

FENOMENA KOMUNIKASI PEMAIN ROLEPLAY PADA PENGGUNA AKUN K-POP TWITTER KALANGAN REMAJA DI KOTA PEKANBARU

Atiqah¹, Noor Efni Salam²

¹⁻² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

Email Korespondensi: at.atiqah16@gmail.com

Diterima: 28 Oktober 2023

Direvisi: 17 Maret 2024

Disetujui: 31 Maret 2024

Abstrak

Pemain *roleplay* pengguna akun K-Pop menjadi yang paling umum saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis motif pemain *roleplay* Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru memilih menggunakan akun K-Pop, makna karakter yang dipilih serta pengalaman komunikasi pemain selama bermain *roleplay*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan motif karena (*Because Motive*) seperti keinginan mencari teman yang memiliki kesamaan minat yaitu menyukai K-Pop, ingin mengenal idola, serta memudahkan mencari teman dalam bermain *roleplay* serta motif harapan (*In order to motive*) yaitu mencari keuntungan, mendapatkan informasi pendidikan dan pekerjaan, meningkatkan kemampuan bersosialisasi serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Makna peran yang dipilih adalah sebagai versi lain dari diri *Roleplayer*, sebagai inspirasi serta sebagai *role model*. Pengalaman menyenangkan yang ditemukan yaitu kesempatan menjalin hubungan diluar karakter yang diperankan, serta berpacaran didunia *roleplay*. Sedangkan pengalaman kurang menyenangkan meliputi konflik dengan sesama *Roleplayer*, *sextingl* serta mendapat cemoohan dari lingkungan sekitar.

Kata Kunci : Fenomena Komunikasi, Roleplay, Motif, Makna, Pengalaman Komunikasi

Abstract

Roleplaying players using K-Pop accounts are becoming the most common today. This study aims to analyze the motives of Twitter roleplay players among teenagers in Pekanbaru City choosing to use K-Pop accounts, the meaning of the selected character and the player's communication experience during roleplay. This research uses qualitative methods with a phenomenological approach. The results showed motives because (Because Motive) such as the desire to find friends who have similar interests, namely liking K-Pop, wanting to know idols, and making it easier to find friends in playing roleplay and hope motives (In order to motive) namely seeking profit, getting educational and work information, improving socialization skills and improving English language skills. The meaning of the chosen role is as another version of the roleplayer, as an inspiration as well as a role model. The fun experience found is the opportunity to establish relationships outside the character played, and dating in the world of roleplay. While unpleasant experiences include conflicts with fellow Roleplayers, sextingl and getting ridicule from the surrounding environment.

Keywords: Communication Phenomena, Roleplay, Motives, Meanings, Communication Experiences

PENDAHULUAN

Saat ini hampir di seluruh penjuru dunia sudah terkena arus gelombang Korea atau yang biasa disebut *Korean Wave* atau *Hallyu Wave*. *Hallyu* menurut Kedutaan Besar Korea Selatan Untuk Indonesia adalah istilah yang menjelaskan penyebaran budaya Korea Selatan ke berbagai penjuru dunia (Prasanti & Dewi, 2020). K-Pop memelopori fenomena ini disertai dengan kemajuan teknologi dan munculnya media sosial dan jaringan di akhir 2000-an. Saat ini kata *Hallyu* berarti segala sesuatu yang berbau Korea mulai dari produk budaya populer Korea seperti drama, musik, film, hingga makanan, kosmetik, game, animasi dll. Tidak salah jika dikatakan bahwa *Hallyu* adalah tsunami budaya yang melanda dunia (Simbar, 2016).

Gelombang Korea masuk ke Indonesia sekitar tahun 2009-2010 melalui *boy/girl group* (K-Pop) dan serial drama (Anwar, 2018). Sebut saja Super Junior, Shinee, Bigbang, SNSD dan masih banyak grup generasi pertama penggebrak *hallyu wave* di Indonesia yang populer pada saat itu. Fans atau penggemar disebut fandom. Para penggemar memiliki berbagai cara untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan dengan penggemar lain dengan membentuk sebuah fandom. Para penggemar memanfaatkan media sosial saat itu untuk berinteraksi dengan penggemar lain.

Roleplay menjadi salah satu cara untuk menghubungkan penggemar dengan yang lainnya (Achsa & Affandi, 2015a). *Roleplay* merupakan kegiatan memparodikan idola/bias yang disukai dan berlakon seolah-olah pemainnya merupakan idola tersebut dengan menggunakan akun profil dengan nama idola mereka (Juniar, 2019). (Achsa & Affandi, 2015a), menilai *roleplay* ini adalah

sesuatu yang unik, karena bermain dengan imajinasi. Permainan peran ini dramatisasi dari bermacam eksplorasi yang muncul dalam kehidupan dengan lingkungan sosialnya. Dengan memainkan peran idolanya, mereka menjadi representasi dari idolanya. Oleh karena itu kegiatan ini secara tidak langsung mempengaruhi citra idola yang diperankan, dapat menjadi citra yang baik dapat juga menjadi citra yang buruk jika pemain melakukan tingkah aneh sang memerankan idolanya tersebut.

Roleplay seakan menciptakan realitas baru dalam dunia maya, selain mencari teman dalam dunia *roleplay* pemain dapat berpacaran, memiliki keluarga bahkan sampai menikah (Pratiwi & Putra, 2019). Meski begitu hal tersebut semata mata terjadi hanya di dunia *Roleplay*, nyatanya pengguna tidak saling mengenal satu sama lain. Ini sesuai dengan konsep utama bermain *Roleplay*, yaitu tidak mengungkapkan identitas asli. Namun tidak dipungkiri setelah lama berinteraksi dan melalui kesepakatan kedua belah pihak pemain saling mengungkapkan identitas asli mereka.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti terhadap tiga remaja yang bermain *roleplay* di bawah umur, ditemukan bahwa *roleplay* memberi banyak manfaat seperti memperluas relasi pertemanan dan memberi keuntungan dari segi materi. Namun di samping itu, bermain *roleplay* pada usia remaja membuat remaja rentan terpapar hal yang dapat merusak moral. Seperti berada dalam percakapan seksual (*sexting*), yang terkadang juga menjebak para pengguna yang masih di bawah umur. *Sexting* merupakan aktivitas saling bertukar pesan teks maupun gambar yang mengarah pada aktivitas seksual dapat

berbentuk kata-kata berbau erotis untuk memberikan ilustrasi bahwa pengguna sedang melakukan hubungan seksual. Bahkan jarang melakukan orgasme, dengan hanya berfantasi dan berkhayal ataupun diimbangi dengan melakukan masturbasi (Noni Novika Sari & Ridhoi Meilona Purba, 2013).

Fenomena transgender juga menjadi permasalahan yang banyak ditemui dalam dunia *roleplay*. Hal ini sejalan dengan konsep *roleplay* di mana pemain saling merahasiakan identitasnya, sehingga banyak yang tidak mengetahui jenis kelamin lawan bicaranya. Pertukaran jenis kelamin banyak ditemui dalam *roleplayer* dalam memainkan perannya secara online. Banyak wanita yang berpura-pura menjadi pria dan menggambarkan dirinya menarik secara seksual, maupun sebaliknya (Pratiwi & Putra, 2019). Istilah penggunaan gender yang berbeda dari gender aslinya dapat juga disebut dengan gender swap (Rahayu, 2021).

Twitter menjadi salah satu dari beragamnya aplikasi yang paling sering digunakan dalam bermain *roleplay*. Tempat bertemu sesama *roleplayer* di media sosial twitter biasanya disebut akun *base* (auto bot). Akun Autobase merupakan wadah bagi komunitas untuk berdiskusi dan berbagi informasi tentang hal-hal yang mereka sukai (Yusti & Imran, 2021). Dalam dunia *Roleplay* Twitter, *autobase* seperti pusat perkumpulan untuk mencari, berinteraksi dan menemukan sesama *roleplayer*. Peneliti melakukan penelitian terhadap *roleplayer* yang berdomisili di Pekanbaru dikarenakan peneliti melihat Kota Pekanbaru merupakan salah satu kota dengan banyak pemain *Roleplay*, hal ini karena peneliti berada diligkungan dengan banyak *roleplayer*,

namun penelitian serupa belum peneliti temukan untuk wilayah Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi yang digagas oleh Alfred Schutz menjadi teori yang digunakan dalam penelitian ini, di mana sesuai dengan konsep tersebut, peneliti ingin menganalisa lebih jauh terkait motif pemain *roleplay* Twitter di kalangan remaja di Kota Pekanbaru menggunakan akun K-Pop dalam bermain *roleplay*. Peneliti juga ingin menganalisis makna peran/karakter pengguna akun Twitter K-Pop di kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Serta menganalisa dan mengetahui pengalaman komunikasi pemain *roleplay* pada pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru.

Johann Heinrich menjadi yang pertama kali memperkenalkan fenomenologi, namun pelopornya ialah Edmud Russel. Secara etimologis, istilah tersebut berasal dari kata Yunani fenomena dan logos, yaitu Phainomai, yang berarti muncul, dan terbentuk dari akar kata fantasi, hantu dan fosfor, yang berarti cahaya atau sinar (Shaleh Assingkiy et al., 2019). Kebenaran yang dirasakan dan dibawa kepada persepsi manusia adalah fenomenologi. Fenomenologi dikenal dengan suatu aliran filsafat dan cara berpikir tentang studi sebab-sebab fenomena manusia serta realitas objek dan peristiwa tanpa mempertanyakannya (Irvan & Riauan, 2022). Berdasarkan *The Oxford English Dictionary* "Ilmu tentang fenomena yang bertentangan dengan keberadaan (ontologi), yang membagi ilmu apa pun yang menggambarkan dan mengklasifikasikan fenomenanya". Dengan kata lain, fenomenologi adalah ilmu tentang

fenomena-fenomena yang dapat dipisahkan dari apa yang terjadi, atau fenomenologi adalah ilmu yang menjelaskan penggolongan fenomena-fenomena, atau bisa juga disebut dengan ilmu yang mempelajari fenomena-fenomena (Yusanto, 2020).

Istilah *phainomenon*, menurut Stanley Deetz, mengacu pada bentuk nyata suatu objek, peristiwa, atau keadaan. Metode atau cara yang digunakan manusia dalam memahami dunia melalui pengalaman langsung disebut fenomenologi. Dalam fenomenologi, pengalaman nyata merupakan pengetahuan utama tentang realitas, artinya menjelaskan segala sesuatu sebagaimana adanya (Yusanto, 2020). Penelitian fenomenologi memiliki tujuan utama yaitu mempelajari fenomen-fenoma yang dialami secara sadar dengan berfikir dan bertindak yang mana fenomena tersebut memiliki nilai.

Alfred Schutz menjelaskan proses penciptaan makna sebagai proses dimana manusia mengkonstruksi dunianya. Fenomenologi memandang pengalaman nyata sebagai pengetahuan tentang realitas yang diteliti. Kata gejala (fenomena), yang jamaknya adalah fenomena, merupakan istilah bentuk fenomenologis dan dapat dipahami sebagai representasi objek, peristiwa, atau kondisi yang dapat dipersepsi. Analisis masalah dilakukan dari berbagai sudut atau dari berbagai sudut pandang. Asumsi Litle John tentang fenomenologi adalah interpretasi dari pengalaman sendiri. Asumsi fenomenologi menjelaskan bahwa suatu individu mampu secara aktif menafsirkan pengalaman mereka dan berusaha memahami dunia melalui pengalaman pribadi mereka (Littlejohn, 2009).

Teori fenomenologi dari sosiolog Wina, Alfred Schutz digunakan dalam penelitian ini. Ide-ide fenomenologis Alfred Schutz dihasilkan dari perkembangan mendalam dalam pemikiran Husserl, pionir aliran filsafat fenomenologis. Menurut Schutz, hubungan antara pengetahuan dan pengalaman ilmiah serta aktivitas sehari-hari yang menjadi sumber pengalaman dan pengetahuan tersebut bersifat fenomenologis. Bisa disebut fenomenologi dilandaskan pada tindakan sosial dan pengalaman serta makna dan kesadaran.

Menurut Schutz, terdapat dua motif di balik tindakan seorang aktor sosial. Schutz menggolongkan alasan-alasan tindakan tersebut menjadi dua motif, yaitu motif dan motif *Because Motive (Well motiv)* dan *In order to motive (Um-Zoo-Motiv)*. *Because Motive (Well motiv)*, didasari oleh alasan masa lalu seseorang dalam mengambil suatu tindakan. Sedangkan *In order to motive (Um-Zoo-Motiv)* didasari oleh tindakan di masa mendatang, dan tindakan tersebut memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Ryantino et al., 2019).

Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis digunakan pada penelitian ini. Fenomenologi merupakan suatu metode penelitian yang memusatkan permasalahan pada konsep fenomenologi tertentu, dan bentuk penelitian fenomenologi melibatkan melihat dan memahami makna suatu pengalaman dalam kaitannya dengan pengalaman tertentu (Denzin & S Lincoln, 2009). Penelitian dengan metode fenomenologi merupakan bagian dari riset kualitatif murni Alasannya karena dalam pelaksanaannya tersebut didasari pada usaha untuk memahami serta menggambarkan ciri

internal dari suatu fenomena yang terjadi pada setiap individu (Eko Sugianto, 2015).

Data diperoleh melalui wawancara mendalam yang dilakukan pada bulan Januari hingga April 2023. Peneliti dalam penelitian ini teknik pengumpulan informasi menggunakan teknik *snowball*. *Snowball* sampling atau pengambilan sampel rantai referensi adalah teknik pengambilan sampel non-probabilitas di mana sampel menunjukkan karakteristik yang langka (Firmansyah & Dede, 2022). Dalam memilih informan, Sumber data primer mengidentifikasi sumber data lain yang mungkin berkontribusi terhadap penelitian. Apabila peneliti yakin bahwa data sudah jenuh, maka data tersebut dianggap cukup karena tidak ditemukan hal baru dalam wawancara yang dilakukan (Krisyantono, 2014). Kemudian data yang diperoleh dicatat dan direkam secara sistematis untuk kemudian dianalisis. Analisis data dilakukan menggunakan metode Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) yang meliputi 3 tahapan yaitu reduksi, display atau penyajian data dan terakhir penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang sudah terkumpul.

Proses pereduksian data dilakukan dengan merangkum dan memilah data kemudian difokuskan pada hal-hal yang penting lalu dikategorikan berdasarkan tema dan polanya. Tahapan kedua adalah menyajikan data yang telah direduksi yaitu dengan cara menguraikannya secara singkat dan menghubungkan antar tema atau kategori data. Terakhir adalah penarikan kesimpulan terhadap keseluruhan data yang ada. Kesimpulan dapat bersifat sementara dan bisa berubah-ubah apabila kemudian dikemudian hari pada pengumpulan data selanjutnya ditemukan bukti-bukti lain yang

lebih kuat dan akurat. Namun, kesimpulan juga dapat bersifat final apabila kesimpulan yang didapat pada tahapan awal sudah konsisten sehingga kesimpulan yang dibuat sudah valid dan kredibel.

Data profil informan dalam penelitian ini meliputi nama, usia, tingkat pendidikan serta lama bermain *roleplay*. Informan berjumlah 7 orang dengan klasifikasi 2 orang pelajar SMP, 2 orang Pelajar SMA, 1 orang Pelajar SMK, serta 2 orang Mahasiswa yang berdomisili di Kota Pekanbaru.

Sedangkan motif adalah dorongan, keinginan, atau kekuatan manusia yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Semua perilaku manusia didasarkan pada motif. Motif adalah dorongan yang membuat individu bertindak berdasarkan suatu kebutuhan yang ingin dipenuhi oleh individu tersebut. Motif juga bisa disebut sebagai upaya. Kebutuhan ini dipandang sebagai suatu kekurangan dan untuk itu memerlukan pemenuhannya agar seimbang. Kekurangan ini berfungsi sebagai motivator rasional yang mendorong seseorang melakukan tindakan untuk memuaskan kebutuhan tersebut (Abrar, 2016).

1. Sesuai dengan hal tersebut, Abraham Maslow mengemukakan bahwa kebutuhan dasar tersebut terbagi dalam 5 tingkatan kebutuhan (Syaifullah & Sukendar, 2021). Kebutuhan Fisiologis (*Physiological needs*), yaitu kebutuhan manusia yang paling mendasar dan mendasar. Kebutuhan tersebut sering disebut kebutuhan pokok seperti kebutuhan sandang (pakaian), kebutuhan pangan (makan), dan kebutuhan papan (tempat tinggal).

2. Kebutuhan Keamanan (*Safety needs*), kebutuhan keselamatan dan keamanan, artinya seseorang harus merasa aman agar dapat memenuhi kebutuhan lainnya.
3. Kebutuhan Cinta (*Love needs*), kebutuhan akan memiliki, memberikan dan menerima rasa cinta dari orang lain.
4. Kebutuhan Penghargaan (*Esteem needs*), kebutuhan ini memiliki peran besar terhadap pembentukan jati diri suatu individu. Kebutuhan ini juga disebut sebagai kebutuhan harga diri, yaitu individu berhak menerima dan mempertahankan pengakuan dari orang lain.
5. Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self-actualization needs*), kebutuhan keseluruhan akan prestasi, pertumbuhan dan kreativitas dalam setiap individu.

Motif menunjukkan hubungan yang sistematis antara suatu tanggapan atau sekumpulan tanggapan terhadap suatu motivasi tertentu (Ryantino, 2019: 4). Schutz mengelompokkan motif menjadi dua tahap sebagai gambaran atas keseluruhan tindakan suatu individu yaitu:

1. *Because Motives (Well motiv)*, motif yang melatarbelakangi suatu alasan masa lalu yang menyebabkan suatu aksi atau tindakan oleh aktor sosial. Motif ini juga merupakan faktor yang membuat seseorang melakukan tindakan tertentu, di mana tindakannya tidak hanya dilihat, tetapi melalui proses evaluasi dan refleksi yang panjang terhadap standar etika sosial, ekonomi, budaya dan agama berdasarkan tingkat pemahamannya. kemampuan sebelum tindakan dilakukan (Wirawan, 2013: 13)

2. *In Order to Motives (Um-Zoo-Motiv)*, didasari oleh tindakan di masa mendatang, dan tindakan tersebut memiliki tujuan yang telah ditetapkan (Rezi Ryanto, 2019: 4). Tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh individu bersifat subyektif, mempunyai tujuan, dan tidak dapat dipisahkan dari intersubjektivitas.

Makna merupakan salah satu bagian integral dari semantik yang selalu konsisten dengan apa yang dikatakan (Saepudin, 2017). Ferdinand de Saussure mengemukakan bahwa makna menunjukkan suatu pengertian yang terkandung dalam suatu tanda linguistic (Ardinal, 2016). Dalam konteks ini, Borlinger beropini bahwa makna merupakan hubungan antar bahasa dengan dunia luar di mana pengguna bahasa sepakat untuk saling memahami. Artinya sebagai penghubung antara bahasa dan dunia luar dengan persetujuan pengguna sehingga pengguna dapat saling memahami (Nasucha, 2016). Terdapat tiga tingkat keberadaan makna:

- a) Pertama, makna menjadi isi bentuk kebahasaan.
- b) Kedua, makna menjadi isi bahasa.
- c) Ketiga, makna menjadi isi komunikasi, yang mampu menghasilkan suatu informasi.

Broadbeck (dalam Wirman, 2012: 50), menyatakan bahwa terdapat tiga bentuk makna, yaitu makna (a) makna inferensial, makna yang berhubungan langsung dengan bentuk yang ditunjukkan oleh kata tersebut. Referensi atau acuan bisa berupa objek, proses, peristiwa, atau pernyataan. Referensi adalah sesuatu yang diacu oleh simbol; (b) makna significance, makna yang

menggambarkan atau menunjukkan suatu istilah yang berkaitan dengan pengertian yang lain; (c) makna intensional, merupakan makna yang ditujukan oleh pemakai simbol, atau yang disebut juga makna individu.

Sedangkan pengalaman komunikasi seseorang muncul karena adanya aktivitas komunikasi komunikasi merupakan aspek paling utama dari kelangsungan hidup manusia terutama dalam pembentukan hubungan antar pribadi. Frank Dance mengatakan bahwa pengalaman komunikasi mempengaruhi perilaku individu di masa mendatang (Nurtyasrini & Hafiar, 2016). Komunikasi adalah proses penyampaian pesan tentang pengalaman komunikasi suatu individu dengan individu lain yang bertujuan untuk mempengaruhi cara pandang atau persepsi individu lain tersebut. Setiap individu hendaknya mampu menyampaikan maksud yang sama walaupun memiliki konteks yang berbeda hal ini dirasa cukup penting untuk mendapatkan pengalaman komunikasi yang baik terutama dalam penyampaian pesan (Novianti et al., 2017).

Menurut (Pratama, 2021) pengalaman komunikasi terdiri dari tiga kompoen yang saling berkaitan, yaitu :

1. Interaksi

Interaksi akan sulit bahkan mustahil dilakukan bila tidak ada makna. Interpretasi yang dikomunikasikan seseorang dengan orang lain adalah faktor yang utama dari interaksi. Karena dalam interaksi seseorang akan membentuk pengalaman komunikasi mereka, yang menghasilkan makna dan didasari atas pemahaman mereka untuk sampai ada tujuan yang sama.

2. Makna

Ketika terlibat dalam kegiatan komunikasi, seseorang akan mendapatkan makna. Pengalaman komunikasi masa lalu dapat mempengaruhi cara berpikir mereka tentang menetapkan tujuan dan membuat keputusan di masa depan. Seorang individu membangun makna melalui interaksi, dan tujuan dari interaksi ialah agar sampai pada makna yang sama.

3. Simbol

Saat menafsirkan makna, seseorang akan mengungkapkannya melalui kata, tanda, dan isyarat atau yang disebut dengan symbol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Motif Pemain *Roleplay* Remaja Pekanbaru Menggunakan Akun K-Pop di Platform Twitter

Berlandaskan pada riset yang telah peneliti jalankan, ditemukan dua kategori motif yang melatarbelakangi pemain *Roleplay* pada akun kpop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Motif tersebut meliputi *Because Motive* yang dalam hal ini merujuk pada hal yang terjadi dan menjadi latar belakang dari sebuah tindakan serta *in order to motive* yang merujuk pada harapan atau alasan yang diinginkan di masa mendatang.

1. *Because Motive* (Motif Karena)

Motif karena (*Because Motive*) mengindikasikan bahwa Seorang individu mengambil sebuah tindakan sebagai Alasan yang mendorong individu tersebut melakukan perbuatan suatu perbuatan ataupun aksi. Penulis melakukan penelusuran tentang motif apa yang melatarbelakangi para pemain *roleplay*

Twitter kalangan remaja di kota Pekanbaru menggunakan akun K-Pop dalam bermain peran. Mengingat banyaknya jenis peran yang dapat diambil dalam bermain *Roleplay*.

Motif masa lalu yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu seperti keinginan mencari teman yang memiliki kesamaan minat atau sama-sama menyukai K-Pop. Informan juga mengatakan bahwa tujuan mereka mencari teman melalui *roleplay* juga karena ketidak mampuan mereka menemukan teman dengan kesamaan minat dilingkungan sekitar. Motif lainnya yaitu karena ingin mengenal idola dengan lebih dalam. Dengan memainkan karakter idola mereka bisa mengetahui informasi terbaru mengenai idola mereka. Alasan lain yaitu karena penggemar K-Pop saat ini menjadi penggemar dengan jumlah terbanyak sehingga akan memudahkan mereka mencari teman dengan kesamaan minat.

Untuk mempermudah kategorisasi motif karena (*Because Motive*) yang melatarbelakangi informan untuk menggunakan karakter K-Pop dalam bermain *roleplay*, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

No.	Informan	Motif Karena (<i>Because Motive</i>)	Karakteristik Motif
1.	Ghina, Bintang, Naufal, Nabilla	Mencari teman sesama K-Popers	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Ingin <i>hype</i> K-Pop ➢ Menemukan teman se-frekuensi dengan kesamaan minat ➢ Kesepian
2.	Zhatil, Sylvia	Mengenal Idola	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Ingin mendapatkan informasi <i>up to date</i> tentang idola ➢ Tidak ingin kalah saing dengan sesama <i>roleplayer</i> dengan karakter yang sama
3.	Naufal, Bintang, Dhiya	Memudahkan mencari teman	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Karakter K-Pop paling banyak pengguna dari pada karakter lain ➢ Lebih senang di lingkungan yang ramai pengguna

Tabel 1 *Motif Karena (Because Motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop*

No.	Nama	Mencari teman sesama K-Popers	Mengenal Idola	Memudahkan mencari teman
1.	Ghina	√		
2.	Bintang	√		√
3.	Naufal	√		√
4.	Zhatil		√	
5.	Sylvia		√	
6.	Nabilla	√		
7.	Dhiya			√

Tabel 2 *Mariks Motif Karena (Because Motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop*

2. Motif Harapan (*In order to motive*)

In order to motive merupakan motif yang melatarbelakangi seseorang melakukan sebuah tindakan sebagai usaha menciptakan situasi maupun kondisi sebagai bentuk harapan di masa yang akan datang (Haryanto, 2012: 149). Motif ini juga ditemukan pada pemain *roleplay* pengguna akun K-Pop pada penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, penulis menemukan motif harapan menjadi motif yang paling utama dari alas an informan dalam bermain *roleplay*.

Motif harapan (*In order to motive*) yang didapatkan dari hasil penelitian ini yaitu para *Roleplayer* ini banyak yang mendapatkan keuntungan materi dari bermain *roleplay*. Mereka biasanya menjual akun, menjajakan jasa mengedit *profile picture*, hingga mendistribusikan *link* dari shopee affiliate yang dimiliki. Selain itu terdapat juga motif harapan mendapatkan informasi pendidikan dan pekerjaan, motif meningkatkan kemampuan bersosialisasi, serta motif memperdalam bahasa Inggris dari para pemain *roleplay*.

Untuk mempermudah kategorisasi motif harapan (*in order motive*) yang melatarbelakangi informan untuk menggunakan karakter K-Pop dalam

bermain *roleplay*, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

No.	Informan	Motif Harapan (In Order to Motive)	Karakteristik Motif
1.	Ghina, Bintang, Dhiya	Mendapat Keuntungan Materi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Berjualan akun <i>roleplay</i> ➢ Promosi akun <i>game online</i> ➢ Membuka jasa edit foto profil ➢ Mempromosikan barang melalui <i>shopee affiliate</i>
2.	Naufal, Dhiya	Harapan Memperoleh Informasi Pendidikan dan Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Bertukar informasi seputar perkuliahan ➢ Harapan menemukan informasi lowongan kerja ➢ Harapan mendapatkan informasi SNBT (seleksi nasional berbasis tes)
3.	Bintang, Nabilla, Zhatil	Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Lebih banyak berinteraksi dengan orang lain dibanding dunia nyata ➢ Tuntutan rasa tanggung jawab memerankan karakter idola
4.	China, Sylvia	Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menggunakan akun berbahasa inggris ➢ Melatih kosa kata Bahasa inggris setiap hari

Tabel 3 *Motif Harapan (in order to motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop*

No.	Nama	Keuntungan Materi	Informasi Pendidikan dan Pekerjaan	Kemampuan Bersosialisasi	Kemampuan Berbahasa Inggris
1.	Ghina	√			√
2.	Bintang	√		√	
3.	Naufal		√		
4.	Zhatil			√	
5.	Sylvia	√			√
6.	Nabilla			√	
7.	Dhiya	√	√		

Tabel 4 *Motif Harapan (in order to motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop*

B. Makna Karakter K-Pop yang diperankan

Setiap orang memiliki sudut pandang dan interpretasi yang berbeda-beda terhadap suatu objek. Tentunya hal ini mempengaruhi makna yang dirasakan oleh setiap individu. Begitupun dengan para informal pemain *roleplay* Twitter kalangan remaja yang menggunakan akun K-Pop dalam memaknai karakter yang mereka pilih.

Makna pertama yaitu narasumber yang bermain *Roleplay* memaknai karakter yang diperankannya sebagai versi lain dari dirinya. Usia remaja merupakan usia di mana seseorang sibuk untuk mencari identitas yang tak jarang membuat mereka

mengasosiasikan dirinya dengan hal hal yang menurutnya memiliki kesamaan dengannya. Informan pada penelitian ini mengaku memilih karakter dikarenakan karakter tersebut sesuai dengan dirinya, sehingga tidak menyulitkan mereka dalam mendalami peran.

Usia remaja membuat seorang remaja mencari tokoh-tokoh untuk dijadikan idola dan panutan. Terkadang kisah hidup dan perjuangan seorang tokoh dijadikan sebagai motivasi seseorang terlebih remaja dalam menjalani kehidupan. Sebagian informan juga memaknai karakter yang dimainkan sebagai pemberi inspirasi melalui kisah, sifat maupun karyanya. Selain menjadi inspirasi, penelitian ini penulis menemukan bahwa karakter yang digunakan juga menjadi *role model* bagi pemain baik dari segi fashion, *make up* maupun karakter yang dapat aplikasikan dalam diri pemain.

Untuk mempermudah kategorisasi makna karakter K-Pop bagi informan dalam bermain *roleplay* di Twitter, penulis

No.	Informan	Makna	Karakteristik Makna
1.	Sylvia, Naufal, Bintang	Versi Lain dari Diri <i>Roleplayer</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Memiliki kesamaan karakter dan sifat dengan idola ➢ Sifat positif idola merupakan sifat yang dimiliki pemain ➢ Mudah memerankan karakter karena sesuai dengan karakter pemain di dunia nyata
2.	Zhatil, Nabilla, Ghina	Inspirator	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Karakter tokoh memberikan motivasi ➢ Ingin mencontoh sifat positif tokoh ➢ Sifat karakter tokoh yang pekerja keras membuat pemain bangga ➢ Menanamkan sifat tidak sombong tokoh kedalam diri ➢ Multi talenta yang dimiliki tokoh menjadi inspirasi
3.	Sylvia, Nabilla, Dhiya	<i>Rolemodel</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menggunakan riasan (<i>make up</i>) seperti tokoh yang diperankan ➢ Berpakaian seperti tokoh yang diperankan ➢ Mencontoh sifat kerja keras idola yang diperankan

meringkasnya dalam tabel berikut:

Tabel 5 *Makna Karakter K-Pop Bagi Informan Dalam Bermain Roleplay Di Twitter*

No.	Nama	Versi Lain dari Diri <i>Roleplayer</i>	Inspirator	<i>Rolemodel</i>
1.	Ghina		√	
2.	Bintang	√		
3.	Naufal	√		
4.	Zhatil		√	
5.	Sylvia	√		√

Tabel 6 Matriks Makna Karakter K-Pop Bagi Informan Dalam Bermain Roleplay Di Twitter

C. Pengalaman Komunikasi dalam Bermain Roleplay Menggunakan Akun K-Pop

Pengalaman dapat dimaknai sebagai suatu peristiwa yang dialami ataupun dijalani maupun dirasakan oleh suatu individu baik itu sudah lama terjadi maupun baru terjadi. Pengalaman merupakan sebuah peristiwa yang nyata yang dapat tertangkap oleh panca indra serta disimpan oleh memori. Pengalaman mampu didapatkan maupun dirasakan saat peristiwa baru terjadi ataupun sudah lama terjadi atau sudah lama berlangsung. Pengalaman komunikasi terbagi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan pengalaman yang kurang atau tidak menyenangkan.

1. Pengalaman Menyenangkan

Pengalaman menyenangkan yang dialami oleh informan pada penelitian ini yaitu dapat menjalin hubungan dengan sesama *roleplayer* di dunia nyata. Hal ini dinilai jarang dilakukan saat bermain rolling yang mana kita menunjukkan sisi dari karakter yang dipilih. Namun saat *roleplayer* mampu berinteraksi secara langsung di dunia nyata dan tidak menggunakan identitas tokoh idola yang sedang yang diperankan dan secara terbuka membuka identitas asli menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi para narasumber. Hal tersebut bisa dilakukan dengan bertukar

kontak personal dunia nyata atau bahkan bertemu secara langsung dengan sesama *roleplayer*. Pengalaman menyenangkan lainnya yaitu jika *roleplayer* dapat berpacaran dengan sesama *roleplayer*. Hal tersebut memuaskan rasa ingin menjalin hubungan berpacaran dengan Idol yang disukai.

Untuk mempermudah kategorisasi pengalaman yang menyenangkan informan dalam bermain Roleplay pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

No.	Informan	Pengalaman Menyenangkan	Karakteristik Pengalaman
1.	Naufal, Zhatil, Ghina	Menjalin Hubungan di Luar Karakter yang Diperankan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Bertukar nomor WhatsApp ➢ Bertukar <i>username</i> Instagram ➢ Bertemu di dunia nyata
2.	Ghina, Sylvia	Berpacaran	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Merasa senang berpacaran dengan idola ➢ Senang menjadi karakter berbeda gender dan berpacaran dengan karakter lain

Tabel 7 Pengalaman yang Menyenangkan Informan Dalam Bermain Roleplay Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru

No.	Nama	Menjalin Hubungan di Luar Karakter yang Diperankan	Berpacaran
1.	Ghina	√	√
2.	Bintang	√	
3.	Naufal	√	
4.	Zhatil	√	
5.	Sylvia		√
6.	Nabilla	√	
7.	Dhiya	√	

Tabel 8 Matriks Pengalaman yang Menyenangkan Informan Dalam Bermain Roleplay Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru

2. Pengalaman Tidak Menyenangkan

Selain pengalaman yang menyenangkan penulis juga menemukan beberapa pengalaman yang kurang menyenangkan yang dirasakan dan dialami oleh para pemain *roleplay* yang menggunakan akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Adapun

pengalaman tidak menyenangkan yang dirasakan dalam bermain *roleplay* yang dialami oleh informan informan dalam penelitian ini antara lain seperti konflik sesama pemain *roleplay*, berada dalam percakapan seksual (*sexting*) serta cemoohan yang didapatkan dari lingkungan sekitar.

Untuk mempermudah kategorisasi pengalaman yang tidak menyenangkan informan dalam bermain *roleplay* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

No.	Informan	Pengalaman Tidak Menyenangkan	Karakteristik Pengalaman
1.	Sylvia, Zhatil, Ghina	Konflik sesama <i>Roleplayer</i>	<ul style="list-style-type: none"> Saling ejek karena kesamaan nama panggilan (<i>nickname</i>) Tidak aktif muncul di grup Saling hujat antar <i>circle roleplayer</i>
2.	Sylvia, Naufal, Nabilla	<i>Sexting</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menolak percakapan seksual selain dengan pacar di dunia <i>roleplay</i> Merasa kesal dengan percakapan seksual dan mengabakannya
3.	Dhiya, Bintang	Cemoohan dari lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Di ejek oleh lingkungan yang tidak menyukai sang idola Di cemooh karena dianggap tidak waras

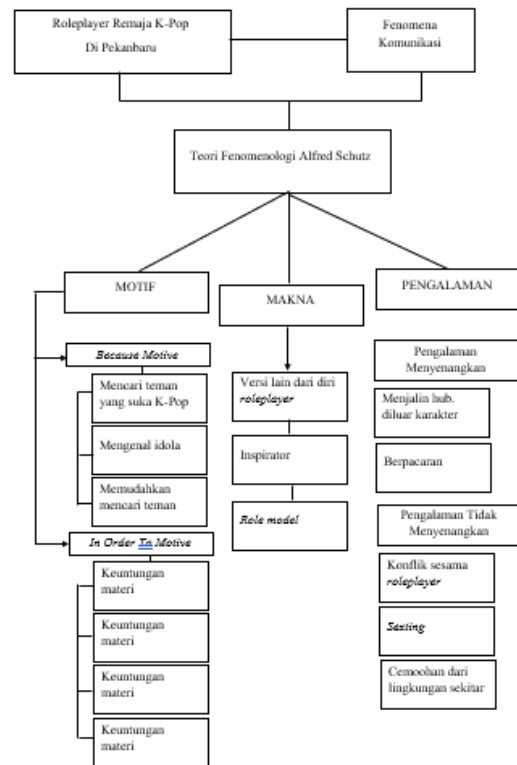
Tabel 9 Pengalaman yang Tidak Menyenangkan Informan Dalam Bermain *Roleplay* Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru

No.	Nama	Konflik Sesama <i>Roleplayer</i>	<i>Sexting</i>	Cemoohan dari lingkungan sekitar
1.	Ghina	√		
2.	Bintang			√
3.	Naufal		√	
4.	Zhatil	√		
5.	Sylvia	√	√	
6.	Nabilla		√	
7.	Dhiya			√

Tabel 10 Matriks Pengalaman yang Tidak Menyenangkan Informan Dalam Bermain *Roleplay* Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru

Berdasarkan hasil penelitian fenomena komunikasi pemain *Roleplay* pada pengguna akun K-Pop kalangan remaja di Kota Pekanbaru, juga dapat disimpulkan dalam bentuk model hasil penelitian sesuai

dengan gagasan yang dikemukakan oleh Alfred Schutz di bawah ini sebagai berikut.



Gambar 1 Model Hasil Penelitian

PENUTUP

Berikut kesimpulan dari Fenomena Komunikasi Pemain *Roleplay* Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru yaitu sebagai berikut:

1. Pemain *Roleplay* Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru memiliki motif karena (*Because Motive*) dan motif tujuan dan harapan (*In order to motive*) yang mendasari memilih menggunakan akun K-Pop dan karakter K-Pop dalam bermain peran. Motif karena (*Because Motive*) meliputi motif mencari teman yang sama sama menyukai K-Pop, mengenal idola, serta motif pengguna K-Pop menjadi pemain yang paling banyak bermain peran. Sedangkan motif harapan (*In order*

to motive) yaitu mendapatkan informasi pendidikan dan pekerjaan, meningkatkan kemampuan bersosialisasi serta meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.

2. Pemain *roleplay* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru memaknai karakter sebagai versi lain dari diri, sebagai inspiratory serta sebagai *role model* untuk dirinya.
3. Pengalaman komunikasi yang dialami oleh pemain *roleplay* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru meliputi pengalaman menyenangkan dan tidak menyenangkan. Pengalaman menyenangkan yang dirasakan yaitu bertemu dan berinteraksi dengan sesama pemain *roleplay* di dunia nyata dan berpacaran di dunia *roleplay*. Pengalaman kurang yang dialami seperti pertikaian sesama *roleplayer* yang didasari hal-hal kecil namun sifatnya fundamental bagi para pemain, berada dalam percakapan seksual (*sexting/ imagine*) di usia dini serta tidak terikat konsen, serta cemoohan dari lingkungan sekitar karena dianggap melakukan hal yang tidak lumrah.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan Adapun saran maupun masukan yang ingin penuh sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bermain peran memiliki risiko yang besar dalam membangun citra idola. Bila dalam bermain peran pemeran tidak mampu memerahkan tokoh dengan baik maka tokoh tersebut

dapat tidak disukai oleh orang lain. Oleh sebab itu pemeran harus cerdas dalam memerankan idol yang sedang diperankan agar memiliki citra positif bagi idolnya

2. Ketika bermain peran sebaiknya jangan terlalu melibatkan banyak perasaan atau jangan terlalu mendalami peran yang telah dimainkan karena bagaimanapun dalam bermain peran ini melibatkan citra diri yang dikehendaki, yang mana dalam bermain peran hal tersebut bukanlah menjadi citra diri yang sesungguhnya sehingga akan berdampak pada krisis kepercayaan diri karena terbiasa dengan citra diri yang diinginkan selama bermain peran.
3. Pemain dapat mendapatkan banyak hal positif maupun negatif saat bermain *roleplay*. Untuk itu saat bermain *roleplay* ini pemain harus pintar-pintar dalam bermain sehingga mampu mendapatkan sisi positif yang dapat dipelajari dalam sebuah kehidupan baik itu berupa informasi maupun sisi positif lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Allah SWT, kepada kedua orang tua penulis yang selalu menjadi *support system* baik secara materi maupun moral, kepada dosen pembimbing yang banyak meluangkan waktu dan pikiran serta memberikan saran saran yang membangun juga kepada berbagai pihak yang turun serta membantu berkontribusi dalam penelitian ini baik secara tenaga, moral, dan waktu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

REFERENSI

- Abrar, Z. (2016). Fenomena Komunikasi Pernikahan Suami Istri Dengan Perbedaan Tingkat Penghasilan (Studi Pada Penghasilan Istri Lebih Besar Dari Suami Di Kota Pekanbaru). Riau University, 3(1), 1–10.
[Http://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=en&btnq=search&q=intitle:em+demystified:+an+expectation-maximization+tutorial#0%0ahttps://www2.ee.washington.edu/techsite/papers/documents/uweetr-2010-0002.pdf%0ahttp://dx.doi.org/10.1038/srep22311%0ahttp://www.life.um](http://Scholar.Google.Com/Scholar?hl=en&btnq=search&q=intitle:em+demystified:+an+expectation-maximization+tutorial#0%0ahttps://www2.ee.washington.edu/techsite/papers/documents/uweetr-2010-0002.pdf%0ahttp://dx.doi.org/10.1038/srep22311%0ahttp://www.life.um)
- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015a). 12966-16752-1-Pb. Achsa, Hatmi Prawita; Affandi, M. Arif, 03, 1–12.
- Achsa, H. P., & Affandi, M. A. (2015b). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop Dengan Media Twitter). Paradigma, 03(3), 1–12.
- Anindhita, W., Arisanty, M., & Rahmawati, D. (2016). Analisis Penerapan Teknologi Komunikasi Tepat Guna Pada Bisnis Transportasi Online. Indocompac, 2, 712–729.
- Anwar, D. C. R. (2018). Mahasiswa Dan K-Pop. Jurnal Ilmu Komunikasi, 1(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v1i1.12>
- Ardinal, E. (2016). Konsep Hubungan Lafaz Dan Makna (Sebuah Kajian Epistemologis). Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 12 (1), 1–19.
- Bungin, B. (2009). Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis Ke Arah Ragam Varian Kontemporer.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2009). Qualitative Research. Yogyakarta: Pustakapelajar, 9(2), 139-160.
- Djamaludin, M. A., Triayudi, A., & Mardiani, E. (2022). Analisis Sentimen Tweet Kri Nanggala 402 Di Twitter Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier. Jurnal Jtik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi), 6(2), 161–166. <https://doi.org/10.35870/jtik.v6i2.398>
- Fauzi, V. P. (2016). Pemanfaatan Instagram Sebagai Social Media Marketing Er-Corner Boutique Dalam Membangun Brand Awareness Di Kota Pekanbaru. 3(1), 282.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (Jiph), 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Girnanfa, F. A., & Susilo, A. (2022). Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa Di Jakarta. Journal Of New Media And Communication, 1(1), 58–73.
-

- <https://doi.org/10.55985/jnmc.v1i1.2>
- Indra, D. A. (2014). Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2, 39–43. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/jka/article/view/3954>
- Irvan, M., & Riauan, M. A. I. (2022). Fenomena Menikah Muda Pada Mahasiswi Universitas Islam Riau. *Journal Of Communication And Society*, 1(01), 62–77. <https://doi.org/10.55985/jocs.v1i01.17>
- Juniar, Y. (2019). [:Repository.Unisba.Ac.Id.:](https://repository.unisba.ac.id/) 64.
- Lonyka, T. (2021). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Cybersex Pada Mahasiswa Yang Bermain Peran (Role Player) Di Platform Sosial Media Twitter. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(3), 306–320. <https://doi.org/10.23887/jibk.v12i3.37818>
- Nasucha, Y. (2016). Bahasa Dan Penentu Makna Dalam Konteks (Language And Meaning Dtermination In The Contexts). *Jurnal Antarabangsa Persuratan Melayu (Rumpun)*, 4(1), 193–210.
- Noni Novika Sari, & Ridhoi Meilona Purba. (2013). Gambaran Perilaku Cybersex Pada Remaja Pelaku Cybersex Di Kota Medan. *Psikologia: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 7(2), 62–73. <https://doi.org/10.32734/psikologia.v7i2.2542>
- Novianti, R. D., Sondakh, M., & Rembang, M. (2017). Komunikasi Antarpribadi Dalam Menciptakan Harmonisasi (Suami Dan Istri) Keluarga Di Desa Sagea Kabupaten Halmahera Tengah. *Acta Diurna*, 6(2), 1–15.
- Nurtyasrini, S., & Hafiar, H. (2016). Pengalaman Komunikasi Pemulung Tentang Pemeliharaan Kesehatan Diri Dan Lingkungan Di Tpa Bantar Gebang. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(2), 219–228. <https://doi.org/10.24198/jkk.vol4n2.9>
- Pane, N. M. S., & Zulkarnain, I. (2018). Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter Di Kota Medan. *Komunika*, 14(1), 1–9.
- Prasanti, R. P., & Dewi, A. I. N. (2020). Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 275. <https://doi.org/10.35393/1730-006-002-014>
- Pratama, R. S. (2021). Pengalaman Komunikasi Masyarakat Dalam Penggunaan Grup Facebook Info Warga Minas Now Di Kecamatan Minas. Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2019). Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal*

-
- Manajemen Komunikasi, 2(2), 127.
<https://doi.org/10.24198/jmk.v2i2.12932>
- Rahayu, A. A. (2021). Representasi Identitas Homoerotisme Di Media Sosial (Studi Netnografi Pada Yaoi Roleplayer Via Media Sosial Line). Ilmu Komunikasi, 210–217.
- Ryantino, R., Firdaus, M., & Si, M. (2019). Makna Entrepreneur Bagi Wirausaha Muda Berstatus Mahasiswa Di Area Car Free Day Kota Pekanbaru. Jom Fisip, 6, 1–15.
- Saepudin, A. (2017). Pembelajaran Menganalisis Aspek Makna Dan Kebahasaan Teks Biografi Dengan Menggunakan Model Permainan Melalui Multimedia Pada Siswa Kelas X Sma N 1 Ajalancagak Subang Tahun Pelajaran 2016/2017. Universitas Pasundan, 01, 1–7.
<http://www.albayan.ae>
- Shaleh Assingkily, M., Zarkasih Putro, K., & Sirait, S. (2019). Kearifan Menyikapi Anak Usia Dasar Di Era Generasi Alpha (Ditinjau Dari Perspektif Fenomenologi). Attadib Journal Of Elementary Education, 3(2), 2019.
- Simbar, F. K. (2016). Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda Di Kota Manado. Jurnal Holistik, 10(18), 1–20.
- Sugiyono. 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syaifullah, J., & Sukendar, M. U. (2021). Motivasi Pemanfaatan Youtube Pada Kalangan Orang Tua Di Daerah Pinggiran Kabupaten Karanganyar. Jurnal Simbolika: Research And Learning In Communication Study, 7(1), 11–18.
<https://doi.org/10.31289/simbolika.v7i1.4171>
- Yusanto, Y. (2020). Various Qualitative Research Approaches. Journal Of Scientific Communication (Jsc), 1(1), 1–13.
- Yusti, N., & Imran, A. I. (2021). Pengaruh Series Produce 101 Terhadap Perilaku Fanatisme Remaja Followers Akun Autbase Di Twitter. Eproceedings Of Management, 7(2), 7474–7487.
-