin laki-laki atau perempuan. Ada juga beberapa pemain roleplay ini memiliki jenis kelamin perempuan di kehidupan nyatanya, tapi ia menggunakan identitas virtualnya sebagai seorang idol laki-laki, seperti Jimin BTS.

Dalam dunia virtual ini, roleplay merupakan suatu gambaran dari identitas sang pengguna atau pemain. Aktivitas roleplayer yang dilakukan di Line ini merupakan suatu alat komunikasi

penggemar atau pemain dari dirinya di dunia virtual untuk merepresentasikan dirinya mempunyai posisi penting. Identitas sang idola yang dipilih oleh penggemar untuk digunakan dalam roleplay akan menjadi identitas seseorang bagi orang lain.

Media sosial memberikan sebuah dampak yang besar terhadap suatu identitas diri. Dalam media sosial mereka lebih bisa mengekspresikan dirinya sendiri yang berbanding terbalik dengan dunia nyata. Identitas merupakan suatu hal penting dalam diri seseorang, identitas merupakan suatu tanda yang menyimbolkan diri mereka untuk menjadi suatu ciri khas tersendiri. Identitas virtual merupakan suatu identitas baru dari seorang yang memainkan roleplay tanpa menggunakan identitas nyata sang pemain. Identitas virtual merupakan suatu pengenalan diri, ketika seseorang memainkan peran dalam sosial media, maka mereka harus mempunyai identitas virtual untuk berinteraksi dalam sebuah kelompok.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang: Fenomena Roleplayer di Media Sosial Twitter

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis fenomenologi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data yang terdiri dari reduksi data yang mana hal tersebut merangkum data lalu memilih data yang bersifat penting dan pokok lalu dibuat kategori. Kedua, penyajian data (data display) yaitu penyajian data dalam bentuk yang terlihat lebih tersusun dan berpola. Ketiga, verifikasi atau disebut sebagai penarik kesimpulan menurut Sugiyono.

Teknik pemilihan sampelnya dengan menggunakan purposive sampling dengan sample fokus kepada 1 orang. Teknik pengumpulan data pada analisis ini menggunakan teknik wawancara dengan para pemain *roleplayer*. Wawancara ini merupakan percakapan yang dilakukan oleh dua orang, yaitu peneliti dan narasumber. Wawancara dilakukan secara tatap muka supaya pertanyaan dan jawaban yang diajukan lebih detail. Dalam hal ini, peneliti akan membuat daftar pertanyaan terkait pokok masalah tersebut secara sistematis. Selanjutnya dengan dokumentasi dengan cara *screenshot* akun pemain *roleplayer* dan beberapa aktivitas yang mereka lakukan di akun tersebut. Objek yang diteliti adalah pengguna *roleplayer* yang ada di media sosial *Twitter*.

Wawancara ini dilakukan pada bulan Juni 2022. Informan penelitian berjumlah 1 orang yang merupakan pemeran *roleplay* dengan identitas virtual laki-laki. Mereka menggunakan nama virtual yaitu Ditto. Ditto mulai memasuki dunia *roleplay* pada tahun 2017 awal, wawancara bersama informan dilakukan pada 18 Juni 2022. Proses wawancara diawali dengan obrolan biasa dan diikuti dengan pertanyaan yang akan diajukan dengan wawancara fleksibel agar narasumber dapat menyampaikan jawaban dengan nyaman. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan data tentang bagaimana mereka membentuk identitas virtual dan *Computer Mediated Communication* atau pemanfaatan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada BAB ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang sudah didapatkan dari narasumber terkait permasalahan yang telah di jelaskan pada

BAB 1 mengenai Identitas Virtual Pada *Roleplayer* di *Twitter*. Fenomena *roleplayer* yang sudah terkenal mulai tahun 2012. Awalnya permainan ini populer dikalangan para KPOP namun seiring berjalannya waktu tak hanya idol KPOP yang menjadi *faceclaim* untuk bermain peran. Sudah mulai banyak idol, aktris, hingga model dari negara Thailand, Amerika, bahkan Indonesia kerap digunakan dalam permainan *roleplay* ini.

4.1.1 Pembentukan Profil Sebagai Identitas Virtual

Peneliti memilih informan yang menggunakan wajah idol untuk diwawancara karena dilihat dari terbentuknya fenomena ini dimulai dari kalangan KPOP sehingga lebih sesuai dan akan lebih menarik. Peran para *roleplayer* dalam membentuk identitas virtual sama seperti membuat akun pribadi namun seperti namanya bermain peran, mereka harus memerankan seorang idol yang dimana para pemain juga harus menyamakan identitas mulai dari pekerjaan, tanggal lahir. Namun selanjutnya akan dimainkan dengan versi pemain itu sendiri, seperti nama apa yang akan digunakan, kapan dia harus update foto foto terbaru dan apa yang mereka rasakan saat itu untuk dijadikan tweet. Hal ini sesuai dengan kutipan dari informan :

"Iya semuanya sama sih, tanggal dan tahun lahir itu penting sih. Aku juga pasang link instagram dari idol aslinya di bio. Bio nya sih biasanya pada menjelaskan tentang gimana karakter si idol ya, cuma kalo aku simple aja yang penting menjelaskan kalo akun ini akun rp dan aku pake yeonjun. Kalo buat nick (nama) itu aku random aja sih pilih nama ditto. Kalo mau update biasanya upload foto aja sih, tapi kalo lagi mager

ya paling retweed doang.”
(wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)



Gambar 1 Contoh Profil Akun Roleplay

Disini subjek menjelaskan bahwa dia menggunakan wajah idol untuk identitas virtual nya. Subjek mengatakan bahwa hal terpenting dalam bermain rolepalyer adalah tanggal dan tahun lahir idol tersebut. Pembentukan karakter dalam hal ini juga tidak sulit, menurut nya karakter dalam identitas virtual nya dipengaruhi oleh faceclaim yang digunakan. Hal tersebut juga di sampaikan oleh informan :

“Chara itu mempengaruhi sih, sebelum aku pake yeonjun aku pernah meranin pake L Infinite. L kan tua banget tuh di jaman sekarang, nah secara ga langsung

karakter aku juga mengikuti sih, jadi lebih garing dan jokes bapak – bapak nya keluar. Pas di liat liat



juga Gambar 2 Contoh Update Chara

ternyata di group aku paling tua, jadi ya gitu si chara mempengaruhi banget karakter aku bakal kaya gimana.”
(wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

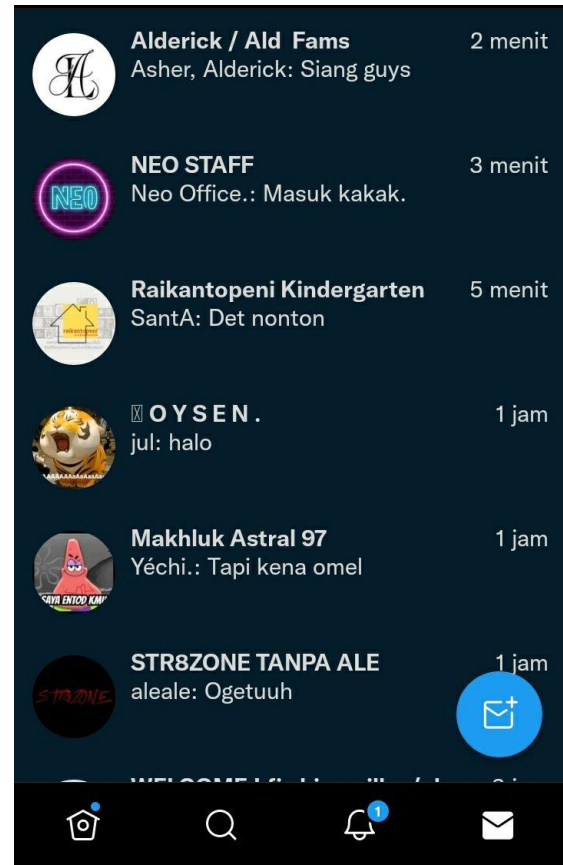
Didalam roleplay istilah chara merupakan faceclaim atau identitas siapa yang digunakan oleh para roleplayer untuk menggambarkan bentuk fisik atau wajah suatu karakter. Menurut subjek pemilihan idol untuk dijadikan faceclaim sangat penting untuk pembentukan karakter kedepan nya. Biasanya karakter tersebut bisa sesuai dengan karakter mereka di dunia nyata bisa tidak. Misalnya di dunia nyata para pemain roleplayer memiliki sifat yang pendiem dan tidak mudah bergaul, berbedap di dunia roleplay

mereka banyak bergabung di beberapa gdm dan mempunyai banyak teman.

Ditto berkata :

"Ini beda banget sih sama rl aku, kalo di rp aku bisa gabung sama siapa aja masuk gdm mana aja tapi kalo di rl ya itu itu aja, karna emang ga banyak temen nya di rl. Kaya sekarang aku lagi masuk di gdm marga ada 4. . Ini mirip sama sq (squad) sih karna harus pasang marga aku di dn (display name), tapi ga seribet masuk sq (squad) kaya harus promosiin setiap saat, kalo ini cuma di hire lewat base kayak misalnya 'eh ada yang mau masuk gdm marga ga?' gitu. "(wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Adapun istilah roleplay yang merupakan bahasa untuk para pemain roleplay, seperti SQ (squad) artinya merupakan akun untuk kumpulan para pemain roleplay dan tidak banyak peraturan. Agency artinya mirip dengan agency sesungguhnya di dunia nyata yaitu mengumpulkan artis artis yang akan di jadikan talent di akun agency tersebut. Biasanya Agency ini mempunyai banyak rules, seperti dilarang twins (menggunakan face claim yang sama dalam satu agency), dilihat dari followers nya bahkan dari poin.



Gambar 3 Screen Capture Group DM

Gambar 4 Screen Capture Akun SQ (squad)



Gambar di atas merupakan salah satu contoh adanya Group Direct Message (GDM), Squad (SQ), Agency. Ini merupakan salah satu contoh kegiatan yang dilakukan para pemain roleplay. Kegiatan ini membantu membentuk identitas virtual suatu akun, dimana jika dilihat idol aslinya juga memasuki agency untuk menyalurkan bakat mereka. Di roleplay agency, SQ, bahkan group akan membantu kita memiliki banyak teman dan kegiatan.

Dalam roleplay ini, pemain

Gambar 5 Screen Capture Akun Agency

diperbolehkan untuk mempunyai lebih dari satu akun dengan faceclaim yang berbeda. Namun hal ini tidak dimanfaatkan oleh informan karena kekhawatirannya terhadap karakter yang dibawakan, menurutnya :

"Ini juga ngaruh sama typingan aku sih. Makanya aku ga punya

side akun. Karna aku takut orang tuh notice kalo aku orang yang sama di akun lain. Padahal sebenarnya pengen juga punya akun dua buat pelarian tapi kadang ragu nya disitu sih. Padahal kalo dipikir – pikir roleplay kan luas, pasti banyak yang mirip satu sama lain ya." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Disini informan menjelaskan bahwa ketikan akan mempengaruhi identitas virtual yang dia buat dalam dunia roleplay, dalam hal ini roleplay mengkategorikan bahasa yang digunakan menjadi dua tipe. Tipe jamet dan classy, tipe jamet ini merupakan tipe bahasa atau ketikan yang digunakan para roleplay yang karakternya dibuat heboh dan alay. Sedangkan tipe classy menggunakan bahasa yang baku dan langsung pada intinya. Hal ini juga disampaikan oleh informan :

"Kalo aku sih ga pernah nganggep akun ku ini jadi tipe classy atau jamet. Tapi biasanya kalo udah deket banget sama lawan bicaranya itu bakal keceplosan sih typing nya, jadi kesan nya jamet gitu. Entah typing nya jadi capslock semua bahkan yang disingakat singkat gitu, biar seru aja sih." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Gambar 7 Contoh Ketikan Jamet



Gambar 6 Contoh Ketikan Classy



Dari informasi di atas dapat diketahui bahwa karakter yang terbentuk dalam dunia roleplay akan berubah sesuai dengan siapa kita bicara dan sudah berapa lama kita berteman. Sama seperti di dunia nyata, tentu kita akan semakin nyaman mengobrol dengan orang yang sudah lama dikenal. Namun informan juga menjelaskan bahwa perbedaan ketikan di dunia roleplay dengan dunia nyata dibedakan.

Ditto menyebutkan :

“Perkara kata “gua /gue” itu ngaruh banget sih, kalo di rl aku typing nya pake GUE kalo di rp pake GUA. Kalo manggil orang tetep sama pake LU, karna menurut aku kalo pake LO kesan nya kayak kasar gitu sih. Kalo di rl typingan aku lebih jamet, karena biasanya gua double abjad kek misalnya chat ke temen gue ‘baikk’ gitu. Aku juga orang nya (kalo di rp) bukan emotan, tapi kalo di rl gua emotan (pakai emot).” (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Penjelasan di atas merupakan cara yang dilakukan informan dalam membedakan ketikan untuk roleplay dan di aslinya. Menurutnya perbedaan kecil seperti cara menyebut diri sendiri mempengaruhi identitas virtual nya, sehingga ia masih bisa membedakan mana dunia roleplay mana dunia nyata. Tak hanya disitu perbedaan gender yang dimainkan informan dalam roleplay juga berbeda. Dalam roleplay kita bisa bebas memilih idol yang kita ingin kan, begitu

pula gender dari idol tersebut. Tidak ada aturan yang mengatakan jika di pemainnya berjenis kelamin perempuan maka harus menggunakan idol perempuan sebagai faceclaim akunnya.

Hal ini dilakukan oleh subjek, dimana informan memiliki gender perempuan dan menggunakan idol laki-laki sebagai faceclaim akun roleplaynya. Tentu hal ini memiliki alasan yang diungkap oleh informan :

"Aku awalnya dulu nge rp langsung milih nya cowok sih, karna aku nangkep nya kaya gini. Aku nanya kan sama temen aku bagus nya jadi chara apa temen aku bilang jadi chara yang kamu suka. Nah aku sebagai cewe pasti suka nya cowo dong. Jadi aku awalnya mikir kaya gitu, ternyata pas di rp ada kegiatan cp an (pacaran) nah berarti aku harus pacaran sama cewe. Dari situ baru engeh sih ternyata aku salah dong, harusnya aku meranin cewe. Tapi ya udah terlanjur." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Dari hasil wawancara dengan Ditto dapat disimpulkan bahwa pemilihan idol laki-laki merupakan ketidaksengajaan yang tidak diketahui. Namun walaupun begitu informan mengaku nyaman menggunakan faceclaim idol laki – laki, menurutnya :

" Kalo chara cewe insecure typing nya tuh ada banget menurut aku, ada beberapa chara cewe yang gamau temenan sama twin karna ngerasa akun lain yang punya face

claim sama lebih asik dibanding dia. Terus enak nya jadi chara cowo tuh kalo ga on ga masalah. Kalo rp cewe tuh kalo misalnya lama ga ON pasti bakal kehilangan banyak temen. Aku juga gatau sih kenapa, tapi kalo cewe tuh lebih ribet menurut aku." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Seperti halnya dengan roleplayer, di sini mereka bermain dengan menggunakan wajah dari seorang idol, tentu saja terdapat beberapa aturan yang ada didalam roleplayer. Seperti halnya tidak telalu banyak membahas suatu hal yang terus-menerus berada di luar konteks roleplayer. Salah satu informan mengatakan soal peraturan yang ada di roleplayer :

"Aturan nya paling ya basic kayak ga ngumbar rl itu pasti, kalo di base gede biasanya di bedaaain rpy atau rp biasa, kalo mau upload yang aneh aneh pasti harus di atas jam 10 malem. Ada juga berapa rp yang gila hormat, kaya harus manggil sesuai umur nya. Terus masalah upchar itu wajib soalnya itu menandakan lo rp. Oiya bio juga harus sesuai sih, kalo bio nya gajelas pasti ga dianggap rp. Kaya misalnya bio nya cuma quote ga jelas tapi kamu upchar kan jadi bingung. Atau engga kalo dulu mungkin sebelum jaman jaman sekarang nick nya harus sesuai idola nya sih atau engga username nya harus relate sama cara kamu tapi kalo sekarang rules nya lebih

banyak yg ga masuk akal."
(wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Dari pemaparan informan di atas dapat disimpulkan bahwa di roleplay banyak peraturan yang harus di jalani oleh para pemilik akun roleplay, seperti tidak mengumbar hal yang berbau real life atau dunia nyata ke ranah roleplay, memperhatikan akun untuk mengunggah konten dalam base. Disini base merupakan salah satu akun yang dijalankan oleh bot secara otomatis dan bisa menanyakan hal apapun secara anonim.

Saling menghormati satu sama lain, hal ini biasanya diliha dari tahun idol yang kita gunakan. Misalnya Ditto menggunakan akun Choi Yeonjun dimana idol tersebut merupakan kelahiran tahun 1999, jika dia berkomunikasi dengan idol yang lebih tua misalkan Kim Taehyung yang merupakan kelahiran tahun 1995. Maka Ditto yang berperan sebagai Choi Yeonjun harus memanggil Kim Taehyung dengan sebutan *hyung*, jika yang lebih tua perempuan maka disebut *nunna*.

Infroman juga mengatakan telah banyak perubahan rules seiring berjalannya waktu, dia mengatakan bahwa semakin kesini rules yang di adakan semakin tidak masuk akal. Padahal ini hanya permainan.

4.1.2 Pemanfaatan Roleplay sebagai Identitas Virtual

Banyak nya media sosial yang ada pada saat ini membuat identitas virtual menjadi sangat marak. Hal ini sangat dirasakan oleh pemain roleplayer dimana



permainan ini membentuk identitas baru dengan menggunakan wajah manusia lain. Dimana itu membentuk karakter baru dengan menggunakan wajah idol yg mereka sukai. Para pemain roleplay merasa permainan karakter ini bermanfaat untuk membangun relasi dan membentuk suatu kelompok pertemanan baru yang hanya dipahami sesame pemain roleplay :

"Kalo di roleplay dapet temen nya gampang sih, tinggal nge tweet pasti ada aja yang reply. Kalo mau lebih deket lagi biasanya di dm sih, bisa juga group atau kalo yang join sq/agency bakal lebih banyak temen nya. Ini lumayan bermanfaat sih mengingat aku di rl juga ga banyak temen buat ngobrol jadi kalo butuh temen ngobrol tinggal buka twitter deh."
(wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)



Gambar 8 Contoh

Interaksi Antar Roleplay



Gambar 9

Lanjutan Screenshot

mereka memilih Twitter dibandingkan dengan media sosial lainnya :

"Di twitter juga ada ribet nya sih, tapi diantara platform lain menurut aku twitter paling aman. Dibanding di telegram atau line, karna disana kana da fitur telfon nya ya. Kalo di twitter kan gabisa, cuma sebatas DM. Menurut aku di twitter seruh sih, karna game nya makin seru walaupun suka nyerempet rl. Terus banyak akun akun pendukung kaya Rumah Sakit RPW, Restourant/ Café, Kampus, apapun ada. Belum lagi masalah drama satu akun dengan yang lain nya. Bener bener kayak punya dunia kedua sih." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Dalam setiap aplikasi pasti tak hanya memiliki kelebihan, pasti ada beberapa kekurangan dalam aplikasi tersebut. Biasanya hal tersebut terjadi pada fitur yang menurut para pemain roleplay harus segera di adakan demi kenyamanan bersama. Seperti halnya pernyataan informan :

"Kalo kurang nya sih, fitur unsend sih. Dari dulu pengen banget twitter ada fitur unsend, karna sering banget salah ketik atau bahkan salah kirim. Terus apa lagi ya, masalah ke lock atau suspend sih dari pihak twitter nya itu nyebelin banget kalo tiba tiba harus ke lock selama 3 hari. Walaupun masih bisa di mainin tapi terbatas aja." (wawancara Ditto pada 18 Juni 2022)

Walaupun terdapat kekurangan untuk para roleplay pengguna twitter, namun tidak

ada mengurungkan niat untuk berhenti bermain roleplay. Menurut mereka roleplay sendiri sudah seperti rumah kedua yang bisa mengisi waktu luang di kala bosan bahkan bisa menjadi salah satu bentuk pelampiasan untuk mengobrol bersama orang lain. Berbagi info satu sama lain dengan minat yang sama atau sekedar menceritakan teman teman lain yang ada roleplay tersebut.

Dari sini dapat diketahui, bahwa media sosial mempunyai peran penting bagi mereka para pemain roleplay, bisa untuk bermain, berinteraksi, juga berbagi info yang dapat mendukung mereka bermain roleplay. Media sosial yang memiliki banyak fitur dan kemungkinan menyembunyikan identitas asli mereka dan membentuk identitas virtual mereka yang baru.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana para pemain roleplay membentuk identitas virtual mereka melalui aplikasi Twitter. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain roleplay membentuk identitas mereka dengan menggunakan wajah, tanggal lahir, pekerjaan dan latar belakang dari seorang idol korea maupun idola lainnya. Namun sifat dan karakter nya akan sesuai dengan sifat asli mereka.

Selayak nya bermain peran, identitas virtual yang ada pun bersifat anonim atau tidak diketahui identitas asli dari pemain roleplay tersebut. Menurut von Kokswijk identitas virtual merupakan suatu tampilan diri seseorang yang di presentasikan dalam dunia maya, dimana ia bebas menentukan untuk menjadi apa dan siapa dalam dunia maya tersebut, sehingga level of truth identitas seseorang

terbilang sangat kecil dan bisa berubah sesuai keinginan. Bisa saja orang tersebut menjadi lebih pintar, lebih komunikatif, lebih cantik, dan bahkan lebih jahat.

Setiap orang pasti memiliki keinginan untuk mengkomunikasikan identitas mereka supaya dapat diakui oleh orang lain. Pada roleplay ini kegiatan untuk memainkan sebuah peran dapat dikomunikasikan dari karakter yang dimainkan. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa pemain roleplay memiliki karakter yang berbeda dengan sifat aslinya di dunia nyata. Mereka juga memilih idol untuk faceclain akun mereka sekarang karna tak lepas dari visual sang karakter.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa CMC memiliki peran penting dalam membantu para roleplay untuk bermain peran. Berkembang nya internet saat ini membuat hal – hal dalam permainan roleplay jauh lebih terkesan nyata. Pengguna tidak hanya bisa membaca atau sekedar menonton namun dapat berinteraksi dengan para karakter non-pemain yang ada dalam game tersebut melalui media internet (Flook, 2006).

Adanya komunikasi merupakan salah satu cara individu berhubungan satu sama lain baik itu secara langsung maupun melalui media sosial. CMC memungkinkan adanya kehidupan lain yaitu kehidupan virtual, sama halnya dengan roleplayer mereka menggunakan Twitter sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Hal ini merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi yang dimana CMC sangat berperan penting.

KESIMPULAN

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa para pengguna roleplay ini membentuk identitas virtual mereka dengan cara meminjam identitas yang dimiliki oleh artis atau idol. Dengan begitu mereka tidak diperbolehkan untuk menunjukkan identitas asli mereka karena hal ini merupakan aturan pertama dalam permainan roleplay. Tujuan mereka membuat akun roleplay ini biasanya untuk mencari teman dan melakukan komunikasi atau melakukan aktivitas fangirling, dimana hal itu dapat dilihat dari idol yang dia pakai merupakan idol yang mereka sukai.

Para roleplayer Twitter ini sudah nyaman dengan platform yang mereka pilih untuk bermain peran karena adanya fitur-fitur yang di rasa cukup dan tidak berlebihan dibanding dengan media sosial lainnya. Sehingga mereka dapat lebih nyaman dan merasa aman untuk bermain peran. Peraturan yang ada juga dinilai sangat menarik dan banyak kegiatan yang bisa dilakukan, tidak hanya berteman namun bisa melakukan berbagai profesi seperti MC, Barista, bahkan menjadi mahasiswa sekalipun.

Banyak hal yang mereka dapatkan dari bermain peran ini, seperti lebih update tentang idol yang mereka suka, motivasi yang didapatkan dari satu sama lain, pelajaran untuk lebih berhati-hati, atau sekedar mengingat untuk saling menghormati satu sama lain. Bagi para pemain roleplay ini merupakan aktivitas yang dapat mengisi waktu luang sekaligus menambah teman, dimana pasti memiliki ke aneka ragam sifat, karakter, hingga bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Fakhurroja, Hanif & Aris Munandar. 2009. Twitter.

Yogyakarta: Great Publisher.
Griffin, Emory A. 2006. A First Look at Communication Theory, 6th edition. New York: Mcgraw-Hill.

2. Fatmawati, Sarah & Dini Salmiyah F. 2017. Motif Interaksi Sosial Role-player Mahasiswa Universitas Telkom di Sosial Networking Twitter. (Jurnal Online, Universitas Telkom 2017).
3. Huat, Chua Beng., Iwabuchi Koichi (2008). East Asian Pop Culture Analysing the Korean Wave. Hongkong.
4. Ardiani, Nadia Maya (2013). The Cultural Economy of Virtual Korean Celebrity Industry in Twitter: a fandom study of Korean celebrity roleplayer in Indonesia. Allusion, Vol. 02, No. 02.
5. Merchant, Guy (2006). Identity, Social Networks and Online Communications. ELearning :Vol. 3 No. 2. Sheffield Hallam University, United Kingdom.