

**POLA PERILAKU ROLEPLAYER DALAM DUNIA VIRTUAL: STUDI KASUS
REMAJA DI KOTA MAKASSAR**

Riska Marsya, Riri Amandaria
Universitas Negeri Makassar
Email: riskamarsya816@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) bagaimana perilaku remaja dalam dunia virtual roleplay di kota Makassar, (2) bagaimana dampak roleplay pada kehidupan remaja di kota Makassar. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dokumen serta dokumentasi dan melibatkan sejumlah informan yang terkait langsung dengan roleplay. Berdasarkan hasil penelitian (1) perilaku remaja dalam dunia virtual roleplay adalah kegiatan yang dilakukan dalam dunia virtual hampir sama dengan aktivitas yang ada di dunia nyata namun menggunakan kode yang kerap disebut Imagine. (2) dampak yang dirasakan setelah mengenal dunia roleplay memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu para roleplayer memiliki teman berbagi cerita, tidak merasa sendiri dan berbagai dampak positif lainnya. Sedangkan dampak negatif, di mana mereka menjadi lebih tertutup dan sejumlah aktivitas di dunia nyata menjadi tidak teratur.

Kata Kunci : Roleplay, Remaja, Pola Perilaku

Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 ditandai dengan pesatnya perkembangan pada bidang teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat kemudian membuat kehidupan sehari – hari semakin terbantu. Dengan majunya teknologi manusia dapat melakukan berbagai kegiatan dengan cepat dan mudah. Mulai dari kebutuhan informasi, hiburan, pendidikan, pekerjaan, akses internet hingga komunikasi semuanya dapat dilakukan dalam satu genggam. Salah satu teknologi yang digunakan untuk mendapatkan informasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri disebut sebagai media (D. N. Sari & Basit, 2020).

Media merupakan salah satu alat untuk menyalurkan informasi, selain dari itu media juga berguna untuk mempermudah keperluan dan aktivitas manusia. Media adalah sebuah sarana komunikasi perantara ataupun penghubung. Media yang paling banyak digemari oleh masyarakat Indonesia adalah media sosial. Menurut laporan dari We Are Social menunjukkan bahwa jumlah dari pengguna aktif media sosial di Indonesia sebanyak 167 juta orang pada Januari 2023. Dari jumlah tersebut setara dengan 60,4% dari total keseluruhan. Media sosial adalah sebuah media online yang mana pengguna media tersebut dengan mudah mengakses dan berpartisipasi, berbagi maupun menciptakan situs dimana seseorang dapat membuat sebuah web page pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan melakukan komunikasi (A. C. Sari et al., 2018).

Media sosial merupakan sebuah sarana di dalam internet yang penggunaanya memiliki peluang dalam mengekspresikan diri, berinteraksi, berbagi komunikasi maupun bekerja sama dengan pengguna media lainnya. Selain itu sesama pengguna media juga dapat membentuk sebuah ikatan secara virtual. Kehadiran media sosial merupakan wadah baru bagi masyarakat di mana mereka dapat menampilkan kegiatan baik secara personal dan lain sebagainya. Media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook, Whatsapp, Telegram dan berbagai media sosial lainnya merupakan media yang paling banyak diminati oleh masyarakat (Natalia, 2016).

Di era sekarang dengan adanya media sosial, manusia kerap kali lebih nyaman menjalin hubungan dalam dunia maya atau dikenal pula dunia virtual, teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat hingga manusia dapat saling berhubungan tanpa bertatap muka secara langsung. Dapat dilihat secara bersama bahwa pengguna telepon genggam setiap tahunnya semakin bertambah. Bagi sejumlah masyarakat Indonesia telepon genggam sudah menjadi bagian dari hidup mereka.

Media sosial yang ada kemudian melahirkan berbagai aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh manusia sehingga manusia terkadang lebih berfokus pada media sosial tersebut. Di mana manusia lebih banyak menghabiskan waktu di dalam dunia virtualnya dari pada dunia nyatanya. Terdapat berbagai kegiatan yang dapat manusia lakukan dalam dunia virtual. Salah satunya yang belakangan ini terkenal oleh sejumlah remaja di negara kita ini yaitu Roleplay (Widyatiari & Ansyah, 2023).

Roleplay merupakan sebuah permainan peran di mana seseorang berperan sebagai orang lain atau tidak menjadi dirinya sendiri yang dilakukan secara sadar. Selain dalam dunia nyata, roleplay pun hadir dalam dunia virtual. Roleplay digunakan oleh sejumlah remaja yang tergabung dalam dunia K-Pop untuk memerankan idol yang mereka senangi. Pemeran roleplay kemudian dikenal dengan sebutan roleplayer, dalam dunia K-Pop para roleplayer memiliki dunia tersendiri yang dikenal sebagai roleplayer world. Roleplayer world merupakan sebuah komunitas yang hadir karena adanya para pemeran roleplay. Roleplayer world dapat di akses pada berbagai platform media sosial seperti instagram, twitter, whatsapp, telegram dan berbagai media sosial lainnya (Ahmadin et al., 2023).

Selain dari itu dalam dunia roleplay tentunya para pemain membangun sebuah identitas, perlu diketahui bersama bahwa identitas tidak hanya diperlukan di dunia nyata namun identitas juga diperlukan dalam dunia virtual. Seperti para roleplayer membangun sebuah identitas diri mereka untuk dikenal oleh berbagai kalangan roleplayer. Identitas yang dibangun oleh para roleplayer seperti gambar dimana mereka menggunakan gambar idola mereka bahkan sejumlah roleplayer lainnya terkadang menggunakan bahasa Korea meskipun tidak keseluruhan menggunakan bahasa Korea. Terkadang roleplayer membangun identitas sesuai dengan karakter yang mereka perankan, namun ada pula

roleplayer yang membangun karakter sesuai dengan yang mereka inginkan. Identitas diri yang dibangun dalam dunia ini kemudian menjadi ciri khas para roleplayer.

Meskipun demikian, pada umumnya dunia roleplay masih kurang familiar namun pada sejumlah remaja yang mengenal K-Pop, dunia roleplay sudah tidak asing lagi untuk mereka. Terutama di berbagai kota-kota besar yang ada di Indonesia sudah kenal akan dunia virtual roleplay tersebut. Setelah melakukan observasi awal ternyata Kota Makassar yang familiar dengan sebutan kota Daeng ini ternyata terdapat sejumlah remaja tergabung dalam dunia virtual roleplay. Kemudian muncul sebuah pertanyaan bagaimana dunia roleplay di kenal maupun terkenal di kalangan remaja terkhusus di Kota Makassar? Apakah karena kemajuan teknologi? Namun tentu saja ada pemicu lainnya. Kemudian bagaimana pengaruh dunia virtual roleplay pada kehidupan remaja tersebut? Perlu diketahui bersama bahwa setiap fenomena pastinya akan menghadirkan berbagai dampak dan lain sebagainya dan karena itu pula peneliti tertarik untuk mencari tahu lebih dalam mengenai dunia roleplay. Hal ini kemudian menjadi alasan peneliti untuk mengangkat judul penelitian “Pola Perilaku Roleplayer dalam Dunia Virtual : Studi Kasus Remaja di Kota Makassar”.

Metode Penelitian

Penelitian Pola Perilaku Roleplayer dalam Dunia Virtual: Studi Kasus Remaja di Kota Makassar menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, untuk memberikan gambaran terkait penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk karya tulis. Pendekatan kualitatif dilakukan oleh peneliti untuk membedah fenomena tentang kehidupan dan tingkah laku serta aktivitas sosial dari suatu kelompok masyarakat di mana penelitian ini mengangkat mengenai persoalan dari suatu komunitas roleplay yang mnejadi suatu fenomena di kalangan remaja yang ada di Kota Makassar. Pendekatan kualitatif mengantar peneliti lebih dekat dengan pola perilaku yang di hadirkan oleh remaja dalam dunia virtual hingga dampak yang di hadirkan oleh fenomena roleplay.

Sebelum peneliti melakukan pengumpulan data, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal yang bertujuan untuk mencari tahu fenomena yang terjadi dan menentukan permasalahan yang akan dibahas lebih dalam oleh peneliti, kemudian dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti muncul pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian tersebut, setelah itu peneliti mengumpulkan data-data yang relevan terkait penelitian yang dilakukan, lalu peneliti menganalisis data-data yang telah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan yang muncul dari hasil observasi awal itu. Terkait dengan itu Koentjaraningrat juga menjelaskan bahwa penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran secermat mungkin baik mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu (Koentjaraningrat, 1991). Selain itu Levi Straus dalam buku Nyoman Kutha Ratna mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian dalam diri sendiri. Strauss dan Corbin dalam buku Nyoman Kutha Ratna mengatakan bahwa penelitian kualitatif dibedakan dalam tiga unsur yaitu pengumpulan data yang dilakukan

oleh peneliti berasal dari berbagai sumber, menganalisis dan interpretasi yang umumnya disebut penandaan dan pengkodean yang berfungsi untuk memperoleh hasil akhir dan kemudian peneliti membuat sebuah laporan dalam bentuk karya tulis (Rahman, 2022).

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Peneliti kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap lingkungan mereka. Berdasarkan dari pengertian penelitian kualitatif tersebut disimpulkan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data pada suatu latar ilmiah dengan maksud menjelaskan fenomena sampel sumber data dilakukan secara purposive sampling dan analisa data bersifat induktif atau kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Ahmadin, 2013). Hal ini kemudian menjadi alasan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menjelaskan secara naratif fenomena roleplay yang terjadi dikalangan berbagai remaja K-Popers yang ada di Kota Makassar, menjelaskan perilaku maupun dampak-dampak dari para roleplayer.

Media Sosial dan Identitas Sosial

Perkembangan zaman yang kian maju setiap saat membuat teknologi semakin berkembang dan maju pula. Setiap tahunnya hadir berbagai teknologi-teknologi baru yang kemudian diharapkan mampu untuk membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari. Media sosial merupakan sebuah hasil dari perkembangan teknologi. Media sosial merupakan tempat orang-orang beraktivitas untuk mengeluarkan, menggali informasi dari berbagai manca negara secara online. Media sosial ini dapat digunakan oleh setiap orang yang ada di muka bumi (Jermias et al., 2022).

Menurut Nunu Mahnun dalam tulisan Talizaro Tafonao media berasal dari bahasa latin medium yang artinya perantara atau pengantar. Dibahas lebih lanjut media merupakan sarana penyalur berupa pesan atau informasi. Dikutip dari Basyaruddin (2002) dalam tulisan Talizaro Tafonao menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) media merupakan segala bentuk yang dipergunakan dalam proses penyaluran informasi (Tafano, 2020).

Terdapat macam-macam media, salah satu media yang paling banyak penggunaannya merupakan media sosial. Media sosial merupakan media online yang dapat memudahkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi maupun menciptakan isi seperti blog dan jejaring sosial lainnya. Ada pula pendapat lain yang mengatakan bahwa media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial yang berbasis web yang kemudian mengubah komunikasi menjadi dialog yang interaktif. Sam Decker dalam tulisan Rahmandika Syahrial Akbar mengatakan bahwa media sosial merupakan konten dan

interaksi digital yang dibuat antara satu orang dengan yang lainnya, yang berarti media sosial dapat dimiliki oleh setiap orang yang ada dipenjuru dunia, bukan hanya ditunjukan pada orang tertentu. Selain dari itu, media sosial pula menjadikan seseorang dapat lebih terbuka dihadapan publik bahkan dengan orang yang belum dikenal atau dengan orang yang baru saja dikenalnya.

Van Dijk dalam kutipan Nasrullah pada tulisan Ahmad Setiadi menyatakan bahwa media sosial merupakan platform media di mana platform ini berfokus pada eksistensi pengguna yang kemudian memfasilitasi pengguna dalam melakukan aktivitas. Maka dari itu media sosial dapat dilihat sebagai medium online yang menguatkan hubungan baik antar pengguna maupun ikatan sosial. Meike dan Young dalam kutipan Nasrullah pada tulisan Ahmad Setiadi mendefinisikan media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal yang diartikan saling berbagi antar individu (to be share one-to one) dan media publik untuk berbagi pada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Sedangkan menurut Boyd dalam kutipan Nasrullah pada tulisan Ahmad Setiadi menyatakan bahwa media sosial adalah kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu atau komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi dan dalam hal tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada user-generated content (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna dan tidak diatur oleh editor sebagaimana di instansi media massa (Setiadi, 2022)

Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan dalam media sosial, salah satunya menciptakan dunia baru yang dikenal sebagai dunia virtual. Dunia virtual ini merupakan dunia yang terbentuk dalam jejaring media sosial di mana dunia virtual merupakan teknologi di mana orang-orang dapat menciptakan dunianya sendiri sesuai dengan yang diinginkan dan terasa nyata baik dari segi visual dan dari segi perabaan. Menurut Mark W. Bell dalam tulisan Eki Putri Nuraini dunia virtual merupakan jaringan yang tersinkronisasi dan dipresentasikan sebagai avatar kemudian difasilitasi oleh jaringan komputer. Aichner dan Jacob dalam tulisan Eki Putri Nuraini juga mengatakan bahwa dunia virtual merupakan dunia yang dipenuhi oleh banyak pengguna yang dapat membuat avatar pribadi dan secara bersamaan, secara bebas menjelajahi dunia maya yang mana pengguna dapat berpartisipasi bahkan berkomunikasi terhadap orang lain (Nuraini, 2021)

Dunia virtual menghadirkan sebuah dunia yang dikenal oleh sejumlah K-Popers yaitu roleplay. Roleplay merupakan permainan peran atau perubahan perilaku seseorang dalam mengambil peran baik secara sadar ataupun tidak sadar. Secara harfiah roleplay dapat diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain. Syarat dalam permainan ini yaitu memainkan peran khayalan, bekerja sama menyusun cerita dan memainkan cerita tersebut. Pemain akan melakukan aksi seperti peran yang dipilih yang sesuai dengan karakter peran. Keberhasilan dalam permainan tergantung pada aturan maupun sistem yang telah ditentukan sebelum melakukan permainan. Permainan kemudian akan berjalan

sesuai dengan rencana apabila pemain tetap mengikuti peraturan dari permainan yang telah ditentukan sebelumnya (Subagiyo, 2021).

Roleplayer merupakan sebutan bagi orang yang melakukan roleplay atau disingkat menjadi RP. Roleplay berasal dari dua kata yaitu role yang berarti peran dan play yang berarti bermain. Menurut Paul Booth dalam tulisan Azifah Azman roleplay merupakan fenomena di mana seseorang bersikap dan berlakon menggunakan identitas milik sang idola yang di gunakan sebagai identitas dalam dunia roleplay. Pada umumnya roleplay dilakukan oleh penggemar sebagai media dalam menyalurkan kecintaan para penggemar untuk sang idola dengan cara memerankan peran dari masing-masing idola. Dalam dunia roleplay para penggemar dapat dengan bebas menuangkan imajinasi fantasi mereka yang berkaitan dengan sang idola. Ada pula yang memainkan roleplay sebagai bentuk peralihan diri atau pelarian dari masalah yang tengah terjadi di kehidupan nyata (Azman, 2022).

Dalam dunia roleplay, para pemain memiliki dunia tersendiri yang kemudian dikenal sebagai roleplayer word atau dunia para roleplayer. Dalam dunia ini, para pemain saling berinteraksi satu sama lain tanpa mengenal bagaimana bentuk maupun rupa dari orang tersebut di dunia nyata. Para pemain biasanya saling melakukan kegiatan mencari teman, berkomunikasi sesama pemain dan berbagai kegiatan lainnya. Ada pula media yang dapat digunakan oleh para roleplayer diantaranya, twitter, line, telegram, whatsapp dan beberapa media lainnya.

Manusia setiap tahunnya mengalami perkembangan, entah itu gaya hidup maupun teknologi yang kemudian akan membantu hidup mereka. Salah satu perkembangan teknologi yang begitu banyak diminati oleh masyarakat terkhususnya masyarakat Indonesia yaitu internet. Internet merupakan sebuah wadah tempat berbagi atau saling mendapatkan informasi dari berbagai penjuru. Internet merupakan tempat yang dapat menghubungkan jutaan orang dan mempertemukan seseorang melalui dunia virtual dari berbagai daerah hingga kepenjuru negara. Terdapat macam-macam fitur yang tersedia di dalam internet, salah satunya media sosial. Internet merupakan tempat untuk mengekspresika diri secara bebas di mana dalam ruang ini secara tidak langsung dapat mengubah sudut pandang seseorang, seksualitas seseorang bahkan hal yang berhubungan dengan identitas seseorang. Dunia maya atau dikenal juga dengan dunia virtual ataupun cyberspace di mana dalam dunia ini pembahasan mengenai identitas dalam dunia virtual menjadi hal yang menarik. Di mana dalam dunia ini setiap orang menggunakan identitas mereka secara virtual. Pada kehidupan nyata, setiap orang pastinya memiliki identitas yang ingin mereka tampilkan dan akan mempengaruhi setiap kali mereka melakukan interaksi dengan orang lain. Pembeda setiap individu dalam dunia virtual kemudian dikenal sebagai identitas virtual (virtual identity). Identitas virtual menjadi sebuah alter ego (pembentukan seseorang dalam dirinya secara sadar) dalam kehidupan virtual yang sedang mereka jalani (Nuraini, 2021).

Menurut Gecas 1982 dalam tulisan Eki Putri Nuraini identitas di definisikan sebagai definisi diri selain itu dapat berasal dari personal karakteristik (misalnya karisma, selera, ketelitian), keanggotaan kelompok demografis (misalnya, jenis kelamin, etnis) dan indikator keanggotaan dalam kelompok sosial lain (misalnya, penggemar, partai politik) dan lain sebagainya. Setiap orang memiliki keinginan secara alami untuk mengkomunikasikan identitas dari dirinya sendiri atau mendefinisikan dirinya sendiri dan meminta mereka untuk diverifikasi oleh orang lain (Nuraini, 2021).

Erikson dalam tulisan Muhammad Rizki Ramadona menyebutkan bahwa istilah pencarian identitas diri merupakan upaya dalam meneguhkan suatu konsep diri yang bermakna, merangkum semua pengalaman berharga dimasa lalu, realitas keyakinan yang terjadi termasuk aktivitas yang dilakukan sekarang serta harapan di masa yang akan datang menjadi sebuah kesatuan gambaran tentang diri yang utuh yang berhubungan dan unik (Ramadona, n.d.). Menurut Marcia dalam Santrock 2003 pembentukan identitas diri diawali dengan munculnya ketertarikan (attachment), perkembangan suatu pemikiran mengenai diri dan pemikiran mengenai hidup di masa tua. Menurut Erikson dalam Santrock 2003 mengatakan bahwa hal yang paling utama dalam perkembangan identitas diri adalah eksperimentasi kepribadian dan peran. Erikson yakin bahwa remaja akan mengalami sejumlah pilihan dan titik tertentu akan memasuki masa moratorium.

Menurut Sella Ting Toomey dalam tulisan Vadelia Setiyo Saputri identitas merupakan refleksi diri atau cerminan diri yang berasal dari keluarga, gender, budaya, etnis dan proses sosialisasi. Identitas merupakan pengenalan diri kita terhadap pandangan orang lain (Saputri, 2020) Goffman mengemukakan tentang konsep dari identitas yaitu personal identity dan self identity. Personal identity yaitu pembedaan terhadap pengalaman orang lain pada individu seperti bagaimana individu tersebut di identifikasikan dari orang lain. Personal identity lebih fokus pada macam-macam karakter serta fakta pada pikiran individu tersebut pada orang lain. Sedangkan self identity atau dikenal juga sebagai ego identity merupakan perasaan dari individu yang bersifat subyektif dan karakter individu tersebut yang terpisah dari personal identity. Self identity berhubungan erat dengan pengalaman-pengalaman yang dialami oleh individu tersebut. Individu menjelaskan gambaran terhadap dirinya sendiri seperti gambaran atau di bangun dan di identifikasikan oleh orang lain pada dirinya, meskipun individu tersebut memiliki kebebasan penuh dalam mengkonstruksikan dan mengidentifikasi dirinya sendiri dalam kehidupan sehari-hari (Ardianti, 2017).

Identitas virtual dan identitas dalam dunia nyata merupakan hal yang berbeda, Judith 1996 dalam tulisan Eki Putri Nuraini mengatakan bahwa dalam dunia nyata konsep identitas dipahami dengan satu paham bahwa "satu tubuh, satu identitas" di mana dalam identitas dunia nyata ini akan terfokus pada satu tubuh yang kemudian akan berkembang dan berubah seiring dengan bertambahnya usia. Sedangkan identitas dalam dunia virtual

adalah di mana seseorang dalam dunia nyata dapat saja membuat satu, dua, tiga bahkan ribuan identitas virtual yang sesuai dengan kemauan dan kemampuan masing-masing personal manusia. Identitas virtual tidak memiliki ikatan yang bersifat dari waktu-kewaktu di mana seorang individu dapat berpindah dari satu identitas ke identitas lainnya dalam hitungan hari, jam bahkan detik (Nuraini, 2021).

Jordan dalam tulisan Videliya Setiyo Saputri mengatakan bahwa identitas virtual merupakan proses terbentuknya identitas secara online atau virtual di mana identitas virtual ini tidak harus dibentuk sama atau mendekati identitas yang telah dimiliki dalam dunia nyata. Setiap pengguna dapat dengan bebas memanipulasi identitasnya di dunia virtual sesuai dengan identitas yang mereka inginkan atau mereka harapkan. Identitas ini terdiri dari nama akun, profil, sampai dengan postingan foto yang di upload pada akun media sosial yang di miliki masing-masing pengguna pada media sosial. Identitas virtual ini merupakan identitas kedua yang di miliki pada setiap individu atau dikenal pula dengan kata second self. Second self muncul ketika seorang individu sedang berada dalam situs jejaring sosial media atau dunia virtual. Interaksi antar individu dengan individu lain yang berada dalam dunia virtual kemudian membentuk suatu ruang virtual yang memungkinkan para pengguna memiliki bermacam pilihan ketika mereka sedang mencoba membangun identitas mereka di dalam ruang virtual tersebut. Hasil dari pembangunan identitas tersebut yang akan mewakili setiap individu dalam memainkan perannya di ruang virtual sekaligus berinteraksi dengan individu lainnya sebagai sesama pengguna dunia virtual (Saputri, 2020).

Dalam dunia roleplay, para roleplayer menggunakan identitas virtual. Di mana identitas yang digunakan lebih mengarah pada identitas gender dalam hal ini identitas gender mengarah pada bagaimana suatu budaya tertentu dapat membedakan antara perbedaan dalam peran baik peran maskulin maupun feminim. Dalam dunia online game terkadang ada pembeda dari peran gender, baik melalui perbedaan peran baik antara laki-laki dan perempuan. Dalam dunia roleplay identitas yang di gunakan perempuan bisa saja menganggap dirinya sebagai seorang laki-laki di karenakan mereka memilih untuk berperan menjadi seorang idol laki-laki yang kemudian di dukung oleh tindakannya yang maskulin (Nuraini, 2021).

Pemilik akun dalam dunia roleplay membentuk berupa informasi diri pada profil dengan representasi diri yang saling berinteraksi sesama roleplayer yang lain menggunakan bio-profile anonim maupun semi-anonim. Aktivitas roleplayer ini memiliki tujuan di mana sebagai upaya dalam membangun kedekatan pada sang idola maupun sesama penggemar. Display name dan username yang digunakan untuk menjunjung para roleplayer sebagai identitas berupa label yang diberikan oleh orang-orang sekitar dalam hal ini nama idola yang kemudian berdampak dalam pemilihan nama dalam akun roleplay sebagai bentuk representasi dan identitas virtual mereka. Dalam dunia roleplay sebagai bentuk identitas

virtual mereka yakni berupa foto profil yang berperan sebagai cerminan yang menunjukkan identitas dari mereka sendiri (Gantina, 2020).

Aktivitas Roleplay

Secara Harfiah roleplay dapat diartikan sebagai berpura-pura menjadi orang lain di mana dalam roleplay mensyaratkan pemain untuk memainkan peran khayalan, bekerja sama dalam menyusun cerita lalu memainkan cerita tersebut. Keberhasilan dalam roleplay di mana pemain memerankan peran yang telah mereka pilih hal ini tergantung pada aturan yang telah ditentukan sebelum melakukan permainan. Menurut Santrock dalam tulisan Heru Subagiyo roleplay merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan oleh seseorang atau sekumpulan orang untuk memperoleh kesenangan (Subagiyo, 2021) Selain dimanfaatkan dalam bidang psikologi atau dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi terhadap murid, roleplay juga di manfaatkan oleh para remaja K-Popers, Anime dan lain sebagainya. Roleplay yang dimainkan oleh para K-Popers dilakukan secara virtual melalui media sosial. Sejumlah kalangan K-Popers di Indonesia roleplay sudah tidak asing lagi ditelinga, apalagi remaja yang memainkan roleplay terkadang mengartikannya sebagai tempat untuk mengisi waktu luang. Selain itu pada sejumlah remaja yang tergabung dalam dunia roleplay merupakan remaja yang memiliki kepribadian introvert. Remaja tersebut kemudian merasa diuntungkan dengan adanya roleplay, selain sebagai wadah untuk merasa dekat dengan sang idola, roleplay juga digunakan untuk saling berinteraksi sesama penggemar dari berbagai daerah baik yang ada di Indonesia maupun di luar Indonesia. Selain itu roleplay terkadang digunakan sebagai tempat berbagi cerita satu sama lain. Point yang paling menguntungkan di mana mereka dapat berinteraksi, berbagi cerita dan berbagai kegiatan lainnya tanpa mengenal ataupun memperkenalkan identitas yang ada didunia nyata.

Roleplay merupakan fenomena yang tidak asing dikalangan para K-Popers yang dapat dimainkan di berbagai media sosial seperti whatsapp, telegram, line, instagram maupun facebook. Hadirnya roleplay dilatar belakang dengan adanya akun parodi yang menuntut setiap anggota untuk menggunakan akun yang berbeda dalam artian tidak boleh kembar, maka dari itu para anggota lainnya kemudian membentuk sebuah dunia baru yang sekarang ini dikenal sebagai RPW (Roleplayer World) pada tahun 2011 tepatnya di platform twitter <https://adorexo.wordpress.com/2013/04/06/sejarah-awal-rpw/> diakses pada tanggal 22 September 2023 pukul 03.53 WITA.

Roleplay sendiri memiliki komunitas atau dunia mereka di mana orang yang tidak tau sama sekali keberadaan dunia tersebut akan tidak paham sama sekali peraturan-peraturan dalam dunia roleplay atau dikenal pula dengan sebutan roleplayer world. Roleplay memiliki aturan tersendiri yang diciptakan oleh orang-orang yang kemudian disepakati secara bersama. Sebagaimana arti kata roleplay dimana mereka memerankan peran orang lain. Sama seperti roleplay yang ada dalam dunia virtual dimana mereka

memerankan idol yang mereka senangi baik dari K-Popers, anime atau yang karakter yang ada dalam wattpad.

Roleplay dimainkan oleh sejumlah orang yang menyukai K-Pop maupun Wibu untuk berinteraksi antar sesama namun tidak menggunakan identitas asli, melainkan menggunakan identitas yang mereka buat sendiri dengan memerankan karakter dari idola yang digemari. Roleplay dimainkan tidak hanya sekedar untuk mengisi waktu luang saja. Dari hasil penelitian lapangan, peneliti menemukan fakta bahwa tidak jarang dari mereka yang bermain Roleplay merupakan orang-orang yang memiliki kepribadian yang introvert atau lebih tertutup pada kehidupan sosialnya. Mereka merasa kurang mampu berinteraksi dengan baik dan mengekspresikan diri sepenuhnya di kehidupan nyata, sehingga mereka lebih senang menghabiskan waktunya di dunia virtual. Seperti wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 21 Mei 2023 jam 17:31 WITA bersama informan yang berinisial IIA (22 tahun) di salah satu cafe yang ada di kota Makassar menyatakan bahwa:

Awal saya kenal RP itu di tahun 2019, yang kebetulan saya diperkenalkan dengan teman saya yang sesama K-Popers. Awalnya saya main RP di telegram, kemudian saya dapat informasi bahwa di line juga ada komunitas RP maka dari itu saya pindah ke line. Selain itu kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebenarnya tidak jauh beda dengan yang dilakukan di dunia nyata. Salah satu kegiatan yang dilakukan seperti chat-chat sesama anak RP, bahas-bahas hal random, bahkan kadang ada yang mengadakan give away, TMO (take me out) semacam cari jodoh yang hanya sebatas seru-seruan saja.

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut bahwa RP merupakan singkatan dari kata roleplay yang kemudian lebih sering digunakan oleh para roleplayer, roleplay sudah tidak asing lagi di sejumlah K-Popers yang ada baik di berbagai di kota Makassar itu sendiri maupun daerah diluar Sulawesi. Terdapat kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh para roleplayer seperti chat-chat sesama roleplayer, mengadakan give away bahkan melakukan TMO (Take Me Out). Hal ini kemudian membuat mereka betah untuk terus ikut dalam berbagai kegiatan yang dilakukan di dunia virtual roleplay.

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan yang berinisial SASS (19 tahun) mahasiswi dari salah satu perguruan tinggi yang ada di kota Makassar pada tanggal 22 Mei 2023 jam 17:11 WITA di salah satu cafe yang ada di kota Makassar menyatakan bahwa:

Saya awal kenal RP dari whatsapp, di mana saya bergabung di salah satu group K-Popers setelah itu ada salah satu member yang sebar link grup. Karena saya merasa penasaran maka dari itu saya chat nomor yang tertera disana. Peraturan yang ada sebelum bergabung yaitu kita harus menggunakan profil dengan foto idola K-Pop, nickname harus menggunakan nama dari idol K-Pop atau bukan nama asli kita. Setelah itu saya bergabung saling sapa dengan member yang ada disana. Awalnya saya tidak begitu tau

tentang RP, namun saya menyesuaikan diri dan saya baru paham tentang RP. Setelah dari whatsapp saya lanjut ke aplikasi line setelah itu saya cari lapak atau komunitas yang memang khusus untuk RP. Orang-orang yang ada dalam RP bukan hanya dari kota Makassar saja melainkan dari berbagai daerah akan tetapi saya tidak tahu persis dari daerah mana saja karena peraturan yang harus di taati oleh setiap roleplayer adalah tidak boleh menyebar identitas yang ada di dunia nyata atau real life.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan informan diatas bahwa roleplay memiliki aturan tersendiri dimana para roleplayer tidak diperbolehkan menyebar identitas yang berhubungan dengan dunia nyatanya atau real life seperti nama, alamat, gambar muka maupun hal-hal lainnya. Para roleplayer harus menggunakan nickname dari nama idol atau tidak boleh menggunakan nama sendiri lebih jelasnya harus menggunakan nama samaran, selain itu para roleplayer menggunakan photo profil dari idola mereka sendiri. Selain dari itu orang-orang yang tergabung dalam dunia virtual roleplay itu dari berbagai daerah yang ada di Indonesia bukan dari kota Makassar saja.

Kemudian wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan informan yang berinisial SDA (20 tahun) mahasiswi dari salah satu perguruan tinggi yang ada di kota Makassar pada tanggal 26 Mei 2023 jam 16:47 WITA di salah satu cafe yang ada di kota Makassar mengatakan bahwa:

Kegiatan yang dilakukan di RP tidak berbeda jauh dengan kegiatan yang dilakukan di dunia nyata. Seperti kegiatan sehari-hari namun dalam dunia virtual atau dalam media sosial dan tidak secara fisik. Untuk orang yang pemalu atau introvert seperti saya akan betah disana karena kita bisa bercerita tanpa orang lain tau kita yang sebenarnya jadi kita bebas untuk bercerita segala hal. Ada beberapa kegiatan yang sering dilakukan salah satunya saya aktif di kegiatan ARCHIVE INSTITUTE (merupakan salah satu sekolah yang ada di dunia roleplay yang aktif di bidang Meetings, Incentives, Conventions dan Exhibitions atau di singkat MICE) dan kirim-kirim menfess (seperti pesan rahasia).

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan informan diatas bahwa dalam dunia roleplay mereka bebas untuk bercerita satu sama lain, berbagi segala keluhan-kesah satu sama lain tanpa mereka tau identitas atau kehidupan yang ada didunia nyatanya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan kerap kali para roleplayer aktif dalam dunia roleplay seperti ikut kegiatan sekolah salah satu sekolah yang ada didunia roleplay seperti ARCHIVE INSTITUTE kemudian kegiatan lainnya yaitu mengirim menfess seperti pesan rahasia.

Kesimpulan

Roleplay adalah wadah bagi para K-Popers untuk mengenal lebih dalam bias-bias dan teman-teman sesama K-Popers. Kegiatan yang sering dilakukan oleh para roleplayer yaitu TMO (Take Me Out), give away, ikut bersekolah, melakukan pernikahan dan berbagai kegiatan-kegiatan yang layaknya dilakukan di dunia nyata. Bentuk interaksi yang digunakan saat menjalankan aktivitas yaitu melakukan imagine yang menggunakan simbol garis miring (/). Perilaku yang dihadirkan dalam dunia virtual roleplay di mana roleplayer lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain handphone.

Dampak positif dari dunia virtual roleplay yaitu memiliki teman-teman dari berbagai daerah, mempelajari berbagai bahasa, memiliki tempat untuk berkeluh kesah dan tidak merasa kesepian. Ada pula dampak negatifnya di mana para roleplayer terkadang tidak terlalu memedulikan dunia nyata, lebih menutup diri karena jarang melakukan sosialisasi secara langsung bahkan cenderung lebih mendengarkan masukan-masukan dari orang luar dari pada keluarga sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin. (2013). *Metode Penelitian Sosial*. Makassar: Rayhan Intermedia.
- Ahmadin, A., Kurniawan, A., Dey, N. P. H., Awal, M. N., Djumaty, B. L., Prasetya, M. N., Puspitasari, M., Lopulalan, D. L. Y., Fitriyah, N., & Parahita, B. N. (2023). *Sosiologi Ruang Publik Perkotaan*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Jermias, E. O., Rahman, A., & Awal, M. N. (2022). Penggunaan Instagram Oleh Remaja di Sekitar Wilayah Jalan Cenderawasih Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu*, 1(2), 65–72.
- Koentjaraningrat. (1991). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Natalia, E. C. (2016). Remaja, media sosial dan cyberbullying. *Komunikatif*, 5(2), 119–139.
- Rahman, A. (2022). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan Media Sosial. *No. December*.
- Sari, D. N., & Basit, A. (2020). Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi. *PERSEPSI: Communication Journal*, 3(1), 23–36.
- Tafano, A. (2020). *The Effect of Crazy professor Reading Game in Teaching Reading Comprehension at the Eight Grade of SMP SWASTA HKBP Sidorame Medan*.
- Widyatiari, L. S., & Ansyah, E. H. (2023). Confidence in Social Relationships of Roleplay Users in the Sidoarjo Roleplay Community. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 21, 10–21070.