

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Interaksi adalah proses antara dua individu atau kelompok yang saling berkomunikasi atau saling mempengaruhi satu sama lain, baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media komunikasi seperti telepon atau internet). Saat terjadinya interaksi akan menimbulkan pertukaran informasi, ide, emosi, atau tindakan yang dapat memengaruhi perilaku atau respon pihak-pihak yang terlihat. Interaksi dapat berlangsung secara verbal (dengan kata-kata) dan non-verbal (dengan isyarat atau tindakan) interaksi dapat terjadi di berbagai lingkungan, seperti keluarga, tempat kerja, sekolah atau dalam masyarakat secara umum.

Interaksi selalu terjadi dimanapun dan kapanpun tidak terkecuali di dunia virtual dalam permainan *roleplay* di twitter. *Roleplay* sendiri artinya adalah memerankan seseorang yang biasa digunakan untuk menjelaskan kegiatan yang dilakukan oleh aktor drama atau teater. Namun seiring berjalannya waktu makna *roleplay* semakin berkembang, tidak hanya diartikan untuk pemain drama atau teater, namun menjadi frasa yang sering digunakan untuk menggambarkan aktivitas orang lain sebagai bagian dari dirinya. Hal tersebut kemudian dimodifikasi kedalam suatu permainan yang bisa dimainkan oleh siapa saja di berbagai media yang tersedia salah satunya adalah twitter (X).

Permainan *roleplay* dipandang sebagai sarana untuk penggemar K-Pop yang ingin berperan sebagai idolanya di platform media sosial. Melalui permainan *roleplay*, para penggemar dapat bergabung dalam sebuah komunitas untuk meniru menjadi idola yang mereka sukai, melakukan improvisasi sesuai dengan keinginan mereka dengan tetap menjaga nama baik artis yang di idolakan.

Fandom K-Pop terlibat secara aktif dalam salah satu bentuk partisipasi. Dengan dilakukannya interaksi tanpa skenario, pemain *roleplay* akan memerankan karakter dari Idol K-Pop yang mereka pilih, termasuk sifat, perilaku, dan pola berpikirnya. Proses ini menjadikan *roleplay* sebagai sarana agar dapat mengekspresikan cinta dan kekaguman terhadap idola mereka. Artis yang diperankan oleh pemain *roleplay* disebut dengan *Chara*, *muse*, atau *face-claim (FC)*, sementara pemain *roleplay* disebut dengan *mun (mundane)*.

Pada permainan *roleplay* aktivitas yang terjadi seperti dunia nyata pada umumnya, hanya saja dilakukan secara virtual dengan narasi yang dibuat sesuai dengan keinginan para pemain dengan bantuan foto-foto *chara* yang mereka pilih yang sesuai untuk mempresentasikan keadaan yang ingin mereka sampaikan. Para pemain RP juga diwajibkan untuk *upchar (Update Character)* hal ini berfungsi untuk mengenalkan karakternya, bahan *upchar* ini dapat berasal dari akun media sosial official dan kegiatan-kegiatan resmi dari artis K-Pop dari *chara* yang di RP kan yang kemudian pemain RP akan mempostingnya di akun RP nya dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat Twitter, seperti mengunggah media (foto, video, dan gif), menggunakan tagar, me-retweet atau like, hingga membuat utas. Sementara identitas dari *chara* yang mereka mainkan ditampilkan melalui deskripsi

singkat di bio profil Twitter, display name, foto profil, dan *hader* yang harus sesuai dengan chara yang mereka mainkan. Sesama para pemain roleplay dapat berinteraksi dan menjalin hubungan antar pemain roleplay lainnya dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di Twitter tanpa perlu menunjukkan identitas aslinya.

Salah satu fitur twitter yang digunakan oleh pemain roleplay adalah *base*. *Base* merupakan sebuah akun yang dibuat khusus untuk menampung pesan dari pengguna twitter yang nantinya akan di cuitkan secara otomatis menggunakan *bot*. Sebuah *base* biasanya dibentuk berdasarkan topik tertentu, salah satunya adalah base untuk bermain *roleplay*. Di *base* tersebut para pemain *roleplay* saling berinteraksi, ada yang mencari teman untuk membuat GDM (*Grup Direct Massage*) atau sekedar menjadi teman mutualan sesama pemain RP, bahkan juga mencari pasangan, dan banyak lagi.

Terdapat beberapa penelitian dan literatur yang membahas mengenai *roleplay* seperti yang dilakukan oleh (Achsa & Affandi , 2015) membahas mengenai Representasi diri dan identitas virtual pelaku *roleplay* dalam dunia maya, (Evanti & Sudarsiman, 2018) membahas mengenai upaya pencegahan dari penyimpangan-penyimpangan yang terdapat dalam permainan *roleplay* K-Pop pada remaja, (Lainsyamputty, 2021) membahas mengenai konstruksi identitas dan relasi interpersonal dalam permainan *roleplayer* artis K-Pop di Twitter, (Monica & Junaidi, 2021) membahas mengenai aktivitas pada permainan *roleplayer* Thailand idol dan pengaruhnya terhadap pembentukan kehidupan baru di dunia maya, (Pratiwi A. P., 2022) membahas mengenai indentitas virtual pada *roleplayer* di

Twitter dan (Reyhanah, 2023) membahas mengenai cara reproduksi pesan roleplayer K-Pop di Facebook. Keterbatasan pada penelitian sebelumnya kebanyakan hanya membahas mengenai identitas virtual yang dibentuk dalam permainan *roleplay*, serta reproduksi pesan pada pemain *roleplay*, dan lebih cenderung mengarah mengenai kegiatan virtual dalam permainan *roleplay* dan dampak negatifnya. Sementara itu penelitian mengenai pasangan dalam pasangan *roleplay* masih sedikit diteliti.

Achsa & affandi (2015 :3) menyatakan bahwa para pemain *roleplay* terintegrasi secara virtual di *blogsphere*, *blogsphere* bersifat otonom dan bebas dari adanya kekuasaan tertentu, juga bersahabat terhadap keadaan anonim. *Roleplay* memberi ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi diri dan kisah kehidupannya. Mereka bebas menentukan karakter, jalan hidup, kisah cinta orientasi seksual dari tokoh yang diperankan. Permainan *roleplay* memberikan kebebasan gender mereka dan tidak terpaku pada identitasnya di dunia nyata, maka dari itu pada pasangan *roleplay* yang terdapat di twitter sering ditemui adanya pasangan dengan gender yang sama. Jenis pasangan pada permainan *roleplay* beraneka ragam terdapat BxG (Boy x Girl), BxB (Boy x Boy), dan GxG (Girl x Girl).

Pada pasangan *roleplay* pasangan BxG adalah pasangan normal pada umumnya dengan pengguna *face claim* antara laki-laki dan perempuan dan merupakan pasangan paling banyak ditemukan di permainan *roleplay*. Selanjutnya adalah pasangan BxB adalah pasangan dengan pengguna *face claim* sesama laki-laki, pada permainan *roleplay* pasangan BxB juga banyak ditemui bahkan hampir sama dengan pasangan BxG. Dan terakhir adalah GxG yaitu pasangan dengan

pengguna *face claim* sesama perempuan, namun pada permainan *roleplay* pasangan GxG sedikit ditemukan.

Terdapat literatur mengenai pasangan atau *couple roleplay* yaitu yang dilakukan oleh (Pratiwi & Putra, 2018), yang membahas motif sosiogenis pasangan *roleplay* dalam media sosial twitter yang menyatakan ada tiga motif yaitu motif ingin tahu, motif cinta dan harga diri. Dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan tentang pasangan tersebut berinteraksi dalam menjalin hubungan, dan pasangan yang diteliti pada penelitian tersebut menggunakan informan dengan pasangan *roleplay face claim* BxG. Minimnya penelitian mengenai cara berinteraksi dalam menjalin hubungan pada pasangan *roleplay* khususnya BxB menjadi menarik untuk diteliti.

Fenomena *roleplay* merupakan bagian dari budaya digital yang berkembang pesat. *Roleplay* menjadi unik karena menciptakan sebuah simulasi bagi pemain *roleplay* karena seolah-olah mereka benar-benar menjadi seseorang yang mereka idolakan. Selain itu banyak aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam permainan *roleplay* yang diadaptasi dari dunia nyata seperti pesta, menikah, dan lain-lain. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti untuk melihat bagaimana pemain *roleplay* melakukan aktifitas yang biasanya dilakukan di dunia nyata tersebut kedalam dunia virtual melalui sebuah permainan *roleplay* yang dibuat seolah-olah nyata. Sehingga untuk melihat bagaimana pemain *roleplay* berinteraksi dan membangun narasi antar sesama pemain *roleplay* dalam melakukan aktivitas-aktivitas tersebut menjadi menarik untuk dikaji lebih dalam.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian mengenai cara berinteraksi dalam menjalin hubungan pada pasangan BxB dalam permainan *roleplay* (RP) artis K-Pop di twitter sangat menarik untuk digali lebih lanjut. Hal ini karena diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang dinamika hubungan interpersonal pada pasangan BxB dalam permainan *roleplay* saling berinteraksi dan memaknai simbol-simbol yang digunakan dalam berinteraksi saat melakukan aktivitas-aktivitas dalam permainan *roleplay*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dilatar belakang, maka ditarik rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas-aktivitas yang dilakukan pasangan BxB dalam permainan *roleplay* idol K-Pop di Twitter (X) ?
2. Bagaimana cara pasangan BxB dalam memaknai simbol-simbol sebagai representasi pesan yang disampaikan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pasangan BxB dalam permainan *roleplay* yang ada di Twitter (x).
2. Menganalisis cara pasangan BxB dalam memaknai simbol-simbol yang digunakan sebagai representasi pesan yang di sampaikan.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pasti punya manfaat, baik secara teoritis ataupun praktis.

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain adalah:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menyumbangkan gagasan dan pemahaman baru di bidang ilmu sosial khususnya bagi ilmu antropologi media. Hal ini karena antropologi media mempelajari bagaimana media memengaruhi budaya dan interaksi manusia. Sehingga antropologi media dapat membantu mempelajari dinamika komunikasi, konstruksi identitas, dan cara-cara mereka berinteraksi dalam permainan roleplay di twitter. Sehingga antropologi media dapat memperkaya wacana diskurs tentang kultur berbagai fenomena yang terjadi di internet.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Memberikan manfaat kepada publik untuk menambah pemahaman tentang interaksi online yang terdapat dalam permainan *roleplay*. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan bahwa didalam permainan *roleplay* terdapat pasangan (*couple*) yang menggunakan *face claim* dengan gender yang sama atau yang biasa disebut BxB.
- b. Bagi pemain *roleplay* penelitian ini dapat membantu mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial mereka. Mereka dapat belajar tentang strategi komunikasi yang efektif, pemecahan konflik, dan cara berinteraksi dengan sesama pemain *roleplay*.