

EMIK

JURNAL ILMIAH ILMU-ILMU SOSIAL

Volume 5 Nomor 2, DESEMBER 2022

P-ISSN: 2654-394X, E-ISSN: 2654-4261

Terakreditasi 

Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi dan Komunikasi

Hildawati

Departemen Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gajah Mada

Correspondence author: Hildawati94@mail.ugm.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Roleplayer, Roleplayer world, Communication, K-pop Fans.

How to cite:

Hildawati. (2022). "Roleplayer World: Identitas Roleplayer, Relasi dan Komunikasi". *Emik: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Sosial*, 5(2):1-22.

ABSTRACT

Indonesia is one of the countries with a fairly large number of K-pop fans, which is also supported by a significant number of social media users. These two aspects create a phenomenon that is popular among fans who are active on social media, named roleplayers. Roleplayer is a term that refers to K-pop fans who create a fictional figure through a new identity on social media and live their lives and roles through such identity while keeping their true identity a secret. This article focuses on the virtual communication method that roleplayer has improved from K-pop fans.

This study was conducted between March and July 2022, involving 18 informants who were interviewed through Zoom Meeting and Goggle Meet. Virtual participant observation was also carried through Twitter as one of the most dynamic and crowd social media with the researcher being a roleplayer and observing the uploads of roleplayer accounts and being directly involved in their communication.

The roleplay performed by K-pop fans on social media Twitter is a fictional figure with a new identity called a roleplayer. Roleplayers live a double life with different identities, one as a roleplayer who "lives" in a virtual space and the other is a real self who lives in an actual space. Their lives in the actual world with real identities are called real life, while the roleplayer world is a "space" where they "live" with a fictional identity. Roleplayer identity and real identity must be strictly separated so that life in the roleplayer world and real life do not intersect with each other. In an effort to develop identity, roleplayers create story lines, namely a series of essays of events/stories made by roleplayers, so that it is as if the essay is a "journey of life" for them. In addition, roleplayers also establish relationships with other roleplayers, both personally and in groups. Communication is needed in carrying out these relationships. However, because the existence of roleplayers only revolves around Twitter and closes themselves to direct interaction, their method of communication is limited to text by utilizing Twitter features. However, roleplayers strive to be able to communicate as much as possible by improvising their communication methods through the use of special terms and abbreviations, imagining through text, and visualizing the text through images or videos. Basically, all identities attached to roleplayers are just fantasy or fictitious being transferred to a virtual space. But all the affection felt by the roleplayers is real, especially when a roleplayer is in a relationship with other roleplayer. Therefore, the fantasy that exists in the relationship becomes a "common property" fantasy that is connected to each other.

1. Pendahuluan

Pengguna media sosial di Indonesia terus mengalami peningkatan. Berdasarkan data dari HootSuite,¹ per Januari 2021 jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet telah mencapai 202,6 juta. Angka ini mengalami kenaikan 16% atau sebanyak 27 juta pengguna dibanding Januari 2020 lalu. Diantara total pengguna internet tersebut 170 juta diantaranya adalah pengguna aktif platform media sosial. Jumlah ini merupakan 61,8% dari keseluruhan total 274,9 juta penduduk Indonesia. Youtube menjadi media sosial yang paling banyak diakses dengan persentasi 93,8%, diikuti Whatsapp 87,7%, Instagram 86,6%, Facebook 85,5%, Twitter 63,6%, Line 44,4%, dan Tiktok 38,7%.²

Penggunaan media sosial adalah salah satu kegiatan *online* yang populer di dunia, termasuk di Indonesia. Fasilitas internet dan media social yang semakin mudah diakses menjadikan media sosial banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Mulai dari berbagai kalangan usia, domisili, pendidikan, sektor dan bidang pekerjaan dan pendapatan (Hermasyah dan Pratama 2021:81). Kalangan masyarakat yang merupakan penggemar selebriti (*fans*) merupakan contoh dari kalangan masyarakat yang aktif menggunakan media sosial guna mendapatkan sekaligus menyebarkan informasi terkait selebriti serta menjangkau komunikasi dengan selebriti yang mereka gemari mengingat terdapat jarak yang signifikan di antara mereka.

Keterkaitan antara media sosial dan kalangan penggemar selebriti tidak terlepas dari fenomena penyebaran budaya pop Korea Selatan atau yang lebih populer disebut dengan istilah *K-pop* yang terjadi melalui media sosial. Penyebaran ini kemudian memunculkan penggemar selebriti dari Korea Selatan yang cukup besar di Indonesia. Kekaguman para penggemar *K-pop* terhadap idolanya berimplikasi pada keaktifan mereka menggunakan berbagai media sosial termasuk twitter untuk menghimpun informasi terkait idolanya. *K-pop* bahkan telah menjadi salah satu topik pembahasan yang mendominasi media sosial Indonesia. Menurut data yang dirilis oleh Twitter, pada periode 2020-2021 terdapat 7,5 miliar cuitan mengenai *K-pop*. Twitter mencatat sebagian besar cuitan tersebut berasal dari Indonesia, disusul Filipina, Thailand, Korea Selatan, dan Amerika Serikat.³

Twitter tidak hanya menjadi tempat untuk mendapatkan informasi, salah satu aktivitas lain yang dilakukan oleh penggemar selebriti *K-pop* di Twitter adalah permainan *roleplay*. *Roleplay* merupakan sebuah permainan yang dilakukan oleh para penggemar *K-pop* dengan menciptakan atau membentuk sosok fiktif dengan identitas baru di media sosial Twitter dan menggunakan selebrtiti Korea Selatan sebagai bentuk visualisasi identitas tersebut. Melalui identitas baru para pemain (selanjutnya disebut *roleplayer*) menjalankan peran sebagai individu yang baru di media sosial (Twitter) yang tidak berkaitan dengan identitas aslinya. Parlina dan Taher (2017:198) menyebutkan bahwa motif dari bermain *roleplay* ialah sebagai bentuk pengalihan para *roleplayer* dari rutinitas sehari-hari dan sebagai wadah untuk meluapkan kreatifitas, emosional dan pengalihan diri dari hal yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata.

¹ HootSuite merupakan perusahaan yang menyediakan layanan manajemen konten menggunakan media sosial dapat digunakan untuk meluncurkan kampanye pemasaran, mengidentifikasi dan menambah khalayak, dan menyampaikan pesan yang ditargetkan di beberapa saluran media. HootSuite didirikan pada tahun 2008 dan bermarkas di Canada.

² <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>, diakses tanggal 23 Agustus 2022.

³ <https://data.tempo.co/data/1174/ada-75-miliar-twit-K-pop-pada-juli-2020-juni-2021-terbanyak-dari-indonesia>, diakses tanggal 23 Agustus 2022.

Permainan *roleplay* tidak hanya dimainkan oleh para penggemar *K-pop*, tapi juga dilakukan oleh penggemar selebriti dari negara lain hingga oleh penggemar tokoh-tokoh fiksi dari film, novel, komik hingga animasi dengan menggunakan karakter dari tokoh yang mereka sukai. Namun penelitian ini berfokus pada *roleplayer* penggemar *K-pop* mengingat mereka adalah kelompok penggemar yang sangat aktif bermain *roleplay* di media sosial, terutama Twitter.

Para *roleplayer* menggunakan akun Twitter yang secara khusus dibuat sebagai representasi identitas baru mereka saat bermain *roleplayer*. Ciri utama akun *roleplayer* dari para penggemar *K-pop* ialah penggunaan wajah dari selebriti *K-pop* sebagai foto profil akun sekaligus sebagai wajah dari *roleplayer* dan sama sekali tidak menampakkan identitas asli sang pemilik akun. Selain wajah, identitas selebriti yang juga terkadang diadaptasi ialah usia dan jenis kelamin. Sisanya seorang *roleplayer* akan membangun identitas dan karakter yang benar-benar baru sesuai dengan kehendak mereka. Adapun identitas dan karakter yang dikembangkan tidak memiliki batasan tertentu, sehingga para *roleplayer* bisa dengan bebas menggunakan imajinasi mereka.

Juniar dan Nugrahawati (2021:21-23) mengemukakan bahwa sebanyak 64,2% *roleplayer* mengalami *self discrepancy* yang tinggi. Semakin lama seseorang bermain *roleplay*, maka semakin tinggi pula *self discrepancy*-nya. *Self discrepancy* merupakan situasi dimana individu memiliki ketidakcocokan persepsi diri antara *actual self* (diri yang sebenarnya), *ideal self* (persepsi diri yang diharapkan oleh individu), *ought self* (persepsi diri yang diharapkan oleh lingkungan) dan *virtual self* (diri dalam ranah virtual). Hal ini diperkuat oleh Pane dan Zulkarnain (2018:6) yang menyatakan bahwa identitas diri yang asli merupakan hal yang sangat penting untuk dijaga konfidensialitasnya dalam dunia *roleplayer*. Meski demikian, ada situasi tertentu dimana mereka bersedia membuka diri. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya hubungan yang sangat intensif antar sesama *roleplayer*, sehingga mereka sudah saling percaya dan saling mengungkapkan identitas diri mereka.

Para *roleplayer* membangun hubungan antar sesama *roleplayer*, baik secara pribadi maupun kelompok dan dapat memengaruhi satu sama lain (Parlina dan Taher 2017:201). Mereka membentuk kelompok, pertemanan, hingga membentuk hubungan keluarga dan hubungan asmara (Pratiwi dan Putra 2018:141). Meskipun hubungan hanya terjalin dalam media sosial tanpa saling mengenal identitas asli masing-masing, namun interaksi sosial yang berlangsung tetap berdasarkan afektif dimana para *roleplayer* melibatkan kepuasan emosional dalam interaksi yang terjalin (Fatmawati dan Ali 2017:6).

Sejauh ini penelitian mengenai pola interaksi dan komunikasi *roleplayer* lebih terfokus pada penggunaan bahasa dan simbol-simbol (Syawbriyanti 2021; Stevanny dan Pribadi 2020; Irawan 2021), dan mengenai bentuk-bentuk hubungan antar *roleplayer* (Fatmawati dan Ali 2017; Pratiwi dan Putra 2018; Parlina dan Taher 2017; Lainsyamputty 2021). Namun, literatur yang berfokus pada upaya yang dilakukan oleh *roleplayer* untuk memaksimalkan interaksi dan komunikasi dalam menjalin relasi di ruang virtual masih terbatas. Artikel ini mengisi celah tersebut.

Pembahasan dalam artikel ini terbagi atas tiga bagian. *Pertama*, pembahasan difokuskan pada pengertian *roleplayer* dan *roleplayer world*. *Kedua*, pembahasan dititikberatkan pada relasi-relasi yang terjalin di antara *roleplayer*. *Ketiga*, mengeksplorasi tentang bagaimana *roleplayer* memaksimalkan komunikasi di antara mereka.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan antara bulan Maret hingga Juli 2022 dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual melalui media sosial Twitter. Twitter bukan merupakan satu-satunya media sosial di mana penggemar *K-pop* menjadi *roleplayer*. Namun, pemilihan media sosial Twitter didasarkan pada pengamatan awal dengan membandingkan aktivitas *roleplayer* di empat media sosial, yaitu Twitter, Instagram, Facebook Dan Tik Tok. Hasilnya, aktivitas *roleplayer* yang ada di Twitter merupakan yang paling ramai dan paling kompleks dibandingkan *roleplayer* yang ada di media sosial lain.

Data dikumpulkan melalui metode wawancara dan observasi partisipasi dengan turut terlibat sebagai *roleplayer*. Wawancara dilakukan secara daring (*online*) dengan memanfaatkan media Zoom Meeting dan Google Meet. Topik-topik wawancara mencakup deskripsi diri mengenai identitas informan sebagai *roleplayer*, aktivitas dan relasi yang dijalani sebagai *roleplayer* dan komunikasi yang dilakukan dalam *roleplayer world*. Observasi dilakukan selama tiga hingga empat jam setiap hari untuk mengamati unggahan yang dibagikan oleh *roleplayer* (teks, gambar, dan video) serta mengamati dan terlibat langsung dalam membangun relasi dan melakukan komunikasi serta interaksi sebagai *roleplayer*.

Pemilihan informan dilakukan dengan membuka pendaftaran *online* melalui Google Form. Keseluruhan formulir pendaftaran yang terkumpul berjumlah 31 orang calon informan yang kemudian disaring berdasarkan dua kriteria, yaitu *pertama*, informan merupakan *roleplayer* yang masih aktif minimal saat mengumpulkan formulir, kriteria ini dibuat agar data yang diperoleh seputar *roleplayer* merupakan data terbaru. *Kedua*, informan menyatakan diri sebagai penggemar selebriti *K-pop*, kriteria ini dibuat agar informan yang terlibat terfokus pada *roleplayer* yang berasal dari kalangan penggemar *K-pop*. Berdasarkan kriteria tersebut terhimpun 18 orang informan yang terdiri atas seorang laki-laki dan 17 orang perempuan dengan rentang usia antara 18 dan 28 tahun, sebagaimana dijabarkan pada **Tabel 1** berikut ini.

No.	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Awal Menjadi <i>Roleplayer</i>
1.	Sinta	Perempuan	25	2011
2.	Nisa	Perempuan	23	2012
3.	Yuli	Perempuan	23	2012
4.	Fira	Perempuan	23	2012
5.	Ana	Perempuan	23	2012
6.	Rina	Perempuan	24	2012
7.	Puput	Perempuan	24	2012
8.	Kiki	Perempuan	25	2012
9.	Muti	Perempuan	26	2012
10.	Yamin	Laki-laki	28	2012
11.	Dawa	Perempuan	21	2013
12.	Luna	Perempuan	24	2013
13.	Tiara	Perempuan	23	2014
14.	Fatmah	Perempuan	19	2017
15.	Susan	Perempuan	24	2017
16.	Mega	Perempuan	18	2019
17.	Kinan	Perempuan	25	2020
18.	Intan	Perempuan	18	2021

Analisis data dimulai dengan mengumpulkan data dari hasil observasi dan transkrip wawancara. Data yang terkumpul kemudian dikategorikan berdasarkan tema-tema temuan penelitian, yaitu definisi *roleplayer*, *roleplayer world* dan keterkaitannya dengan algoritma Twitter, relasi yang terbangun antar *roleplayer*, serta metode komunikasi virtual yang dilakukan oleh *roleplayer*.

Sebagai bentuk upaya untuk memberikan rasa aman atas identitas asli informan yang sangat mereka jaga keahliannya, maka saya memperkenankan informan untuk menonaktifkan kamera selama wawancara berlangsung. Dari 18 informan, 15 diantaranya memilih untuk menonaktifkan kamera dengan alasan bahwa mereka tidak ingin ada orang lain selain diri mereka yang mengetahui wajah asli sekaligus mengetahui identitas *roleplayer* mereka. Sisanya, tiga informan memilih untuk mengaktifkan kamera dengan alasan bahwa mereka memahami tujuan wawancara ini adalah untuk keperluan penulisan akademik, sehingga mereka mempercayai komitmen peneliti dalam menjaga kerahasiaan identitas asli informan. Selain itu, saya hanya menanyakan informasi pribadi yang bersifat umum, yaitu usia dan jenis kelamin sedangkan informasi pribadi yang lebih spesifik seperti nama, tempat domisili, tempat kerja dan nama sekolah hanya diketahui jika informan sendiri yang mengutarakan tanpa diminta. Oleh karena itu, selama wawancara berlangsung informan dipersilahkan memperkenalkan diri dengan nama samaran, yang kemudian digunakan sebagai nama informan dalam tulisan ini. Semua informan tidak berkeberatan untuk direkam selama wawancara berlangsung.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

• *Roleplayer dan Roleplayer Word*

Bagian ini akan membahas dua hal, yaitu: *pertama*, mengenai *roleplayer* yang mencakup definisi *roleplayer*, bagaimana *roleplayer* menciptakan identitas baru dan bagaimana identitas dari selebriti Korea Selatan dimasukkan dalam identitas tersebut. *Kedua*, mendiskusikan tentang *roleplayer world* yang mencakup bagaimana algoritma Twitter berkaitan dengan aktifitas para *roleplayer*.

Roleplayer

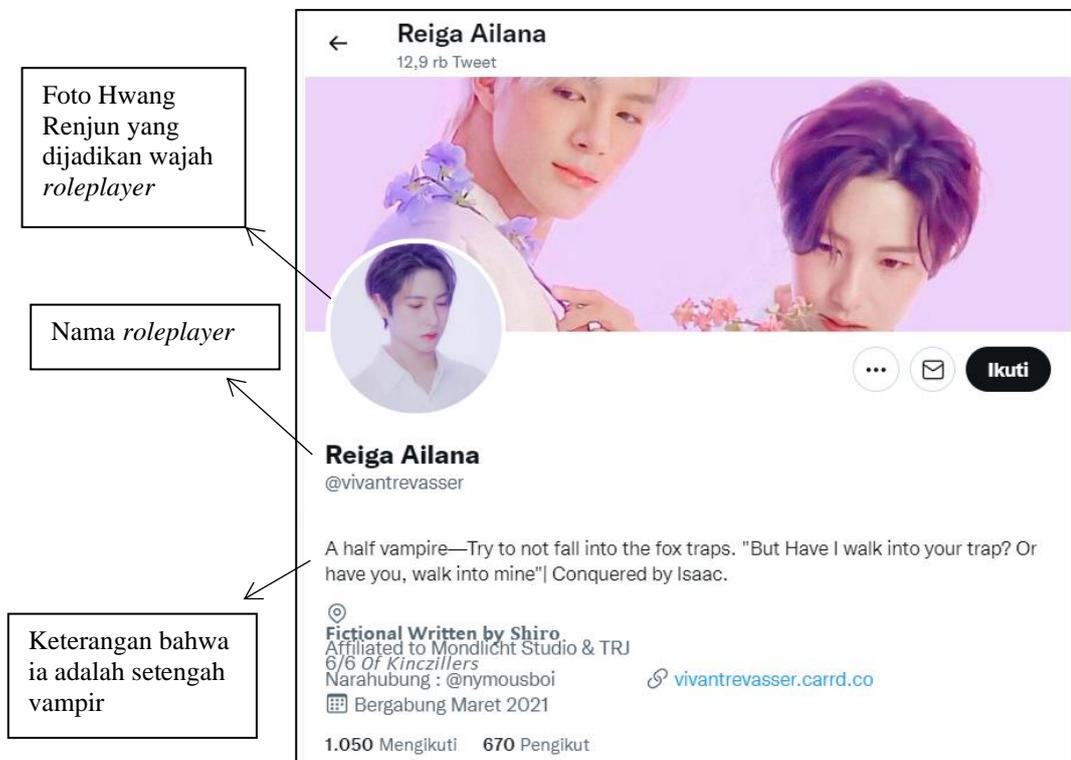
Yardley dalam bukunya *Roleplay Theory and Practice* (1997:1) mendefinisikan *roleplayer* sebagai rangkaian permainan yang melibatkan partisipan (*roleplayer*) untuk melakukan peran dan atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan. Sedangkan menurut Booth (2016:116) *roleplayer* adalah penggemar yang bertindak dan beranggapan seolah-olah mereka adalah karakter selebriti sekaligus memasukkan beberapa aspek kepribadian mereka sendiri ke dalam karakter tersebut

Secara garis besar, *roleplayer* yang dilakukan oleh kalangan penggemar *K-pop* merupakan sebuah sosok fiktif yang diciptakan oleh penggemar *K-pop* dengan mengadopsi wajah selebriti Korea Selatan dan menambahkan identitas baru, seperti nama, usia, profesi, daerah domisili hingga riwayat perjalanan hidup dari sosok fiktif tersebut. Para pencipta *roleplayer* kemudian menggunakan identitas tersebut untuk eksis di media sosial Twitter dengan bertindak seolah-olah identitas *roleplayer* yang fiktif adalah sosok yang nyata. Para penggemar *K-pop* yang ada dibalik penciptaan identitas *roleplayer* semaksimal mungkin menjaga identitas asli mereka, sehingga siapa mereka sebagai *roleplayer* di ruang virtual dan siapa mereka di dunia nyata tidak saling

bercampur. Oleh karenanya, sebagai upaya untuk memberikan kesan “hidup”, maka para pencipta sosok *roleplayer* menggunakan wajah dari selebriti Korea Selatan sebagai wujud representasi.

Guna memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai *roleplayer*, saya akan memberikan sebuah ilustrasi. **Gambar 1** di bawah ini merupakan akun Twitter dari seorang *roleplayer* yang diberi nama Reiga Ailana yang menggunakan wajah selebriti Korea Selatan bernama Hwang Renjun sebagai presentasi dari identitas *roleplayer*-nya. Nama Reiga Ailana sendiri merupakan nama buatan yang ditentukan oleh penggemar *K-pop* untuk menamakan identitas fiksi ciptaannya.

Keterangan di akun Twitter Reiga Ailana tertulis “*a half vampire*” yang menunjukkan bahwa Reiga Ailana adalah sosok fiktif yang diciptakan sebagai seorang individu setengah manusia dan setengah vampir. Dalam unggahannya Reiga Ailana juga menuliskan bahwa ia dilahirkan pada 29 Februari 2000 di Wina, Austria. Seluruh hal yang berkaitan dengan identitas Reiga Ailana adalah fiktif belaka. Dengan identitas fiktif tersebut, orang yang menciptakan sosok Reiga Ailana akan eksis di Twitter dengan menggunakan identitas sebagai Reiga Ailana.

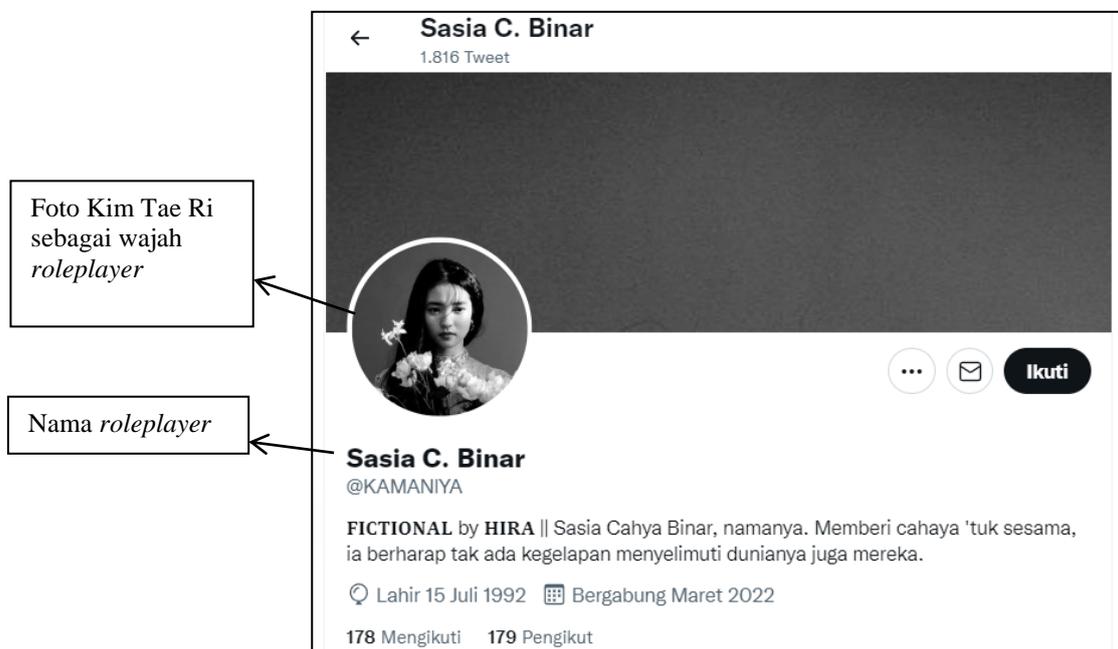


Gambar 1. Contoh Akun Roleplayer Reiga Eliana

Gambar di atas merupakan akun Reiga Ailana sebagai *roleplayer*. Jika membandingkan kedua identitas mereka, maka identitas Hwang Renjun sebagai selebriti yang digunakan wajahnya dan identitas *roleplayer* Reiga Ailana sangat berbeda satu sama lain. Hwang Renjun merupakan seorang laki-laki berusia 22 tahun berasal Cina dan berkarir di Korea Selatan sebagai model dan penyanyi, sementara Reiga Ailana merupakan manusia vampir berusia 22 tahun yang lahir di Wina, Austria dan seorang pelajar. Berikut **Tabel 2** di bawah ini menunjukkan perbedaan tersebut.

No.	Identitas	Hwang Renjun	Reiga Ailana
1.	Nama	Hwang Renjun	Reiga Ailana
2.	Tempat lahir	Jilin, Cina	Wina, Austria
3.	Tanggal Lahir	23 Maret 2000	22 Februari 2000
4.	Profesi	Model dan Penyanyi	Pelajar
5.	Domisili	Seoul, Korea Selatan	Wina, Austria
6.	Spesies	Manusia	Manusia vampir

Gambar 2 di bawah ini merupakan salah satu contoh akun *roleplayer* yang diberi nama Sasia Cahya Binar yang menggunakan wajah seorang aktris bernama Kim Tae Ri sebagai representasi. Pada salah satu cuitannya yang menyertakan sebuah tautan, Sasia Cahya Binar dideskripsikan sebagai seorang perempuan yang berusia 30 tahun, lahir di Jogjakarta dan sekarang menetap di Jakarta sebagai seorang guru taman kanak-kanak (lihat **Gambar 3**).



Gambar 2. Contoh Akun Roleplayer

BERBINAR

Diberi Asma Sasia Cahya Binar, ialah si bungsu dari keluarga Tjokrowinoto. Tangisannya pertama kali terdengar tepat disaat tanggal berganti, di tengah malam 24, bulan April 1992 di Jogjakarta.

Hidup di keluarga sederhana namun dipenuhi dengan kasih sayang, membuatnya terkadang merasa lebih beruntung dibandingkan para putri di negeri dongeng yang kerap ia baca. Gelar si bungsu di dalam keluarga terkadang membuatnya terganggu, pasalnya kasih sayang yang diberikan terkesan sangat berlebihan untuknya. Mungkin suatu saat, jika ada pria yang mendekatinya harus berurusan dulu dengan keluarganya.

sampai akhirnya, keputusan besar ia ambil 'tuk meninggalkan tempat kelahiran setelah menamatkan jenjang terakhir sekolah wajibnya untuk menuju Ibu Kota. Banyak pengalaman didapatkan, ternyata hidup sendiri tak semudah yang ia pikirkan, apa lagi jauh dari sang ayah juga ibunda yang selama ini mengurusnya.

Namun, bukan Binar namanya jika menyerah begitu saja, dengan kepribadian yang ia miliki membuatnya mudah berbaur dengan orang baru, tentu dengan ciri khas asal bicaranya, membuatnya bisa melalui masa-masa sulit di Ibu Kota. Hingga saat ini, baginya Jakarta adalah rumah keduanya.

Gambar 3. Deskripsi Identitas Roleplayer Sasia Cahya Binar

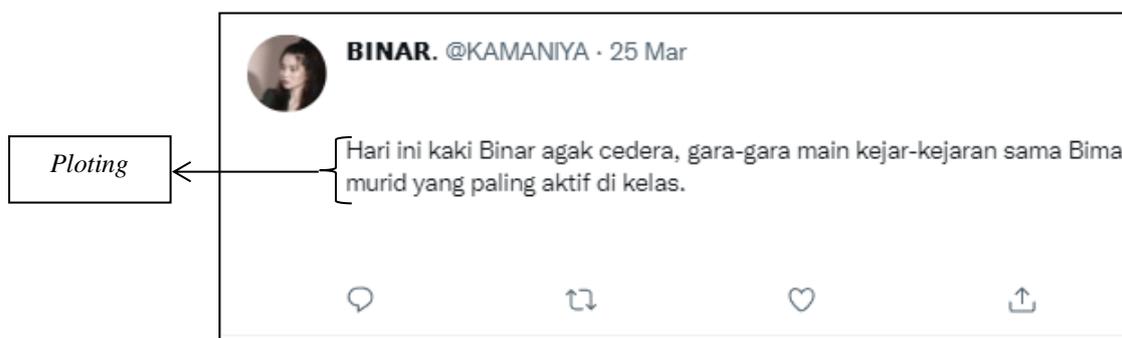
Deskripsi diri di atas menunjukkan bahwa ada sejumlah perbedaan antara identitas dari selebriti Kim Tae Ri dan identitas fiktif Sasia Cahya Binar sebagai *roleplayer* yang menggunakan wajah Kim Tae Ri. Kim Tae Ri merupakan seorang aktris berusia 32 tahun yang lahir dan tinggal di Seoul Korea Selatan, sedangkan Sasia Cahya Binar adalah seorang guru taman kanak-kanak yang lahir 30 tahun lalu di Yogyakarta, Indonesia dan tinggal di Jakarta, Indonesia, sebagaimana dapat dilihat pada **Tabel 3** berikut ini.

No.	Identitas	Kim Tae Ri	Sasia Cahya Binar
1.	Nama	Kim Tae Ri	Sasia Cahya Binar
2.	Tempat lahir	Seoul, Korea Selatan	Yogyakarta, Indonesia
3.	Tanggal Lahir	24 April 1990	24 April 1992
4.	Kewarganegaraan	Korea Selatan	Indonesia
5.	Alamat	Seoul, Korea Selatan	Jakarta, Indonesia
6.	Pekerjaan	Aktris	Guru taman kanak-kanak

Dua contoh di atas mengindikasikan bahwa sosok *roleplayer* yang diciptakan atau dibentuk oleh para penggemar *K-pop* merupakan sosok dengan identitas yang benar-benar baru. Dengan demikian, dalam kesehariannya para pencipta sosok *roleplayer* membagi diri mereka ke dalam dua kehidupan dan dua identitas, yaitu diri mereka sebagai seorang *roleplayer* yang “hidup” dalam ruang virtual dan diri mereka yang asli yang hidup dalam ruang aktual.

Ketika menciptakan sosok *roleplayer*, ada dua hal yang dipersiapkan, yaitu: *pertama*, menentukan identitas dasar, seperti jenis kelamin, usia, nama dan karakter yang akan menjadi ciri khas (misalnya, lucu, ceria, ambisius, dll.) *roleplayer* ke depannya. *Kedua*, menentukan selebriti yang sekiranya memiliki wajah dan aura yang sesuai dengan identitas yang telah disiapkan. Perpaduan antara kedua hal inilah yang disebut sebagai identitas *roleplayer*. Setelah pembentukan identitas *roleplayer* telah rampung, langkah selanjutnya adalah membuat akun Twitter yang baru dan mendesain akun tersebut sedemikian rupa agar sesuai dengan identitas yang telah dirancang. Seiring berjalannya waktu, mereka menjalani kehidupan virtual sebagai sosok *roleplayer*, identitas yang awalnya dibangun dengan sederhana dapat terus berkembang menjadi semakin kompleks melalui *story line* dan *ploting*.

Dalam pengembangan identitas *roleplayer*, ada dua istilah yang terkait, yaitu *story line* dan *ploting*. *Story line* merupakan rangkaian karangan kejadian/kisah yang dibuat pencipta *roleplayer*, seolah-olah karangan tersebut adalah perjalanan hidup *roleplayer*. Sedangkan *ploting* adalah unggahan baik berbentuk teks, gambar, atau video yang menggambarkan atau mendeskripsikan *story line*. Melalui *story line* dan *ploting* inilah pengembangan identitas *roleplayer* dapat dilakukan, seperti yang terjadi pada Sasia Cahya Binar, yang beridentitas sebagai seorang guru taman kanak-kanak (guru TK). Sebagai upaya pengembangan dari identitas tersebut ia mengarang *story line* yang kontennya tentang dirinya sedang mengalami cedera akibat bermain dengan salah seorang muridnya. Dua *ploting* kemudian diunggah untuk menggambarkan *story line* tersebut. *Ploting* pertama menyatakan: “Hari ini kaki Binar agak cedera, gara-gara main kejar-kejaran sama Bima si murid yang paling aktif di kelas” (lihat **Gambar 4**).



Gambar 4. Contoh Ploting

Ploting kedua menyatakan: "Masih berjalan dengan pincang karena kaki masih terasa sakit" (lihat Gambar 5)



Gambar 5. Contoh Ploting

Melalui kedua *ploting* di atas Sasia Cahya Binar sedang mengembangkan identitasnya sebagai seorang guru TK dengan *story line* bahwa pada tanggal 25 Maret dan ia mengalami cedera ketika bermain dengan salah seorang siswanya bernama Bima. Keesokan harinya 26 Maret ia kembali membuat *ploting* untuk menguatkan *story line* yang dibuat sebelumnya.

Story line tidak dibuat secara spontan dikarenakan setiap *story line* harus konsisten atau tidak bertolak belakang dengan *story line* yang pernah dibuat sebelumnya. Misalnya, dari *story line* Sasia Cahya Binar yang berkaki pincang, maka menjadi tidak sinkron jika ia keesokan harinya ia membuat *story line* baru bahwa ia, misalnya, memenangkan lomba maraton yang tidak berkaitan dengan *story line* sebelumnya.

Seiring dengan berjalannya waktu, rangkaian *story line* ini dapat terus dikembangkan oleh *roleplayer* untuk menambahkan rinci identitas yang baru. Semakin sering seorang *roleplayer* membuat *story line*, maka identitasnya sebagai *roleplayer* akan semakin kokoh dan terarah. Misalnya, Yamin (28 tahun) yang pada tahun 2019 menciptakan identitas *roleplayer* yang diberi nama Galang dengan menggunakan wajah penyanyi Korea Selatan bernama Mark Lee. Awalnya identitas Galang dibuat sebagai sosok seorang siswa SMA yang miskin dan kesulitan mewujudkan cita-citanya sebagai penulis karena terhalang oleh faktor ekonomi. Selama tiga tahun Yamin terus mengembangkan identitas *roleplayer*-nya (Galang) melalui *story line* yang dibuat hingga akhirnya sosok Galang berkembang sebagai sosok yang telah berhasil menjadi penulis terkenal dan menjadi kaya. Ini sebagaimana dikemukakan oleh Yamin (28 tahun) berikut ini: "Awal gue buat [identitas *roleplayer*] tuh 2019 pertengahan. Terus latarnya RP (*roleplayer*) aku ini anak SMA cita-cita jadi penulis, tapi *gak* didukung sama keadaan soalnya gue buat identitas RP gue tuh jadi remaja miskin gitu, selama tiga tahun itu gue terus buat *story line* hingga akhirnya gue (sebagai *roleplayer*) berhasil jadi penulis".

Uraian di atas mengindikasikan bahwa para pencipta sosok *rolepayer* memiliki keleluasaan untuk membuat/menciptakan identitas fiktif *roleplayer* melalui akun Twitter. Tindakan ini pada dasarnya melanggar kebijakan yang dibuat oleh pihak Twitter yang tidak memperkenankan penggunaannya membuat akun Twitter menggunakan identitas palsu. Kebijakan tersebut adalah sebagai berikut:

Anda [pengguna Twitter] tidak diperkenankan meniru individu, group atau organisasi untuk menyesatkan, membuat bingung, atau menipu orang lain, atau menggunakan identitas palsu dengan cara yang mengganggu pengalaman pengguna lain di Twitter.⁴

Kebijakan di atas sebenarnya memosisikan para *roleplayer* sebagai pengguna Twitter yang melanggar kebijakan dikarenakan mereka membuat akun Twitter tidak menggunakan identitas yang sebenarnya. Meski demikian, pada kenyataannya Twitter sendiri tidak secara tegas menutup akses atau membatasi para *roleplayer* untuk membuat akun baru. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa akun-akun baru dari para *roleplayer* yang terus bermunculan. Ini berkelindan dengan pernyataan Tiara dan Kinan, bahwa sejak bermain *roleplay* mereka telah berkali-kali membuat akun yang baru, sebagaimana di kemukakan berikut ini:

- Udah 5 atau 6 kali ya [membuat akun *Twitter*]. Tiap ada ide buat RP (*roleplayer*) baru pasti buat akun baru, jumlahnya aku lupa-lupa soalnya emang sering buat tapi ujung-ujungnya gak dikembangin [identitasnya] karena ujungnya yang dipakai [sebagai identitas *roleplayer*] cuma dua aja (Tiara, 23 Tahun)
- Saat ini pegang 3 akun (*Twitter*) sih, semuanya aktif cuma yang paling dibuat buat *story line* cuma 1 (Kinan, 25 tahun)

Roleplayer World dan Identitas

Para informan mendeskripsikan *roleplayer world* sebagai tempat khusus yang ada di Twitter yang hanya berisi para *roleplayer* saja dan tidak bercampur dengan pengguna twitter lain. Kata *world* pada istilah *roleplayer world* merujuk pada tempat di mana *roleplayer* miliki dunia/tempat tersendiri di Twitter. Guna memberi penjabaran yang lebih jelas mengenai *roleplayer world* terlebih dahulu kita perlu memahami konsep *filter bubble effect* dan *echo chamber* sebagai konsep yang paling sesuai untuk menggambarkan *roleplayer world*.

Filter bubble effect merupakan efek yang ditimbulkan oleh algoritma yang ada pada internet secara umum, termasuk media sosial Twitter. Algoritma tersebut bekerja dengan mengenali dan mencatat pola aktivitas yang dilakukan pengguna untuk mendefinisikan kecenderungan informasi atau konten yang disukai agar media sosial dapat merekomendasikan atau menyajikan informasi dan konten yang serupa dengan kecenderungan tersebut secara terus menerus. Algoritma ini kemudian berefek pada informasi dan konten yang diterima oleh pengguna menjadi sebatas pada hal-hal yang dibaca oleh algoritma sebagai hal yang disukai oleh pengguna tersebut sehingga pengguna diibaratkan terkurung dalam gelembung informasi dan konten yang serupa. Pengurungan inilah yang dimaksud dengan *filter bubble effect* (Pariser dalam Flaxman dkk 2016:299). Adapun tujuan dari algoritma ini ialah agar pengguna merasa betah

⁴ <https://help.twitter.com/id/rules-and-policies/twitter-impersonation-and-deceptive-identities-policy>, diakses tanggal 20 Oktober 2022

bermedia sosial, sehingga menghabiskan waktu di media sosial lebih lama (Rahmadani 2021:65).

Gambar 6 di bawah ini merupakan ilustrasi bagaimana *filter bubble effect* bekerja mengurung pengguna pada gelembung informasi. Pada gambar tersebut nampak sebelas lingkaran yang mana dalam setiap lingkaran terdapat ikon manusia sebagai pengguna media sosial dan ikon-ikon dari informasi yang dilihat oleh algoritma sebagai hal yang disukai, sehingga ketika bermain media sosial informasi yang direkomendasikan hanya sebatas itu.



Graphic illustration: Alara Dasdan

Gambar 6. Ilustrasi *Filter Bubble Effect*

Layaknya efek domino *filter bubble effect* kemudian menimbulkan fenomena lain yang disebut *echo chamber*. *Echo chamber* ialah konsep yang menggambarkan bagaimana algoritma menciptakan partisi-partisi virtual dalam media sosial dengan memilih para pengguna media sosial yang memiliki muatan *filter bubble* yang serupa untuk dipertemukan (Bessi 2016:320). *Echo chamber* juga dapat didefinisikan sebagai wadah di mana pengguna-pengguna media sosial/internet yang memiliki kecenderungan konten dan informasi yang sejenis dikelompokkan secara virtual melalui penyuguhan konten yang sama (Wulandari dkk 2021:102). Sejalan dengan hal tersebut, McPherson (dalam Risius dkk. 2019:3) menyatakan bahwa *echo chamber* pada akhirnya menghasilkan homofili ketika para pengguna membangun koneksi atas kesamaan kecenderungan.

Jika *filter bubble* membatasi konten dan informasi yang diterima oleh pengguna maka *echo chamber* membatasi orang-orang yang dapat ditemui oleh pengguna. Misalnya, pengguna Twitter A, B, C dan D memiliki pola aktivitas yang sama di Twitter yaitu membaca, menyukai dan mengomentari informasi terkait klub sepak bola X. Twitter akan melihat bahwa A, B, C, dan D memiliki kecenderungan yang sama sehingga mereka disuguhkan informasi dan konten yang sama terkait klub sepak bola X kepada pengguna A, B, C dan D, sehingga keempat pengguna ini akan bertemu dan besar kemungkinan saling berkomunikasi. Dengan demikian, dalam ruang virtual keempatnya akan membentuk sebuah *echo chamber* yang berisikan para pengguna Twitter yang menyukai klub sepak bola X.

Roleplayer dan *roleplayer world* merupakan salah satu contoh dari keterkaitan antara *filter bubble effect* dan *echo chamber*. Para *roleplayer* sebagai pengguna media sosial akan dilihat oleh algoritma Twitter sebagai pengguna yang memiliki

kecenderungan muatan *filter bubble* yang serupa, seperti informasi seputar selebriti *K-pop*; mengomentari, menyukai dan membagikan konten yang sama atau tampilan akun (foto profil, foto sampul, deskripsi akun) dengan gaya yang mirip. Kemiripan muatan *filter bubble* ini kemudian menciptakan *echo chamber* dimana para *roleplayer* saling dipertemukan yang secara tidak langsung membuat mereka terpisah dengan pengguna twitter selain *roleplayer*.

Sebagaimana yang dijelaskan di atas *roleplayer* merupakan identitas fiktif yang dihidupkan di media sosial Twitter oleh penciptanya dalam hal ini penggemar *K-pop*. Twitter sebagai wadah dimana penggemar *K-pop* eksis sebagai *roleplayer* inilah yang disebut dengan istilah *roleplayer world*. Sedangkan kehidupan mereka di kehidupan nyata dengan identitas asli disebut dengan dengan istilah *real life*. Meski dilakoni oleh individu yang sama identitas dalam *roleplayer world* dan *real life* semaksimal mungkin tidak dikaitkan satu sama lain. Oleh sebab itu, *roleplayer* menjalani kehidupan ganda dengan identitas yang berbeda.

Keberadaan *roleplayer world* merupakan alasan mengapa para *roleplayer* sangat ketat dalam menjaga identitas asli mereka. Para *roleplayer* secara maksimal berusaha menjaga kondisi *roleplayer world* tetap steril dari hal-hal yang berhubungan dengan *real life*. Bahkan pemisahan antara identitas yang dijalani di *roleplayer world* dan di *real life* adalah aturan yang paling krusial bagi para *roleplayer* dan jika ada *roleplayer* yang melanggar aturan tersebut, ini akan memberikan perasaan tidak nyaman bagi *roleplayer* lain, sebagaimana yang dikemukakan oleh Yuli dan Susan berikut:

- Kalau merujuk langsung (pada identitas asli) kayak dia tinggal dimana atau sekolah dimana atau apa tuh kalau menurut aku sih agak risih aja kak” (Yuli, 23 tahun)
- “Sama sekali gak boleh, kalau udah join RP pasti juga gak kepikiran mau bawa-bawa RL soalnya bakalan aneh banget sih buat apa juga orang RP tau lo siapa aslinya (Susan, 24 tahun)

• **Relasi Antar *Roleplayer***

Seperti halnya dalam kehidupan nyata dimana setiap manusia senantiasa membutuhkan manusia lain untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut juga terjadi dalam kehidupan *roleplayer* dalam *roleplayer world*. *Roleplayer* menjalin interaksi dan membentuk relasi dengan sesama *roleplayer*. Adapun relasi yang terbentuk antara *roleplayer* secara garis besar dapat dibagi atas dua jenis, yaitu relasi personal dan relasi kelompok.

Relasi Personal

Relasi personal merupakan relasi antar *roleplayer* yang terjalin dengan nuansa yang santai, akrab dan tidak memiliki aturan-aturan baku yang mengikat. Relasi personal terbagi menjadi tiga kategori, yaitu relasi *fambest*, relasi *fams* dan relasi *couple*.

Pertama, relasi *fambest* merupakan relasi pertemanan atau persahabatan yang terjalin antar individu *roleplayer*. *Fambest* sendiri merupakan singkatan dari *family bestie* yang diartikan sebagai relasi persahabatan (*bestie*) yang terjalin dengan erat selayaknya keluarga (*family*). Relasi *fambest* umumnya diawali dengan pertemanan yang tidak terlalu akrab atau sebatas kenalan, namun seiring terjalannya interaksi dan komunikasi yang intensif menimbulkan kedekatan emosional hingga akhirnya memutuskan untuk menjalin relasi *fambest*. *Roleplayer* yang terlibat relasi *fambest* akan saling menyemangati,

menjadi tempat berbagi cerita satu sama lain, seperti yang dikemukakan oleh Dawa dan Fatmah berikut ini:

- “Kalau *fambest* ya kita kaya sahabat gitu, curhat-curhatan, soal kerjaan di RPW (*roleplayer world*) lagi sibuk *ngapain*, atau soal *couple*-nya *curhat* kalau lagi *marahan* atau apa *gitu*” (Dawa, 21 tahun).
- “Ya kayak *temen dekat* kak, sering ngobrol di DM (*direct message*) *ngucapin* selamat pagi, atau kalau dia ulang tahun aku *ucapin* juga” (Fatmah, 19 tahun).

Kedua, para *roleplayer* juga membentuk relasi keluarga yang disebut *fams*. *Fams* merupakan istilah yang berasal dari kata *family* (keluarga). Relasi *fams* dibentuk dengan mengadopsi bentuk-bentuk silsilah keluarga yang ada di dunia nyata mulai dari keluarga inti, seperti relasi antara orang tua dan anak, kakak dan adik, hingga konsep keluarga yang lebih luas seperti relasi kakek/nenek dan cucu, mertua dan menantu, sepupu, dsbnya. Ketika telah memutuskan untuk menjalin relasi *fams*, maka *roleplayer* akan menambahkan relasi tersebut ke dalam identitasnya. Misalnya Fira (23 tahun), *roleplayer* yang menggunakan wajah selebriti bernama Jungkook BTS yang memiliki relasi *fams* dengan empat orang *roleplayer* yang terdiri dari ayah dan tiga orang anak, dan Fira sendiri mengambil posisi sebagai anak kedua. Sebagai identitas *roleplayer*, maka Fira akan menceritakan *roleplayer* yang berelasi *fams* dengannya ke dalam *story line* yang dibuatnya dengan mengarang kisah mengenai kehidupannya yang memiliki seorang ayah tunggal dan tiga saudara.

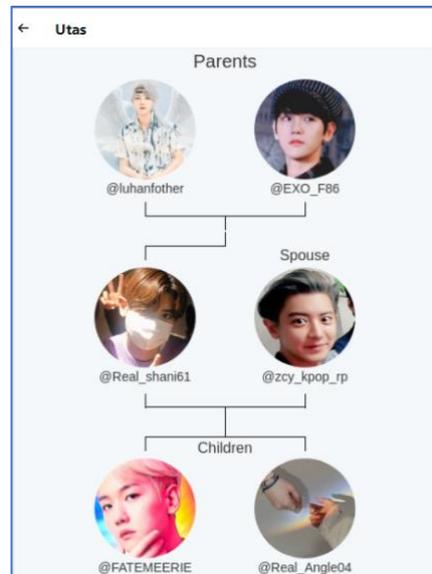
Relasi *fams* merupakan relasi yang paling sulit untuk diakhiri karena dalam menjalin relasi setiap para *roleplayer* secara maksimal memainkan peran tersebut. Selayaknya keluarga ikatan emosional yang terbangun dalam relasi *fams* terbentuk dengan kuat yang timbul dari interaksi yang sangat intensif. Misalnya, Rina (24 tahun) menjalin relasi *fams* dengan seorang *roleplayer* dalam bentuk relasi saudara kembar, ketika relasinya memutuskan untuk berhenti menjadi *roleplayer*, relasi *fams* tersebut harus berakhir Rina merasa sedih dan ditinggalkan, seperti yang dikemukakannya berikut ini: “Relasi keluarga bisa *bener-bener* terasa, aku sama *kembaran* sedih banget harus pisah karena dia LRP (*leave rolepayer*) kaya aku ditinggal tega-tega *banget* dia *ninggalin* aku”. Ini mengindikasikan bahwa meskipun relasi antar *roleplayer* adalah relasi antar orang dengan identitas fiktif, ikatan emosional di antara mereka adalah sesuatu yang ril.

Ketiga, hubungan pasangan (*couple*) dan disingkat CP, yang merupakan hubungan asmara baik pacaran ataupun pernikahan yang terjalin antar dua *roleplayer*. Salah satu implikasi dari kebebasan *roleplayer* dalam membangun identitas dan *story line* terlihat bagaimana mereka menciptakan “nilai-nilai baru” dalam hubungan asmara. Jika dalam kehidupan nyata, terutama di Indonesia, secara umum hubungan asmara yang normatif adalah hubungan yang dijalani oleh dua orang yang berbeda jenis kelamin (heteroseksual), yaitu laki-laki dan perempuan. Namun, dalam *roleplayer world* sangat terlihat wajar jika ada yang menjalin hubungan asmara dengan sesama jenis. Adapun jenis kelamin seorang *roleplayer* ditentukan dari jenis kelamin selebriti yang digunakan, maka hubungan sesama jenis yang dimaksud dalam *roleplayer world* adalah *roleplayer* yang menggunakan wajah selebriti laki-laki perpasangan dengan *roleplayer* yang juga menggunakan wajah selebriti laki-laki. Hal serupa juga berlaku bagi pasangan sesama jenis untuk perempuan. Hal yang dipertimbangkan oleh *roleplayer* dalam memilih pasangan sama sekali tidak berkaitan dengan jenis kelamin dari orang asli di balik sosok *roleplayer*. Ketika menjalin hubungan *couple* idealnya para *roleplayer* tidak saling

mengetahui jenis kelamin asli dari pasangan *roleplayer*-nya. Hal ini merupakan akibat dari identitas asli yang dijaga konfidensialitasnya, sebagaimana yang dikemukakan Kinan dan Luna sebagai berikut:

- “Kan yang jadi cp [*couple*] rp [*roleplayer*] kita, *gak* ada hubungannya sama kita aslinya siapa, yang penting komunikasi sama rp nya nyaman *gak* peduli lah dia *cewek kek* dia *cowok kek*” (Kinan, 25 tahun).
- “Dalam hati *sih* penasaran sebenarnya dia [*couple roleplayer* Luna) aslinya gimana, tapi *kan* ini urusannya di rpw jadi ya udah *gak* pernah cari tau soal rl [*real life*] dia” (Luna, 24 tahun).

Relasi *couple* sangat erat kaitannya dengan relasi *fams*. Jika pasangan *roleplayer* yang sebelumnya berpacaran memutuskan untuk menikah, maka relasi yang terbentuk antara mereka ada dua, yaitu sebagai *couple* dan sebagai *fams*. Misalnya pada **Gambar 7** di bawah ini memperlihatkan dua *roleplayer* yang berperan sebagai *parents* (orang tua). Dengan demikian, keduanya sedang menjalin dua relasi, yakni *fams* dan *couple* yang turut memengaruhi pengembangan identitas dan *story line* mereka. *Roleplayer* akan menceritakan kisah-kisah melalui *ploting* mengenai perjalanan kisah asmara mereka, bagaimana mereka bertemu, bagaimana mereka menikah, dan sebagainya.



Gambar 7. Contoh Relasi Keluarga dalam Roleplayer

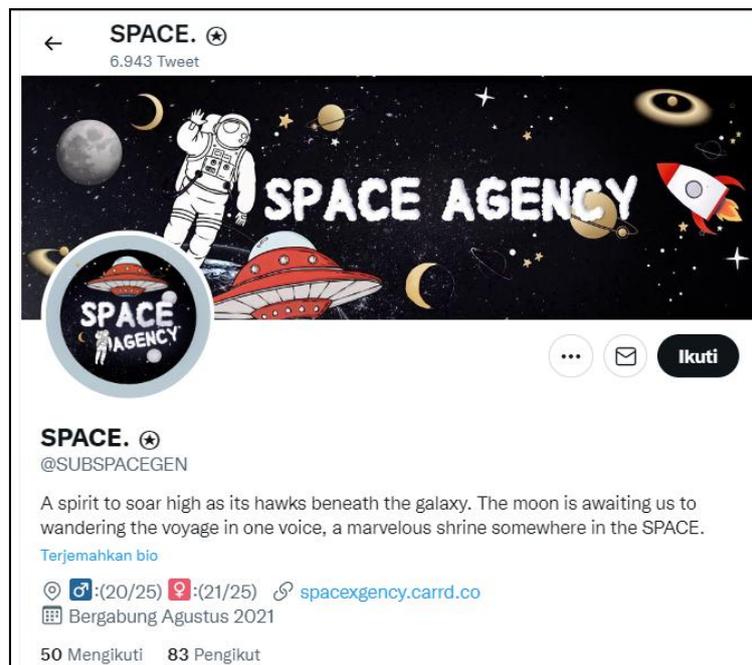
Relasi *couple* adalah relasi dengan keintiman yang paling tinggi dibanding dengan relasi personal lainnya. Meskipun relasi dibuat dengan tujuan fiktif namun *roleplayer* menjalani dengan komitmen satu sama lain. *Roleplayer* menjalin relasi *couple* dengan komitmen sebagaimana hubungan pasangan yang ada di dunia nyata, misalnya mereka dituntut untuk setia terhadap pasangannya, saling memberi kabar dan menunjukkan perhatian. Dalam kaitan dengan ini, Kiki menjelaskan, bahwa “*Yah* jatuhnya kayak pacaran beneran karena *emang* sedekat itu *cuman* di *online aja* dan *gak* tahu wujud aslinya, *gak* tahu wujud muka, *gak* tahu gender, *gak* tahu suaranya kayak apa. Pas marahan aku nangis beneran, kebawa perasaan sendiri” (Kiki, 25 tahun)

Relasi dalam Kelompok

Relasi kelompok adalah relasi yang terjalin antar sesama *roleplayer* yang berada dalam kelompok *roleplayer* yang sama. Berbeda dengan relasi personal yang lebih santai dan akrab, relasi kelompok lebih dilandasi oleh aturan yang mengikat setiap anggota. Melalui

kelompok, *roleplayer* memosisikan diri sebagai bagian dari sebuah komunitas dan menaati nilai dan aturan yang ada dalam kelompok tersebut. Secara umum kelompok dalam *roleplayer world* dapat dibedakan atas tiga kategori yaitu agensi, *squad*, dan rekan kerja.

Pertama, agensi. Agensi merupakan kelompok *roleplayer* yang paling kompleks karena memiliki konsep, sistem perekrutan, agenda rutin, aturan, dan struktur jabatan yang terorganisir dengan rapi. Konsep agensi merupakan latar belakang yang menjadi tema besar dari agensi. Misalnya **Gambar 8** di bawah ini merupakan agensi dengan konsep astronomi, sehingga istilah-istilah yang digunakan dalam agensi ini berlandaskan pada astronomi. Seperti agensi yang diberi nama Space Agency, para anggota saling menyapa dengan sebutan astronot, penamaan agenda yang juga mengambil istilah astronomi, dan penggunaan ikon-ikon bertema astronomi dalam gambar maupun video yang berkaitan dengan agensi.



Gambar 8. Contoh Kelompok Agensi: “Space Agency”

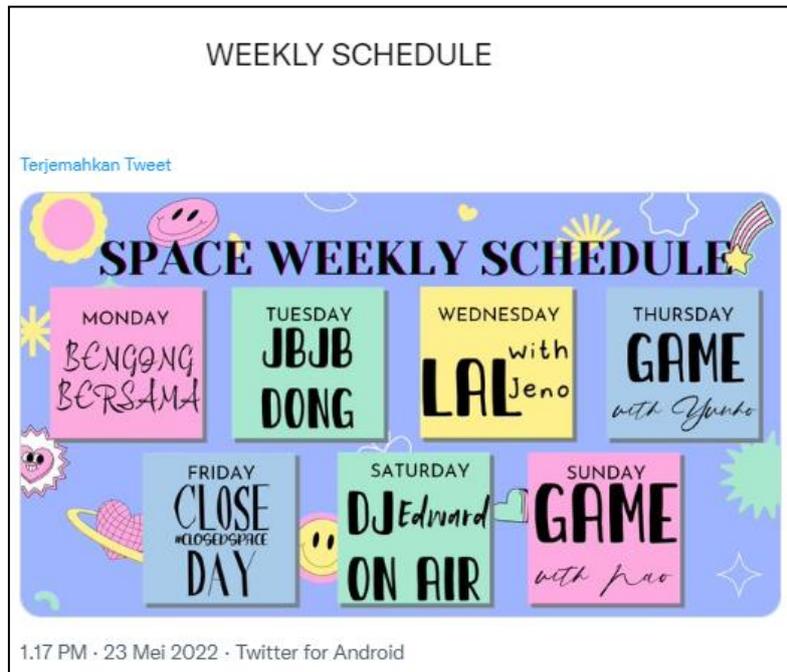
Struktur jabatan dalam agensi berbentuk vertikal terdiri atas *owner* (pencetus agensi), *caretaker* (staf yang menjalankan urusan teknis), dan anggota agensi. Setiap keputusan yang berhubungan dengan agensi berupa aturan, agenda, proses perekrutan dan pemberhentian *caretaker* atau anggota harus melalui persetujuan *owner*, sedangkan *caretaker* membantu proses realisasi keputusan dan anggota diwajibkan menaati.

Agensi memiliki yang aturan cukup banyak, misalnya aturan yang mengikat para anggota untuk senantiasa aktif berpartisipasi pada setiap agenda agensi; setiap anggota di haruskan berinteraksi dan menjaga hubungan baik satu sama lain; menjaga nama baik agensi; tidak terlibat masalah (di dalam maupun di luar agensi); adanya batasan usia (usia identitas *roleplayer*, bukan usia asli) untuk bergabung dalam agensi; aturan terkait jam-jam diperbolehkannya anggota mengunggah konten pornografi; dan lain-lain. Setiap agensi dapat memiliki aturan yang berbeda-beda tergantung pada keputusan *owner*-nya.

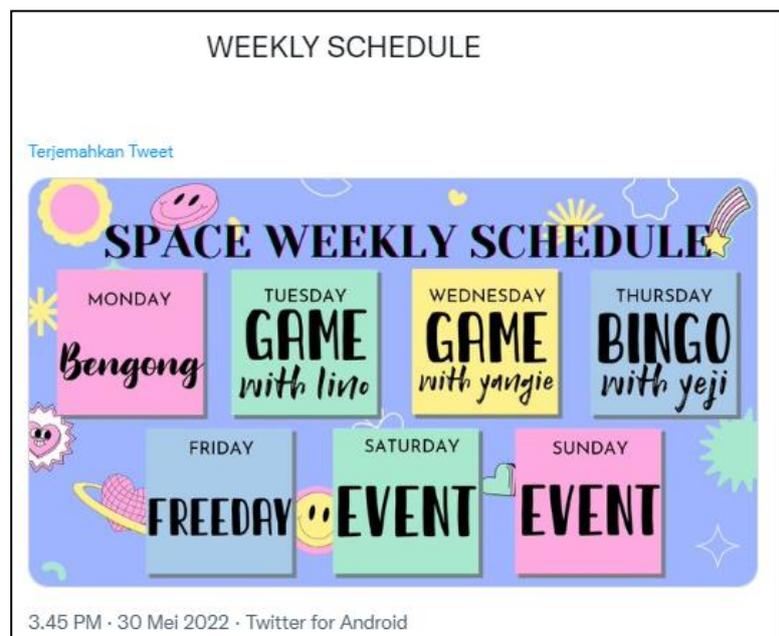
Agenda yang dirancang oleh *owner* agensi cukup beragam, mulai dari agenda-agenda berskala kecil (seperti *games*, kuis, sesi obrolan), hingga agenda-agenda berskala besar (seperti festival *online* atau hari jadi agensi). Kepadatan agenda merupakan ciri khas

dari agensi. Oleh karena itu, para *roleplayer* yang memilih bergabung dalam sebuah agensi adalah mereka yang di dunia nyata memiliki banyak waktu luang untuk disalurkan ke agenda agensi, sebagaimana yang dikemukakan oleh Mega (18 tahun) berikut ini: “Dulu kalau di RL (*real life*) lagi *gabut* (tidak ada kegiatan) kaya libur sekolah atau libur kuliah kaya sekarang, *emang* sering *banget* ikut-ikut agensi. Lumayan buat ngisi kegabutan soalnya kegiatannya sibuk”.

Dua gambar berikut merupakan contoh agenda rutin dari Space Agency yang dijadwalkan dilaksanakan masing-masing selama tujuh hari. **Gambar 9** merupakan agenda yang dilaksanakan pada tanggal 23 - 29 Mei 2022, dan **Gambar 10** adalah agenda yang dilaksanakan pada tanggal 30 Mei - 5 Juni 2022.



Gambar 9. Contoh Agenda Space Agency tanggal 23-29 Mei 2022



Gambar 10. Contoh Agenda Space Agency tanggal 30 Mei - 5 Juni 2022

Kedua, squad. *Squad* merupakan wadah bagi para *roleplayer* yang ingin memiliki kelompok namun dengan aturan dan kegiatan yang lebih santai, sebagaimana dikemukakan Luna, Muti, dan Fira berikut ini:

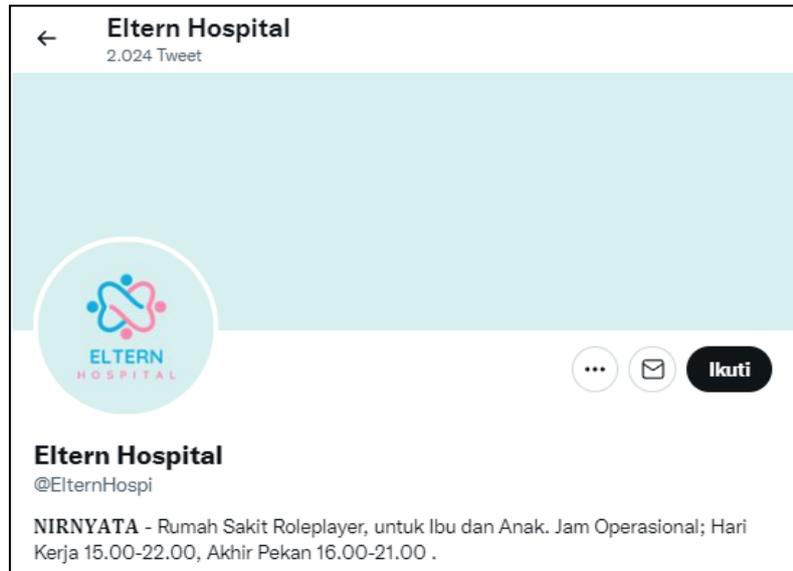
- “Kalau saya lebih (suka) ke *squad* bisa lebih santai kak, karena agendanya *gak* sesering agensi. Agendanya juga lebih *selow* (santai)” (Luna, 24 tahun).
- “Dulu pernah *sih* join agensi waktu masih sekolah (SMA) cuma karena sekarang di RL (*real life*) lagi sibuk juga jadi sudah *gak* ada waktu *join* agensi. Soalnya agensi *ribet* harus inilah itulah belum kalau lagi *ngadain* agenda *gede* makan waktu banget, makanya (sekarang) cuma *join squad*” (Muti, 26 tahun).
- Iya dia (*squad*) cuma kadang-kadang ada agendanya *gitu*, agendanya tapi *gak* bakal se *hectic* kalau kita ikut agensi *kayak gini*” (Fira, 23 tahun)

Perbedaan yang paling menyolok antara agensi dan *squad* ialah dalam *squad* tidak terdapat agenda rutin wajib yang justru menjadi ciri khas agensi. Aktivitas-aktivitas yang ada dalam *squad* umumnya tidak rutin dan diadakan hanya sebatas untuk menjaga interaksi antar sesama anggota.

Ketiga, rekan kerja. Kelompok ini merupakan kelompok yang beranggotakan para *roleplayer* yang membuat identitas profesi yang selingkup. Salah satu aktivitas yang dilakukan seorang *roleplayer* dalam ruang virtual adalah mengarang situasi seolah mereka memiliki profesi. Memiliki profesi dan melakukan aktivitas bekerja merupakan hal yang sangat menunjang untuk pengembangan identitas seorang *roleplayer*. Ketika bergabung dengan kelompok rekan kerja *roleplayer* akan semakin dimudahkan dalam pengembangan identitas dengan membuat *story line* yang berhubungan dengan profesi.

Para *rolepayer* mengadopsi berbagai profesi yang ada di dunia nyata, misalnya, dokter, dosen, mahasiswa, pedagang, selebriti, hingga profesi yang tidak umum, seperti mafia, pembunuh bayaran, *couple* sewaan, dll. Meski sebuah profesi dapat dijalankan secara individu, namun secara umum para *roleplayer* memilih menjalani profesi mereka dalam sebuah kelompok yang diistilahkan kelompok rekan kerja. Setiap *roleplayer* yang tergabung dalam kelompok rekan kerja dituntut untuk saling berkomunikasi dan terkoneksi satu sama lain dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab agar kelompok tersebut dapat beroperasi.

Gambar 11 di bawah merupakan salah satu contoh kelompok rekan kerja rumah sakit khusus ibu dan anak yang dinamai Eltern Hospital yang anggotanya terdiri dari para *roleplayer* yang membangun identitas dengan profesi yang berhubungan dengan rumah sakit, seperti dokter, perawat, apoteker, dll.

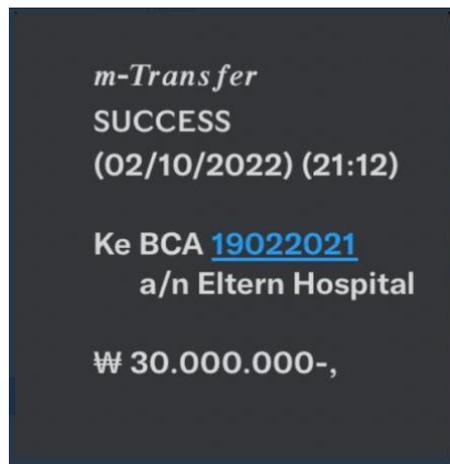


Gambar 11. Contoh Kelompok Rekan Kerja Eltern Hospital

Pada kelompok Eltern Hospital setidaknya memiliki tujuh jenis profesi, yaitu 1) dokter kandungan; 2) dokter anak; 3) perawat; 4) staf administrasi; 5) staf keuangan; 6) staf HRD; dan 7) staf editor. Setiap profesi dijalankan oleh *roleplayer* yang membuat identitas sebagaimana profesi tersebut. Misalnya *roleplayer* yang berperan sebagai dokter anak adalah *roleplayer* yang beridentitas sebagai dokter anak. Bekerja di Eltern Hospital merupakan bagian dari *story line* untuk identitas tersebut. Sistem yang serupa juga berlaku untuk kelompok-kelompok rekan kerja yang lain.

Eltern Hosiptal memiliki beberapa pelayanan, seperti pelayanan KB, konsultasi kehamilan, ultrasonografi (USG), persalinan (normal/caesar), imunisasi anak dan konsultasi kesehatan anak. Setiap pelayanan yang ditawarkan oleh Eltern Hosiptal diperuntukkan bagi para *roleplayer* yang hendak membuat *story line* dimana sedang berada dalam situasi yang membutuhkan pelayanan tersebut. Misalnya, *roleplayer* yang sedang membuat *story line* bahwa dirinya sedang hamil atau *story line* yang dibuat *couple roleplayer* yang seolah sedang mempersiapkan kehamilan, dan lain-lain.

Setiap *roleplayer* yang ingin menggunakan jasa yang ada di Eltern Hosiptal harus melalui proses pendaftaran dan pembayaran baru kemudian diberikan tindakan oleh dokter. Proses pembayaran dikelola oleh *roleplayer* yang berprofesi sebagai staf administrasi dan proses pembayaran dikelola oleh *roleplayer* yang berprofesi sebagai staf keuangan. Proses pembayaran hanyalah fiktif belaka, yang mana *roleplayer* yang menggunakan jasa di Eltern Hospital akan mengedit sebuah gambar sebagai bukti transfer rekening yang menunjukkan seolah-olah telah melakukan pembayaran kepada pihak Eltern Hospital (lihat **Gambar 12**).



Gambar 12. Contoh Hasil Editan Bukti Pembayaran

Oleh karenanya, dalam setiap pemberian pelayanan terdapat interaksi dan komunikasi antara para *roleplayer* yang menjalani profesi mereka, misalnya antara staf keuangan pasien. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas yang dijalankan oleh *roleplayer* menuntut mereka untuk menjalin interaksi secara intensif sesuai dengan profesi masing-masing meskipun segala hal yang mereka lakukan hanyalah situasi fiktif yang mereka ciptakan sendiri.

Sebagai upaya pemisahan antara *roleplayer world* dan *real life*, ketika menjalin relasi baik personal maupun kelompok identitas yang dibawa hanyalah identitas sebagai *roleplayer*. Dalam menjalin relasi seringkali *roleplayer* secara sadar merasakan afeksi yang ditimbulkan dari relasi antar *roleplayer*, seperti perasaan nyaman, bahagia, dicintai, senang, sedih dan terhibur. Sinta (25 tahun), misalnya, mengungkapkan bahwa relasi *couple* yang dijalaninya memberikan perasaan nyaman sebagaimana yang dinyatakan berikut ini: “Iya bener kalau aku itu nyaman sama dia (relasi *couple* Sinta) misalkan aku lagi *down* capek terus muncul DM (*direct massege*) dari dia, saya jadi semangat lagi”. Hal serupa dikemukakan oleh Nisa (24 tahun) bahwa “Misal *yah emang sih kayak bete* (bosan) sama orang (relasi) di RPW (*roleplayer world*) habis itu *bete* di *real life* juga ngerasain, habis itu kadang *yah* kalau *salting* (tersipu) sama orang *saltingnya sampe* di *real life*”.

Meski demikian, menurut etika yang dianut oleh *roleplayer*, mereka tidak diperkenankan mencari tahu sosok asli di balik *roleplayer* yang berelasi dengan mereka. Menurut logika *roleplayer*, siapapun relasi mereka di dunia nyata tidak ada kaitannya dengan relasi yang terbangun, karena yang sedang berelasi adalah sosok *roleplayer*, seperti yang diungkapkan oleh Sinta dan Puput berikut ini:

- “Yang *bareng* [berelasi] itu RP (*roleplayer*) kita sama RP dia *kan* kalau penasaran sampai ke RL (*real life*) *mending* jangan jadi RP kalau *kayak* gitu. Lebih ke arah ya *udah* saling menghargai *aja* (Sinta, 25 tahun).
- Aku *sih gak* peduli *yah* dia aslinya siapa yang penting *gimana* pembawaan dia (sebagai *roleplayer*), misalnya aku pernah relasi *couple* gitu sama *roleplayer* yang dia itu bawaannya *aduh* ya ampun sapan *banget* ketikannya (teks) (Puput, 24 tahun).

• Komunikasi Dalam Relasi

Relasi antar *roleplayer* yang hanya eksis di media sosial *roleplayer world* membuat metode komunikasi mereka terbatas hanya pada pemanfaatan fitur-fitur Twitter. Selain

itu, demi menjaga identitas asli, para *roleplayer* tidak bertemu secara langsung, menghindari berbicara melalui telepon atau panggilan video. Hal ini membuat metode komunikasi dan interaksi yang memungkinkan untuk dilakukan *roleplayer* hanyalah melalui teks. Namun, mereka berusaha untuk memaksimalkan interaksi di tengah keterbatasan tersebut dengan melakukan improvisasi melalui penggunaan istilah-istilah spesifik dan singkatan, *imagine*, dan gambar atau video.

Komunikasi melalui teks adalah cara utama seorang *roleplayer* dalam berkomunikasi dikarenakan *roleplayer* tidak bisa bertemu secara langsung dan berbicara melalui telepon dan panggilan video demi menjaga kerahasiaan identitas asli masing-masing. Hal ini menstimulasi mereka untuk kreatif dalam memvisualisasikan percakapan teks tersebut. Komunikasi melalui teks dilakukan dengan memanfaatkan fitur dari Twitter yang memungkinkan *roleplayer* untuk saling bertukar pesan via teks, yaitu melalui cuitan (*tweet*) (lihat **Gambar 13**) dan pesan langsung (*direct message*, DM) (lihat **Gambar 14**).



Gambar 13. Contoh Cuitan



Gambar 14. Contoh Direct Message

Twitter memiliki keterbatasan dalam pengunggahan teks pada cuitan, dimana jumlah karakter pada setiap unggahan dibatasi maksimal 280 karakter. Dengan keterbatasan ini, para *roleplayer* melakukan improvisasi untuk memudahkan mereka berkomunikasi dalam bentuk teks, yaitu dengan menggunakan istilah-istilah khusus atau singkatan kata, membuat *imagine*, dan menggunakan gambar atau video.

Penggunaan Istilah dan Singkatan

Penggunaan istilah dilakukan untuk mengeksklusifkan cara berkomunikasi agar istilah-istilah yang digunakan hanya dapat dimengerti di antara *roleplayer* dalam *roleplayer world*. Umumnya makna dari istilah-istilah yang digunakan *roleplayer* merupakan istilah yang hanya cocok digunakan untuk menggambarkan situasi-situasi yang hanya terjadi di *roleplayer world*. Kemungkinan besar istilah-istilah tersebut hanya dipahami ketika kita terlibat langsung menjadi *roleplayer* dan cukup beradaptasi di dalam *roleplayer world*. Fira (23 tahun), misalnya, mengemukakan bahwa ketika awal menjadi *roleplayer* ia mempelajari istilah-istilah dengan sistem *learning by doing*. Kiki (25 tahun) mengekspresikan keterkejutannya terhadap istilah-istilah dalam berkomunikasi yang digunakan dalam *roleplayer world* dan perkembangan yang terjadi setelah ia pernah berhenti selama tiga tahun.

Tidak ada batasan bagi *roleplayer* untuk mencetuskan sebuah istilah baru hingga istilah tersebut menjadi populer dan digunakan secara kolektif. Istilah-istilah baru sangat memungkinkan untuk terus bermunculan. **Tabel 4** di bawah ini merupakan beberapa contoh istilah yang paling sering digunakan oleh para *roleplayer*.

Tabel 4. Contoh Istilah dalam Roleplayer World		
No.	Istilah	Keterangan
1	72H	72h Singkatan dari 72 hour (72 Jam) adalah 72h yang digunakan untuk menyebutkan aktivitas dua <i>roleplayer</i> yang sedang melakukan pendekatan dengan calon relasi <i>couple</i> .
2	CA	Singkatan dari <i>close agency</i> . CA merupakan istilah bagi agensi yang mengatur para anggotanya untuk hanya boleh berinteraksi dengan sesama anggota dalam agensi.
3	OA	Singkatan dari <i>open agency</i> . OA merupakan istilah bagi agensi yang memperbolehkan para anggota untuk berinteraksi dengan <i>roleplayer</i> di luar anggota agensi
4	Opmem	Singkatan dari <i>open member</i> , merupakan istilah untuk situasi dimana sebuah sebuah agensi atau <i>squad</i> sedang merekrut anggota baru.
5	Twin	<i>Twin</i> merupakan istilah untuk menyebutkan situasi dimana dua <i>roleplayer</i> yang menggunakan wajah selebriti yang sama tergabung dalam satu agensi atau <i>squad</i> yang sama.
8	Fix DN	Singkatan dari <i>fix direct name</i> . Fix DN merupakan istilah dalam agensi atau <i>squad</i> yang mewajibkan para anggota menyematkan nama agensi atau <i>squad</i> dalam nama akun Twitter mereka.
9	JJKP	Singkatan dari jomblo-jomblo kebetul pacaran. JJKP merupakan istilah yang merujuk pada <i>roleplayer</i> genit yang sedang mencari kekasih.
10	LRP	Singkatan dari <i>leave roleplayer</i> . LRP merupakan istilah yang digunakan untuk <i>roleplayer</i> yang memutuskan untuk meninggalkan kehidupannya sebagai <i>rolepayer</i> .



Gambar 15. Contoh *Imagine*

Kalimat pertama di atas dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu a, x, b, dan y. Bagian *a* dan bagian *b* adalah teks *imagine*. Bagian *a* menunjukkan bahwa *roleplayer* berkhayal sedang berbaring di samping lawan bicaranya dan bagian *b* menunjukkan ia sedang mengecup bibir lawan bicaranya. Sedangkan kalimat *x* dan *y* adalah kalimat bersifat kalimat langsung yang seolah-olah sedang diucapkan, namun disalurkan dalam bentuk teks. Dengan demikian, lawan bicara juga dapat mengkhayalkan dirinya sedang berbaring bersama, dikecup dan mendengarkan ucapan sebagaimana kalimat *x* dan *y*.

Pada kalimat kedua, lawan bicara membalas kalimat pertama dengan teks *imagine* yang menyatakan “/peluk kamu/ wajah nempel di dada mu/”. Kalimat ini menunjukkan bahwa ia sedang berkhayal melakukan gerakan tubuh sebagaimana yang tertulis untuk yang membalas *imagine* di kalimat pertama. Contoh ini mengindikasikan bahwa meskipun percakapan hanya dilakukan dalam bentuk teks, namun dengan *imagine* sebuah komunikasi dapat terasa lebih “hidup”. Pola yang sama juga berlaku pada kalimat ketiga, keempat dan kelima pada **Gambar 15**.

Imagine juga biasa digunakan ketika para *roleplayer* sedang melangsungkan acara bersama, seperti agenda agensi atau *squad*, acara pernikahan, proses melahirkan, konser musik, dan lain sebagainya. Misalnya, **Gambar 16** di bawah ini merupakan potongan dari sebuah acara pernikahan *roleplayer* yang menggunakan *imagine* dari seorang *roleplayer* yang sedang bekerja sebagai *master of ceremony* (MC) di acara pernikahan tersebut.



Gambar 16. Contoh *Imagine* dalam Sebuah Acara

Gambar di atas menunjukkan sebuah teks *imagine* yang diunggah oleh *roleplayer* yang menyatakan, bahwa: “/Tersenyum; membungkukkan badan; mempersilahkan kedua mempelai menaiki panggung; memberikan pisau kue nya; sedikit menepi/”. Artinya, *roleplayer* tersebut sedang berkhayal memandu acara dengan melakukan gerakan tubuh sebagaimana yang tertulis pada kalimat di atas. *Roleplayer* lain yang berpartisipasi dalam acara pernikahan tersebut akan mengkhayalkan hal yang serupa ketika membaca teks ini.

Imagine pada dasarnya merupakan upaya *roleplayer* menutupi “kekurangan” bahwa mereka tidak bisa bertemu secara langsung. Mereka berupaya untuk mendapatkan sensasi saling memberikan tindakan satu sama lain, meski hanya berkomunikasi melalui teks. *Imagine* ibarat perwujudan dari eksistensi virtual mereka karena mereka menghindari pertemuan secara langsung.

Menggunakan Gambar atau Video

Improvisasi lain yang dilakukan oleh *roleplayer* untuk berkomunikasi adalah menggunakan gambar atau video. Komunikasi melalui teks membuat komunikasi menjadi “kurang hidup” karena tidak adanya bentuk visualisasi dari setiap percakapan yang terjalin. Oleh karena itu, sebagai upaya untuk memvisualisasikan komunikasi tersebut *roleplayer* menyematkan gambar atau video pada teks-teks yang dibuat. Dalam kaitan dengan ini, Intan (18 tahun) mengemukakan, bahwa:

Di RP (*roleplayer*) itu *strict* kak *even* kita telfonan *gak* boleh *nge-VC* (*video call*) *gak* boleh, kirim foto kita *gak* boleh, jadi kita *tuh* membuang jauh-jauh RL (*real life*) kalau di RP, *ya udah* jadi gambar yang dikirim cuma gambar dari internet *doang* buat penggambaran *aja*.

Gambar 17 di bawah ini merupakan contoh penggunaan gambar dalam berkomunikasi. Seorang *rolepalyer* sedang berkomunikasi melalui gambar dengan memberikan ucapan selamat pagi dan mengingatkan untuk tidak lupa sarapan kepada salah seorang *fambest*-nya melalui teks cuitan “*paagii kaak, jangan lupa sarapan yh!!*”. Teks ini dilengkapi dengan gambar roti bakar dan potongan buah sebagai bentuk visualisasi dari menu sarapan yang sedang disantap. Dengan demikian, ketika *roleplayer* lain melihat gambar tersebut, ia juga akan membayangkan roti bakar dan potongan buah tersebut sebagai menu sarapan dari *roleplayer* yang mengunggahnya.



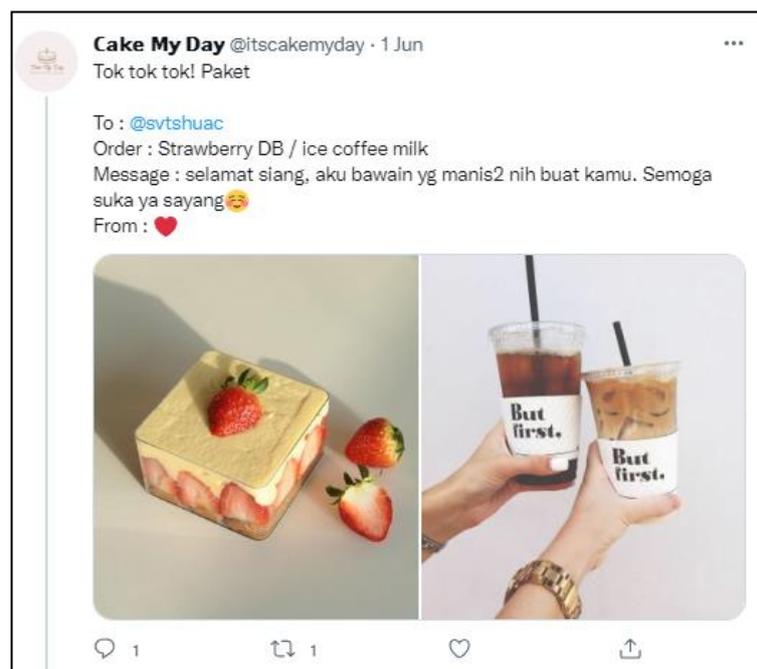
Gambar 17. Visualisasi Teks dengan Gambar: “Menu Sarapan”

Contoh lainnya dapat dilihat pada **Gambar 18**, seorang *roleplayer* yang beridentitas sebagai seorang dokter yang sedang membuat *story line* bahwa ia sedang menunggu di rumah sakit. Untuk *story line* situasi tersebut, ia mengunggah gambar seorang laki-laki yang mengenakan jas putih dan stetoskop sedang berdiri di samping meja resepsionis. Melalui gambar tersebut ia mencoba memberikan visualisasi mengenai dirinya yang sedang berada di rumah sakit dan sedang menunggu sesuatu.



Gambar 18. Visualisasi Teks dengan Gambar: “Dokter Sedang Menunggu di Rumah Sakit”

Contoh lain seperti nampak pada **Gambar 19** di bawah ini merupakan *roleplayer* yang beridentitas sebagai pemilik toko kue yang sedang membuat *story line* tentang mengantarkan pesanan kue kepada seorang *roleplayer* lain. Aktivitas dari pengantaran kue dan minuman tersebut divisualisasikan dengan menggunakan sejumlah teks pesan dan gambar sebagaimana yang terlihat pada **Gambar 19** berikut ini.



Gambar 19. Visualisasi Teks dengan Gambar: “Kue dan Minuman”

Ada perdebatan di antara para *roleplayer* mengenai penggunaan gambar atau video yang mengandung unsur pornografi dan ini memecah *roleplayer* ke dalam dua kubu, antara pro dan kontra. *Roleplayer* yang pro terhadap konten pornografi berpendapat bahwa konten pornografi yang diunggah tidak secara langsung merujuk pada selebriti yang dimanfaatkan wajahnya sebagai identitas *roleplayer* karena konten pornografi yang diunggah adalah foto atau video porno yang sudah tersebar di internet yang pengambilan gambarnya hanya menampilkan bagian tubuh saja dan bukan hasil editan yang menunjukkan seolah-olah orang yang ada dalam konten pornografi tersebut adalah selebriti yang bersangkutan (lihat **Gambar 20** di bawah). Selain itu, segala tindakan yang dilakukan sebagai *roleplayer* termasuk mengunggah konten pornografi tidak mempengaruhi citra selebriti dikarenakan *roleplayer* hanyalah sosok fiktif.

Gambar 20 menunjukkan sosok *roleplayer* bernama Clara yang menggunakan selebriti bernama Jihyo Twice sebagai wajah *roleplayer*-nya serta membangun identitas dengan citra perempuan penggoda yang terlihat dari *username*-nya @hornygurll yang merupakan istilah yang diplesetkan dari *horny girl* (gadis yang mudah terangsang) juga terlihat dari salah satu video unggahannya yang menampilkan seorang perempuan yang sedang memegang kedua payudaranya.



Gambar 20. Contoh Konten Pornografi *Roleplayer*

Sedangkan bagi mereka yang kontra terhadap konten pornografi beranggapan bahwa ini merupakan hal yang tidak pantas karena dapat memberikan citra yang kurang baik terhadap selebriti yang wajahnya digunakan sebagai wajah *roleplayer*. Meskipun selebriti yang bersangkutan tidak secara langsung dimuat dalam dalam konten pornografi tersebut, namun ada kecenderungan bahwa *roleplayer* lain akan membayangkan selebriti yang wajahnya digunakan sebagai wajah *roleplayer* ketika melihat gambar dan video berkonten pornografi tersebut. Pendapat mereka diperkuat dengan pernyataan dari beberapa selebriti, seperti artis Han Soo Hee dan penyanyi Lee Ji Eun yang mengkonfirmasi bahwa mereka tidak berkenan wajahnya disangkutpautkan dengan penyebaran konten pornografi. Selain itu, menurut mereka yang kontra terhadap konten pornografi bahwa menyematkan konten pronografi merupakan bentuk pelecehan yang dilakukan *roleplayer* terhadap selebriti tersebut. Hingga saat ini, perdebatan ini masih terus berlangsung dan masing-masing bersikukuh dengan pendapat mereka.

4. Penutup

Roleplay yang dilakoni oleh para penggemar *K-pop* di media sosial Twitter merupakan sosok fiktif dengan identitas baru yang disebut dengan *roleplayer*. *Roleplayer* diciptakan dengan menggunakan wajah selebriti Korea Selatan yang “dihidupkan” oleh para penggemar *K-pop* dalam Twitter.

Para *roleplayer* menjalani kehidupan ganda dengan identitas yang berbeda, yaitu diri mereka sebagai seorang *roleplayer* yang “hidup” dalam ruang virtual dan diri asli yang hidup dalam ruang aktual. Kehidupan mereka dalam dunia aktual dengan identitas asli disebut dengan *real life*, sementara *roleplayer world* sebagai “ruang” dimana mereka “hidup” dengan identitas fiktif. Pemisahan identitas *roleplayer* dan identitas asli merupakan hal yang sangat penting sebagai seorang *roleplayer* karena secara ideal keduanya harus benar-benar terpisah secara tegas agar kehidupan dalam *roleplayer world* dan *real life* tidak saling bersinggungan. Ini membuat *roleplayer* banyak melakukan pelanggaran karena mereka tidak menggunakan identitas yang sebenarnya.

Dalam upaya mengembangkan identitas, *roleplayer* membuat *story line*, yaitu rangkaian karangan kejadian/kisah yang dibuat oleh *roleplayer*, sehingga seolah-olah karangan tersebut adalah sebuah “perjalanan hidup” mereka. Selain itu, *roleplayer* juga menjalin relasi dengan *roleplayer* lain, baik relasi secara personal maupun dalam kelompok.

Komunikasi dibutuhkan dalam menjalani relasi-relasi tersebut. Namun, oleh karena eksistensi *roleplayer* hanya seputar Twitter dan menutup diri untuk melakukan interaksi secara langsung, maka metode komunikasi mereka terbatas dalam bentuk teks dengan memanfaatkan fitur-fitur Twitter. Meski demikian, *roleplayer* berupaya untuk dapat berkomunikasi semaksimal mungkin dengan mengimprovisasikan metode komunikasi mereka melalui penggunaan istilah-istilah khusus dan singkatan, berimajinasi melalui teks dan menggunakan gambar atau video sebagai bentuk visualisasi teks.

Pada dasarnya segala identitas yang melekat pada *roleplayer*, misalnya berwajah selebriti, rangkaian *story line*, gerakan tubuh dalam bentuk *imagine* hanyalah khayalan atau fiktif yang dipindahkan ke ruang virtual. Namun segala afeksi yang dirasakan oleh *roleplayer* adalah hal yang nyata, terutama ketika *roleplayer* menjalin relasi. Oleh karenanya, khayalan yang ada dalam relasi menjadi khayalan “milik bersama” yang saling terhubung satu sama lain.

Acknowledgments

Terima kasih kepada seluruh informan dalam penelitian ini yang telah memberikan segala bentuk data/informasi dan kesediaanya untuk dipublikasikan dalam jurnal ini.

Conflicts of Interest

Penelitian ini tidak memiliki konflik kepentingan.

Daftar Pustaka

- Bessi, A. 2016. “Personality Traits And Echo Chambers On Facebook”, *Journal Computers in Human Behavior*, 65(1):319-324, <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563216305817>, diakses tanggal 25 September 2022.
- Booth, P. 2016. *Digital Fandom 2.0: New Media Studies*. New York: Peter Lang Publishing.

- Flaxman, S. Goel, S. dan Rao, J. M. 2016. "Filter Bubbles, Echo Chambers, And Online News Consumption", *Public Opinion Quarterly* (Special Issue), 80:298–320, <https://academic.oup.com/poq/article/80/S1/298/2223402>, diakses tanggal 25 September 2022.
- Hermawansyah, A. dan Pratama, A.R. 2021. "Analisis Profil dan Karakteristik Pengguna Media Sosial di Indonesia dengan Metode EFA dan MCA", *Jurnal Techno.Com*, 20(1): 69-82, <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/4289>, diakses tanggal 25 September 2022.
- Irawan, S. K. 2021. *Paralinguistic Features in Tweets Posted By Korean-Pop Roleplayers On Twitter*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi.
- Juniar, Y. dan Nugrahawati, E. N. 2021. "Self Discrepancy pada Roleplayer *K-pop* pada Komunitas Entertainment 'X' di Twitter", *Jurnal Riset Psikologi*, 1(1):18-28, <https://journals.unisba.ac.id/index.php/JRP/article/view/89>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Lainsyamputty, N. P. A. 2021. "Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer' Artis *K-pop* di Twitter", *Jurnal Komunikatif*, 10(2):197-213, <http://journal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/view/3218>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Pane, N. M. S. dan Zulkarnain, I. 2018. "Keterbukaan Diri Pengguna Akun *K-pop* Roleplayer Twitter di Kota Medan", *Jurnal Komunika*, 14(1):1-10, <https://talenta.usu.ac.id/komunika/article/view/6442>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Parlina, I. dan Taher, A. 2017. "Motivasi dan Pola Interaksi Pengguna Role Play Twitter Pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM)*, 2(2):198-211, <http://jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/2686>, diakses tanggal 05 Agustus 2022.
- Pratiwi, L. P. dan Putra, A. 2018. "Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter", *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 2(2):127-143, <http://jurnal.unpad.ac.id/manajemen-komunikasi/article/view/12932>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Rahmadani, D. 2021 *Algoritma Media Sosial Dalam Film Dokumenter the Social Dilemma*. Skripsi, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Risius, M. Okan, A dan Haug, M. 2019. "Towards An Understanding of Conspiracy Echo Chambers on Facebook", dalam *Proceedings of the 27th European Conference on Information Systems (ECIS)*. Sweden: AISeL, 1-11, https://aisel.aisnet.org/ecis2019_rip/36/, diakses tanggal 25 September 2022.

- Shore, J. Baek, J. dan Dellarocas, C. 2016. "Network Structure And Patterns Of Information Diversity On Twitter", *MIS Quarterly*, 42(3):849–872, <https://dl.acm.org/doi/10.25300/MISQ/2018/14558>, diakses tanggal 25 September 2022.
- Stevanny, M. dan Pribadi, M. A. 2020. "Interaksi Simbolik dan Ekologi Media Dalam Proses Keterlibatan Sebagai Roleplayer", *Jurnal Koneksi*, 5(1):36-42, <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6505>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Syawbriyanti, F. 2021. "Ideologi Bahasa dan Diskursus Identitas dalam Permainan Roleplay Bilingual di Twitter", *Journal of Antropologi Indonesia*, 42(1):1-15, <http://journal.ui.ac.id/index.php/jai/article/view/12417>, diakses tanggal 5 Agustus 2022.
- Wulandari, V. Rullyana, G dan Ardiansah. "Pengaruh Algoritma Filter Bubble Dan Echo Chamber Terhadap Perilaku Penggunaan Internet", *Jurnal BIP (Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi)*, 17(1):98-111. <https://jurnal.ugm.ac.id/v3/BIP/article/view/423>, diakses tanggal 25 September 2022.
- Yardley, K.M. 1997. *Roleplay Theory and Practice*. London: Sage Publication.