# BAB V

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti menguraikan data berdasarkan masalah yang telah dirumuskan pada bab satu yaitu berkenaan dengan fenomena komunikasi pemain *Roleplay* pada pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan dan teori fenomenologi.

1. Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti akan menjabarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Hasil penelitian merupakan sebuah proses dari data yang telah dikumpulkan selama penelitian berlangsung yang kemudian akan direduksi berdasarkan wawancara yang telah dilakukan untuk memperoleh hasil dari pertanyaan penelitian yang ada dalam penelitian. Hasil penelitian menjabarkan jawaban-jawaban informasi serta data dari hasil penelitian yang kemudian akan dianalisis secara akademis.

Pada hasil penelitian, akan diuraikan berdasarkan hasil dari observasi, wawancara serta dokumentasi yang peneliti lakukan terhadap 7 *Roleplayer* yang menjadi informan dalam penelitian ini. Dalam hal ini melalui wawancara mendalam dan observasi penulis mencoba untuk melakukan pendekatan dengan menjalin pertemanan dengan para *Roleplayer* untuk memahami bagaimana pengalaman komunikasi pemain *Roleplayer* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Pekanbaru. Pengalaman komunikasi pemain *Roleplay* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Pekanbaru akan dipaparkan ke dalam unit yang lebih spesifik yang bersumber dari pengalaman mereka baik berupa pengalaman menyenangkan maupun tidak menyenangkan yang dialami selama bermain *Roleplay*, baik dalam bentuk pujian maupun cemoohan dari sesama *Roleplay* maupun di luar sesama pemain *Roleplay*.

Hasil penelitian ini akan disesuaikan dengan identifikasi masalah peneliti yang telah disusun sebelumnya, yaitu untuk mengetahui motif pemain *Roleplay* menggunakan akun K-Pop dalam bermain *Roleplay* Twitter di kalangan remaja di kota Pekanbaru, mengetahui makna tokoh yang diperankan oleh para *Roleplayer* serta mengetahui bagaimana pengalaman komunikasi yang menggunakan akun K-Pop Twitter kalangan remaja di kota Pekanbaru.

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

Setiap tindakan manusia pasti didasari oleh motif. Motif dapat digambarkan sebuah daya penggerak dari/dan di dalam suatu subjek dalam melakukan aktivitas tertentu dalam upaya mencapai suatu tujuan. Kata motif diartikan sebagai suatu daya yang terdapat dalam diri suatu individu yang menyebabkan individu tersebut bertindak (Ryantino, 2019:4).

 Alfred Schutz mengelompokkan motif menjadi dua tahap sebagai gambaran atas keseluruhan tindakan suatu individu yaitu *Because motives* (*Well motiv*), motif yang melatarbelakangi suatu alasan masa lalu yang menyebabkan suatu aksi atau tindakan oleh aktor sosial. Serta *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).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis menemukan dua kategori motif yang melatarbelakangi pemain *Roleplay* pada akun kpop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Motor tersebut meliputi motif karena (*Because motive*) yang merujuk pada hal yang melatarbelakangi sebuah tindakan dan motif tujuan atau harapan (*In order to motive*) yang merujuk pada masa yang akan datang.

* 1. *Because motive*

Motif karena (*because motive*) berarti bahwa sebuah tindakan yang dilakukan pasti memiliki alasan yang mendorong suatu individu melakukan perbuatan tersebut. 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*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan berbagai macam motif yang menjadi alasan informan menggunakan akun K-Pop dalam bermain peran. Adapun motif karena (*because motive*) berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan yaitu:

1. Mencari teman yang sama- sama suka K-Pop

Dalam kehidupan sehari-hari hubungan pertemanan sangat penting bagi kehidupan remaja titik sebagian besar kebahagiaan remaja berdasarkan dari hubungan pertemanan yang baik remaja seringkali tidak merasa nyaman apabila tidak memiliki teman dan sering merasa jika tidak memiliki tanaman maka tidak ada yang mendukung dalam suka maupun duka. menurut Hartups dan Stevens (Akin, 2015) bahwa teman-teman merupakan sumber daya kognitif dan afektif yang mendorong harga diri dan rasa kesejahteraan. Berbagai studi empiris menunjukkan bahwa pertemanan mempengaruhi kesejahteraan individu dan penyesuaian psikologi (Lucas & Dyrenforth dalam Mendelson & Aboud, 2014).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya remaja cenderung akan senang jika banyak teman yang menyukainya. Remaja juga cenderung nucistik atau mencintai diri sendiri serta menyukai teman-teman yang memiliki sifat maupun kesukaan yang sama dengan dirinya. Dalam penelitian ini sebagian besar informan mengaku jika mereka bermain *Roleplay* karena ingin memiliki teman yang memiliki kesukaan yang sama dengan mereka dalam penelitian ini kesukaan yang dimaksud yaitu sama-sama memiliki keterkaitan terhadap dunia K-Pop.

Informan Ghina merasa senang jika memiliki teman dari berbagai kota yang memiliki ketertarikan yang sama dengan K-Pop seperti dirinya. Dirinya mengaku kemudahan mencari teman yang memiliki kesamaan minat dengan dirinya yang membuat dirinya betah dan memutuskan untuk tetap bermain *Roleplay* hingga saat ini. Hal ini seperti yang disampaikan Ghina selalu pemain *Roleplay* yang telah terjun di dunia *Roleplay* sejak 9 tahun lamanya dalam wawancara berikut :

“Awalnya itu aku masih kelas 4 SD, dan lagi suka-sukanya sama K-Pop. Kebetulan teman sekelas aku itu juga suka K-Pop terus dia ngenalin RP sama aku. Aku tertarik karena aku pengen nambah temen juga dari macam-macam kota kan asik gitu. Karena dapat teman yang sama-sama suka K-Pop yang bias diajak hype bareng kan terus juga nggak mandang siapa kita itu yang membuat aku betah main RP sampai sekarang". (Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Informan Bintang juga menyampaikan hal senada di mana informan merasa mudah mencari teman dengan kesamaan minat dan mampu menerimanya tanpa melihat latar belakang dirinya. Hal tersebut sulit informan dapatkan di dunia nyata sehingga informan memilih mencari teman yang dapat menerimanya melalui bermain *Roleplay*. Hal ini termuat dalam wawancara yang dilakukan bersama informan Bintang selaku *Roleplayer* yang sudah bermain *Roleplay* sejak kelas 1 SMP :

“Awalnya RP tau dari temen, karena bintang susah ketemu temen yang se- frekuensi di real life, jadi Bintang coba coba aja main RP K-Pop, karena Bintang suka K-Pop juga kan. Ternyata banyak temen temen yang se- frekuensi Beda sama di dunia nyata, Bintang susah jumpa yang se- frekuensi."(Wawancara dengan informan Bintang pada 11 Maret 2023)

Informan Naufal menuturkan hal serupa. Kondisi PPKM saat pandemi mendorong dirinya untuk aktif bermain *Roleplay* karena rasa kesepian yang kemudian mendorong dirinya untuk mencari teman melalui *Roleplay*. Informan mengaku senang mendapatkan banyak teman baru dari berbagai macam daerah terlebih memiliki kesamaan minat dengan dirinya. Hal ini termuat dalam wawncara bersama informan Naufal sebagai berikut :

“Sebenarnya udah tau RP duluan pas iseng main *anonymous* bot telegram. Di situ ketemu anak umur 15 tahun yang ternyata dia main RP dan ngejelasin tentang RP. Pas pandemi kan nggak punya teman dan aku ngerasa kesepian jadi coba-coba main RP buat cari teman. Awalnya senang banget banyak teman yang suka K-Pop juga terus banyak juga dari mereka yang kuliah jadi banyak sharing-sharing info tentang kuliah maupun kerja." (Wawancara dengan informan Naufal pada 23 Januari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa para *Roleplayer* umumnya mencari teman dengan minat yang sama untuk berinteraksi dengannya. Perasaan mudah diterima karena dalam *Roleplay* tidak memandang latar belakang untuk berinteraksi dan hanya berfokus dengan karakter yang sedang diperankan menjadi hal yang disenangi para *Roleplayer* untuk mencari teman yang mana beberapa dari informan juga mengalami kesulitan mencari teman di dunia nyata. Penyaluran rasa senang untuk membicarakan tokoh idola K-Pop menjadi alasan utama para *Roleplayer* bermain *Roleplay* dengan menggunakan akun K-Pop.

1. Mengenal Idola

Artis merupakan salah satu standar yang paling mudah diterima oleh masyarakat. Banyak masyarakat yang menirukan kebiasaan maupun gaya dari seorang artis agar orang tersebut memiliki citra yang banyak disukai oleh orang lain. Selain itu para penggemar biasanya membentuk sebuah komunitas untuk saling berbagi informasi agar mendapat mengetahui tentang idolanya lebih banyak (Hatmi Prawita Achsa. 2015. Representasi Diri dan Identitas Virtual Pelaku *Roleplay*).

Idol Korea merupakan artis yang memiliki banyak penggemar saat ini. Perkembangan media dan merupakan salah satu faktor yang menyebabkan budaya Korea ini cepat tersebar dan banyak diterima di berbagai negara. Kemunculan artis K-Pop ini menambah standar citra baik yang diinginkan masyarakat. Untuk itu penggemar K-Pop biasanya akan mencari tahu sebanyak-banyaknya tentang artis tersebut dan mencoba menirukannya. Terdapat banyak penggemar K-Pop yang ingin menyerupai idolanya maupun lebih dekat dengan idolanya. Namun kadang hal tersebut sukar dilakukan di dunia nyata sehingga para penggemar tersebut beralih di dunia maya untuk melampiaskannya. *Roleplay* menjadi salah satu jalan yang digunakan pada penggemar tersebut untuk melakukannya.

*Roleplay* merupakan permainan yang dilakukan oleh fans dalam hal ini dimainkan dalam sebuah media sosial Twitter. Fans membuat akun dengan identitas idolanya dan bertingkah laku seakan-akan ia merupakan artis tersebut. Selain itu para *Roleplayer* juga biasanya berinteraksi dengan sesama *roleplyer* yang lain untuk saling bertukar informasi terkait idolanya maupun memperdalam karakter yang sedang dimainkannya.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh informan Zhatil, yang mengatakan bahwa dengan bermain RP menggunakan karakter idola yang disukainya maka informan merasakan lebih dekat dengan idolanya. Bermain *Roleplay* juga dapat membantunya mengetahui informasi terkini tentang idolanya. Zhatil mengaku merasa memiliki koneksi yang dekat dengan idolnya, Taehyung BTS. Memerankan tokoh Taehyung membuatnya merasa dekat dengan tahu banyak hal tentang Taehyung BTS dan mencoba mengimitasinya dengan memainkan peran Taehyung. Pernyataan ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan dengan informan Zhatil sebagai berikut:

 “Karena kan Zhatil suka K-Pop kebetulan Zhatil sukanya sama Taehyung BTS, jadi Zhatil mainkan RP pakai karakter Taehyung. Merasa lebih dekat aja dan lebih banyak tahu tentang Taehyung jadinya ditambah merasa lebih up to date tentang informasi interformasi BTS terlebih tentang Taehyung BTS.”(Wawancara dengan informan Zhatil pada 23 Januari 2023)

Penunturan dari informan Sylvia juga memperkuat motif ini. Informan mengakui bahwa dengan bermain *Roleplay* membantunya mengetahui lebih dalam tentang biasnya yaitu Jihyo Twice. Menurut Sylvia, dengan memerankan tokoh Jihyo membuatnya lebih peka terhadap informasi-informasi K-Pop seputar jihyo maupun idol di sekeliling jihyo. Hal ini dikarenakan informan membutuhkan untuk pendalaman karakter saat bermain *Roleplay*. Hal ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan dengan informan Sylvia sebagai berikut :

“Menurut pia kalau main RP ini dia jadi lebih kenal jihyo. Dulu mungkin cuma ngefans karena dia cantik dan pandai nyanyi. Tapi semenjak main RP dengan pakai peran dia, gue jadi kayak lebih nggak mau ketinggalan update-an dia supaya pas meranin karakter dia nggak ketinggalan dengan *Roleplayer* lain yang pakai karakter yang sama dengan yang pia pakai.”(Wawancara dengan informan Sylvia pada 22 Januari 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, penulis menyimpulkan bahwa motif untuk mengenal idola mempengaruhi bagaimana pemain mainkan karakter dengan baik dan mendalam. Untuk itu informasi-informasi yang didapatkan dari interaksi sesama *Roleplayer* menambah persepsi kedekatan terhadap idol yang sedang pemain perankan. Sehingga kedekatan yang dirasakan oleh pemain yang mustahil didapatkan di dunia nyata, dapat terwujud saat mereka bermain peran menggunakan tokoh idola kesayangan mereka.

1. Memudahkan Menemukan Teman

Penggemar K-Pop saat ini menjadi penggemar yang paling banyak di seluruh penjuru dunia. Tentunya hal ini dikarenakan tingkat persebaran gelombang Korea yang semakin meningkat dari tahun ketahuan. Para penggemar membentuk kelompok sesuai dengan Idol yang disukainya yang biasa disebut dengan Fandom. Dalam penelitian ini, beberapa pemain mencoba menggapai Fandom dengan cara bermain *Roleplay*. Mereka memiliki alasan sederhana mengapa memilih character K-Pop untuk diperankan.

Misalnya seperti informan Naufal yang mengaku memilih karakter K-Pop karena *Roleplayer* K-Pop yang paling ramai saat ini. Selain itu informan juga berpendapatbahwa para *Roleplayer* yang menggunakan karakter K-Pop menurut nya lebih ramah. Sehingga informan merasa nyaman untuk bermain peran dengan tokoh Kpop dan juga mendapat banyak teman karena menggumakam karakter K-Pop. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada informan Naufal sebagai berikut:

“Jujur karena emang suka sama kpop udah lama. Di twitter juga menurut aku kebanyakan orang make karakter K-Pop. Seru aja orang-orang make karakter itu. Pada *friendly* juga. Ga hanya chat tentang personal sih, tapi kita bisa bahas tentang dunia per K-Popan. Kayak siapa yang mau *comeback* bulan depan, konser, drama or filem rumor-rumor tentang skandal, dating, dan lainnya. Kalau pakai K-Pop temennya lebih banyak dan gampang aja rasa aku nemu temennya”(Wawancara dengan informan Naufal pada 23 Januari 2023).

Sama seperti Informan Naufal, informasi Bintang juga menuturkan bahwa salah satu motif nya bermain menggunakan akun K-Pop yaitu karena karakter K-Pop yang paling banyak dimainkan saat ini. K-Pop juga merupakan industri hiburan yang memiliki banyak penggemar dari berbagai macam Fandom. Menurut informan akan lebih seru bermain peran jika berada dalam lingkungan yang ramai. Berikut hasil wawancara dari informan Bintang :

“Karakter K-Pop lebih banyak penggunanya dalam bermain *Roleplayer*. Lebih seru menurut bintang kalau ramai. Karena sekarang K-Pop yang paling ramai kan, makanya bintang pakai karakter K-Pop aja biar gampang nyari temennya, kalau karakter lain sih bias aja, tapi yang rame yang K-Pop” (Wawancara dengan informan Bintang pada 11 Maret 2023)

Informan Dhiya juga menuturkan hal yang sama. Menurut informan bermain peran lebih baik dilakukan dengan kelompok yang memiliki banyak massa. Sehingga mendapatkan pengalaman bermain peran yang beragam. Karakter K-Pop dipilih karena alasan yang sama seperti dua informan sebelumnya yaitu karena K-Pop menjadi industri hiburan yang mendapatkan paling banyak penggemar saat ini di dunia. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan sebagai berikut :

“Main RP enaknya emang pakai artis K-Pop soalnya kan memang lagi ramai, terus ya penggemar K-Pop besar banget tuh, Jadi lebih seru aja kalau pakai karakter K-Pop. Kesempatan ketemu orang banyak dengan karakter yang berbeda-beda lebih terbuka.”(Wawancara dengan informan Dhiya pada 14 Maret 2023)

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis menyimpulkan bahwa para pemain *Roleplay* dengan menggunakan karakter K-Pop sengaja memilih karakter K-Pop dikarenakan K-Pop saat ini paling banyak digandrungin. Hal ini membuat mereka tidak ingin melewatkan moment dengan apa yang sedang happening sekarang untuk menambah banyak teman. Banyaknya massa penggemar K-Pop, membuat mereka lebih senang menggunakan karakter K-Pop karena mereka merasa bahwa itu akan baik dan tidak akan membuat mereka Kehilangan interaksi dengan sesama penggemar lain. Mereka juga berpikir bahwa penggemar K-Pop semakin hari semakin besar sehingga itu akan baik untuk kehidupan sosial mereka di dunia maya sebagai pemain *Roleplay*.

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

**Tabel 5. 1 Motif Karena (because motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Informan** | **Motif Karena****(*Because Motive)*** | **Karakteristik Motif** |
| 1. | Ghina, Bintang, Naufal, Nabilla | Mencari teman sesama K-Popers | * Ingin *hype* K-Pop
* Menemukan teman se-frekuensi dengan kesamaan minat
* Kesepian
 |
| 2. | Zhatil, Sylvia | Mengenal Idola | * Ingin mendapatkan informasi *up to date* tentang idola
* Tidak ingin kalah saing dengan sesame *roleplayer* dengan karakter yang sama
 |
| 3. | Naufal, Bintang, Dhiya | Memudahkan mencari teman | * Karakter K-Pop paling banyak pengguna dari pada karakter lain
* Lebih senang di lingkungan yang ramai pengguna
 |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

**Tabel 5. 2 Matriks Motive 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 |  |  | √ |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

* 1. *In order to motive*

*In order to motive* merupakan motif yang melatarbelakangi seseorang melakukan sebuah tindakan sebagai usaha menciptakan situasi maupun kondisi yang diharapkan 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 yang paling utama dari informan dalam bermain *Roleplay*.

1. Mendapatkan Keuntungan Materi

Meskipun ada pemain yang bermain *Roleplay* hanya untuk kesenangan, namun sebagian besar informan *Roleplayer* yang peneliti wawancarai mangaku tetap bermain karena dapat menghasilkan pendapatan bagi diri mereka.

Sebagaimana yang dikatakan oleh informan Ghina, bahwa informan mampu memanfaatkan kondisi saat informan bermain *Roleplay* untuk mendapatkan pendapatan dari menjual akun dan membuka jasa mengedit foto profil. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan pada lingkungan Ghina, sebagai berikut :

“Dapat keuntungan materi dari ngedit-ngedit *profile picture* jadi dari situ dapat duit. Terus juga kan aku punya akun banyak nah itu bisa dijual-jualin nanti usernamenya atau akunnya." (Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Hal serupa juga menjadi motif informan Bintang tetap bermain *Roleplay* hingga saat ini. Informan mengaku mendapatkan penghasilan melalui berjualan akun game sembari informan bermain *Roleplay*. Bahkan informan mendapat dukungan dari orang tua untuk terus bermain *Roleplay* dikarenakan keuntungan yang informan dapatkan dari berjualan akun game. Hal ini sesuai dengan penuturan informan Bintang yang termuat dalam wawancara yang dilakukan sebagai berikut :

“Biasanya bintang dapat duit dari jualan akun game. Jadi sambil main RP bintang bisa promosi akun game di Twitter RP Bintang. Orang tua tahu bintang main RP dan didukung karena Bintang bisa menghasilkan uang dari berbisnis akun game sih." (Wawancara dengan informan Bintang pada 11 Maret 2023).

Motif ini diperkuat dengan wawancara yang dilakukan pada informan Dhiya. Informan mengaku sebenarnya sudah bosan bermain RP. Namun karena penghasilan yang menjanjikan dari berjualan akun dan mempromosikan dagangan melalui shopee affiliate miliknya, membuat informan memutuskan untuk tetap bermain *Roleplay*.

“Sebenarnya udah mulai bosan main RP, tapi suka jual akun jadi ya mau nggak mau harus tetap main RP, biar akun akunnya rame trus harga jualnya makin tinggi. Terus juga kan aku sering promoin shopee affiliate punyaku juga di Twitter. Kalau untuk anak SMA kan lumayan gitu untuk menambah uang jajan hasil dari jual akun sama shopee affiliate itu.” (Wawancara dengan informan Dhiya pada 14 Maret 2023)

1. Harapan Mendapatkan Informasi Pendidikan dan Pekerjaan

Motif ini diperkuat dari hasil wawancara dengan informan Naufal yang menerangkan bahwa dirinya sering menunggu dan melihat informasi mengenai kuliah serta pekerjaan.

“Aku senang dan sering dapat informasi-informasi yang relate sama aku kayak informasi tentang perkuliahan ataupun lowongan kerja.” (Wawancara dengan informan Naufal pada 14 Maret 2023).

Hal serupa juga dijelaskan oleh informan Dhiya yang saat diwawancari masih berstatus siswa SMA yang duduk di tingkat akhir. Informan menuturkan lingkungan *Roleplay* sangat membantunya mengetahui informasi informasi seputar kuliah dan jurusan yang ingin diambil. Hal ini sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan dengan informan seperti di bawah ini:

 “…Karena kelas 12 sekarang lewat *Roleplay* sering dapat informasi tentang SNBT. Suka *sharing* juga sama anak RP yang lain tentang jurusan yang mau dipilih sama kampus yang mau dipilih, karena rata rata juga seumuran kayaknya. Kadang juga dapat link-link *tryout* buat SNBT dari *Roleplay*” (Wawancara dengan informan Dhiya pada 14 Maret 2023)

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa informasi terkait pendidikan maupun pekerjaan mampu didapatkan oleh para *Roleplay*er bersamaan dengan mereka bermain *Roleplay*. Peneliti menilai hal ini menjadi hal positif di mana bermain *Roleplay* seringkali dikenal dengan permainan yang melalaikan. Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa informan masih mementingkan kepentingan pribadi yang bersifat positif.

1. Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi

Sejatinya bermain *Roleplay* yaitu bermain dengan menggunakan karakter seseorang yang telah ada. Untuk itu pemain *Roleplay* seharusnya berperan sesuai dengan citra baik yang dimiliki Idol selama ini. Jika tidak memerankan peran dengan baik maka hal tersebut dapat berdampak terhadap *image* Idol di depan publik. Beberapa informan mengaku bahwa dengan bermain *Roleplay* membantu mereka meningkatkan keterampilan sosial. Hal ini jelaskan dengan wawancara peneliti dengan informan Bintang. Informan bintang mengaku dirinya kesulitan bersosialisasi dengan lingkungan nyata di sekitarnya. *Roleplay* membantunya bersosialisasi dan mendapatkan kesempatan bertemu dengan banyak orang yang sulit didapatkan di kehidupan nyata. Tanggung jawab untuk memerankan peran dengan baik juga membantunya berkomunikasi dengan orang lain agar citra yang dihasilkan tidak buruk. Berikut wawancara peneliti dengan informan Bintang.

“Kalau di *real life*kan susah buat nemu temen yang se frekuensi, jadi temennya dikit. Kalau di *Roleplay* jadi banyak. Bintang mudah ketemu sama temen baru, trus bisa belajar etika pas lagi berkomunikasi sama orang juga karena kan bintang ini sedang ngobrol sama orang lain bawa karakter Heechan" (Wawancara dengan informan Bintang pada 11 Maret 2023)

Alasan serupa dukemukakan oleh informan Nabilla. Menurutnya, selama bermain *Roleplay* dirinya menjadi lebih baik dalam bersosialisasi. Sama seperti informan Bintang, informan Nabilla menuturkan bahwa *image* karakter yang diperankannya membantu dirinya belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik untuk membuat *image* positif terhadap idol yang diperankannya.

“Main RP bantu Nabilla sekali untuk belajar gimana cara bertindak dan berkomunikasi yang baik, apalagi online kan. Soalnya kalau Nabila salah yang jelek nanti citranya bukan Nabila tapi karakter yang lagi Nabila pakai. Jadi itu bantu Nabila banget sih gimana bertindak di media sosial walaupun latihannya lewat RP” (Wawancara dengan informan Nabilla pada 5 April).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam bermain *Roleplay*, pemain memiliki harapan mampu belajar cara bersosialisasi dengan baik khusus nya dilingkup media sosial. Hal tersebut sulit mereka dapatkan di kehidupan nyata mereka. Permainan *Roleplay* membuka kesempatan bagi individu-individu yang kesulitan bersosialisasi di lingkungan nyata untuk belajar bersosialisasi melalui *Roleplay*.

1. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Permainan *Roleplay* dapat dimainkan dengan menggunakan bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Pemain dapat memutuskan sebelum bermain apakah akan menggunakan akun menggunakan bahasa Inggris atau menggunakan bahasa Indonesia. Biasanya pemain dengan akun berbahasa Inggris akan berinteraksi dengan akun berbahasa Inggris lainnya. Sebaliknya pemain dengan akun berbahasa Indonesia akan berinteraksi dengan akun berbahasa Indonesia lainnya.

Dalam hal ini banyak *role player* yang menggunakan akun berbahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Salah satunya yaitu informan Ghina. Informan mengaku bahwa dirinya selalu menggunakan akun berbahasa Inggris. Hal tersebut informan lakukan demi mempelajari Bahasa Inggris dengan lebih baik. Penuturan ini termuat dalam wawancara yang peneliti lakukan dengan informan Ghina sebagai berikut:

“Pengen ningkatin skill berbahasa Inggris sih. Soalnya kalau main RP kalau pakai akun bahasa Inggris yang interaksi sama kita kan banyakan pakai bahasa Inggris juga jadi sedikit banyak bisa belajar bahasa Inggris. Terus kayak ada istilah-istilah baru dalam bahasa Inggris tuh bisa cepat gitu Kalau misalnya kita pakai akun bahasa Inggris.” (Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023).

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan juga menunjukkan bahwa interaksi antara akun berbahasa Inggris selalu dibalas dengan akun berbahasa Inggris lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari gambar berikut.



**Gambar 5. 1 Akun Dengan Karakter Mark Lee Menggunakan Bahasa Inggris**

(*Sumber*: Olahan Penelitian 2023)

Penulis mengamati akun tersebut selalu berinteraksi baik memberi cuitan maupun membalas cuitan dengan menggunakan bahasa Inggris yang baik.

Dari hasil wawancara serta observasi di atas dapat disimpulkan bahwa mempelajari bahasa Inggris melalui interaksi saat bermain *Roleplay* menjadi motif yang dimiliki oleh para *Roleplayer* ini. Meskipun menggunakan karakter K-Pop tetapi dalam interaksinya Inggri mereka banyak menggunakan bahasa Inggris. Hanya saja menggunakan karakter K-Pop.

Untuk mempermudah kategorisasi motif harapan (*in order motive*) yang melatarbelakangi informan untuk menggunakan karakter K-Pop dalam bermain *Roleplay*, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

**Tabel 5. 3 Motif Harapan (in order to motive) Pemain Roleplay Twitter Kalangan Remaja di Kota Pekanbaru Menggunakan Karakter K-Pop**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Informan** | **Motif Harapan****(*In Order to Motive)*** | **Karakteristik Motif** |
| 1. | Ghina, Bintang, Dhiya | Mendapat Keuntungan Materi | * Berjualan akun *roleplay*
* Promosi akun *game online*
* Membuka jasa edit foto profil
* Mempromosikan barang melalui shopee affiliate
 |
| 2. | Naufal, Dhiya | Harapan Memperoleh Informasi Pendidikan dan Pekerjaan | * Bertukar informasi seputar perkuliahan
* Harapan menemukan informasi lowongan kerja
* Harapan mendapaatkan informasi SNBT (seleksi nasional berbasis tes)
 |
| 3. | Bintang, Nabilla, Zhatil | Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi | * Lebih banyak berinteraksi dengan orang lain disbanding dunia nyata
* Tuntutan rasa tanggung jawab memerankan karakter idola
 |
| 4. | Ghina, Sylvia | Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris | * Menggunakan akun berbahasa inggris
* Melatih kosa kata Bahasa inggris setiap hari
 |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

**Tabel 5. 4 Matriks 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 Bersosialiasi** | **Kemampuan Berbahasa Inggris**  |
| 1. | Ghina | √ |  |  | √ |
| 2. | Bintang | √ |  | √ |  |
| 3. | Naufal |  | √ |  |  |
| 4. | Zhatil |  |  | √ |  |
| 5. | Sylvia | √ |  |  | √ |
| 6. | Nabilla |  |  | √ |  |
| 7. | Dhiya | √ | √ |  |  |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

Bila dikaitkan dengan lima tingkatan kebutuhan dasar menurt Maslow, motif-motif diatas memenuhi tingkatan kebutuhan tersebut seperti:

1. Kebutuhan Fisiologis (*Psysiologicalneeds*), yaitu kebutuhan paling mendasar dan menjadi kebutuhan pokok dari manusia. Kebutuhan ini biasa disebut dengan kebutuhan primer seperti sandang, pangan dan papan dari manusia. Motif mendapatkan keuntungan materi menjadi motif untuk pemenuhan kebutuhan fisiologis dalam penelitian ini.
2. Kebutuhan Keamanan (*Safety needs*), kebutuhan keselamatan dan rasa aman yang bermakna seseorang membutuhan rasa aman dan selamat sehingga ia mampu memenuhi kebutuhan lainnya. Motif meningkatkan kemampuan bersosialisasi merupakan motif untuk pemenuhan terhadap kebutuhan rasa aman dalam penelitian ini dikarekakan informan dengan motif ini merasa mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi di dunia maya karena merasa lebih bebas dan leluasa tidak diketahui identitas aslinya.
3. Kebutuhan Cinta (*Love needs*), kebutuhan akan memiliki, memberikan dan menerima rasa cinta dari orang lain. Motif mencari teman termasuk dalam upaya pemenuhan kebutuhan ini.
4. Kebutuhan Penghargaan (*Esten needs)*, kebutuhan ini memiliki peran besar terhadap pembentukan jati diri suatu individu. Kebutuhan ini juga disebut sebagai kebutuhan harga diri, yaitu individy berhak menerima dan mempertahankan pengakuan dari orang lain. Motif mengenal idola merupakan upaya dalam pemenuhan kebutuhan ini dikarenakan motif ini membuat informan merasa diakui ketika mampu memerankan tokoh dengan baik dengan tahu lebih banyak informasi mengenai idola disbanding orang lain.
5. Kebutuhan Aktualisasi Diri (*Self-actualization needs*), yaitu kebutuhan untuk merealisasikan, mengembangkan, dan menjadi kreatif secara keseluruhan dalam diri individu. Motif meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris termasuk upaya dalam pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri, di mana informan dengan motif ini merasa butuh untuk merealisasikan, mengembangkan dan menjadi lebih baik dalam bersosialisasi dan dalam berbahasa Inggris.
6. 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. Pada penelitian ini terdapat dua makna karakter yang dipilih oleh pemain *Roleplay* untuk diperankan yaitu:

1. Versi lain dari diri *Roleplayer*

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa usia remaja itu adalah usia untuk mencari pengakuan dan identitas. Usia remaja juga usia yang tidak realistis. Sehingga seringkali remaja mengasosiasikan dirinya seperti orang lain. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa beberapa dari informan yaitu pemain *Roleplay* berusia remaja ini dalam bermain peran memaknai tokoh yang dipilihnya sebagai versi lain dari dirinya sehingga informan memilih memainkan peran tersebut.

Seperti yang diterangkan oleh informan Sylvia, yang mengaku bahwa Ji-hyo Twice yang merupakan tokoh yang diperankan nya memiliki kesamaan karakter dengan dirinya. Sehingga hal tersebut membuat informan merasa nyaman dan senang menemukan tokoh yang disenangi yang memiliki karakter yang sama dengannya. Berikut hasil wawancara yang dilakukan dengan Informan Sylvia yaitu :

“Pia memang dari lama udah suka sama ji-hyo. Dia itu udah kayak bias Pia dari lama. Pia nggak tahu ini kepedean bukan, tapi pia melihat Jihyo itu sama kayak Pia, karakter dan sifatnya sama dengan Pia gitu.” (Wawancara dengan informan Sylvia pada 22 Januari 2023)

Hal serupa juga dirasakan oleh informan Naufal, dalam wawancara penelitian ini informan menjelaskan bahwa informan menggunakan karakter Lucas NCT dikarenakan ia memiliki karakter yang seru, ceria dan selalu memberikan aura positif seperti dirinya. Karena hal itulah Naufal merasa Lucas menjadi dirinya dalam versi yang lebih. Ini dapat dilihat dalam wawancara yang telah dilakukan dengan informan Naufal sebagai berikut :

“Lucas bagi aku itu orangnya seru, ceria, dan selalu memberikan positif vibes untuk orang orang sekitarnya. Aku ngerasain kayak dia tuh mirip aku banget karakternya. Ibaratnya kayak dia itu aku tapi versi premium.” (Wawancara dengan informan Naufal pada 23 Januari 2023)

Informan bintang yang memerankan tokoh Haechan NCT juga menyampaikan hal yang sama. Menurut informan memiliki karakter yang sama dengan Haechan. Informan mengatakan bahwa Haechan NCT memiliki karakter yang lucu seperti dirinya, sehingga informan leluasa memerankan karakternya dan merasa bahagia dapat bertingkah lucu menggunakan karakter Haechan saat bermain *Roleplay*. Berikut adalah wawancara yang telah dilakukan kepada informan Bintang yaitu sebagai berikut:

“Haechan itu orangnya lucu suka ngelawak, aktif juga dia. Bintang merasa karena karakter Bintang mirip Haechan makanya Bintang bisa mainkan peran bintang bisa mainkan perannya kaya Haechan asli. Jadi bintang merasa seperti Haechan asli aja pas main RP”. (Wawancara dengan informan Bintang pada 11 Maret 2023).

Dari hasil wawancara di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pemain memainkan karakter yang dipilih dikarenakan memiliki rasa kesamaan dengan karakter tersebut sehingga membuat dirinya merasa sebagai versi lain dari karakter yang dimainkan.

1. Inspirator

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. Dalam penelitian ini para pemain *Roleplay* banyak yang menjadikan tokoh yang idol yang diperankan sebagai motivator dalam menjalani kehidupan. Sifat dan karakter positif yang dimiliki tokoh tersebut menjadi hal yang dijadikan motivasi oleh para pemain *Roleplay*. Tak jarang perjuangan tokoh Idol dari awal merintis karir hingga sukses menjadikan inspirasi yang memotivasi para penggemar.

Dalam penelitian ini beberapa informan mengaku bahwa tokoh yang mereka pilih merupakan tokoh yang selalu memberi motivasi terhadap dirinya. Hal itu yang membuat mereka sangat mencintai tokoh tersebut. Bahkan sifat-sifat yang ditunjukkan tokoh tersebut selama ini menjadi acuan untuk para player bersikap seperti tokoh tersebut hal itu diimplementasikan dengan bermain *Roleplay*.

Seperti yang dilakukan oleh informan Zhatil, yang memilih Taehyung BTS dalam bermain peran. Informan memandang Taehyung sebagai sosok yang pantang menyerah karena berjuang dari nol dan bukan dari keluarga yang berada, saat mencapai kesuksesannya membuat informan bangga. Hal tersebut dijadikannya motivasi untuk pantang menyerah dalam kondisi apapun demi mencapai sesuatu yang diinginkan. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut:

“Taehyung ini pekerja keras, dia berjuang dari nol dan istilahnya bukan dari keluarga yang berada. Tapi dia mampu mencapai kesuksesan di usia muda karena pantang menyerah. Itu yang buat zatil termotivasi dengan Taehyung. Taehyung bukan cuma sekedar idola biasa, tapi juga tayang ini idola yang selalu kasi motivasi secara ga langsung lewat kisah perjuangannya, serta *attitude* nya."(Wawancara dengan informan Zhatil pada 23 Januari 2023).

Sedangkan menurut Nabila yang menggunakan karakter Jungkook dalam bermain peran, mengatakan bahwa Jungkook merupakan idola yang tidak pernah sombong terhadap orang lain dan selalu sopan dengan orang lain terlebih lagi penggemarnya. Hal itu yang membuat Nabila mencoba menanamkan tersebut ke dalam dirinya. Sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap informan Nabila sebagai berikut:

“Jungkook itu orangnya humble. Walaupun dia itu udah terkenal tapi sama orang lain itu sopan dan kau sama fansnya juga nggak sombong. Jadi ya karakter Jungkook itu jadi motivasi untuk Nabila buat ngerapin di diri Nabila sendiri. Dia aja yang udah dikenal di seluruh dunia masih humble dan sopan apalagi Nabila bukan siapa-siapa ini. Alasan lainnya karena Nabila mau nunjukin sebagai fans Jungkook Nabila pengen punya attitude yang sama dengan Jungkook.”(Wawancara dengan informan Nabilla pada 5 April 2023).

Menurut informan Ghina, informan menggunakan karakter Mark Lee selain karena menggemari nya, informan merasa Mark lee selama ini banyak memberikan motivasi-motivasi dan isnpirasi secara tidak langsung untuk dirinya. Informan melihat Mark Lee dalam grup nct memiliki jiwa ambisius, yang membuatnya menjadi sangat multi talenta. Berikut hasil wawancara dari informan Ghina:

“Aku ngelihatnya Mark Lee ini jiwa ambisius nya tinggi. Dia diletak kesemua posisi atau *all rounder* itu bisa, nyanyi bisa rap bisa sama dance juga bisa, multi talent lah pokoknya. Dia itu jadi kaya semacam inspirasi buat aku.”(Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Dari hasil wawancara terlihat bahwa apa yang ditampilkan oleh Idol, baik kisah hidup maupun tingkah laku serta sifat yang dimiliki Idol menjadi motivasi dan inspirasi bagi penggemar.

1. *Role model*

Beberapa informasi mengaku bahwa karakter yang dibawakannya merupakan *role model* bagi dirinya dalam berbagai hal. Seperti dalam berpakaian maupun bersikap. Idol K-Pop yang dijadikan karakter dalam permainan *Roleplay* tentunya memiliki selera *fashion* maupun *image* positif di hadapan publik. Hal tersebut yang menjadikan mereka sebagai *role model* bagi para pengikutnya.

Hal sesuai dengan penuturan yang dituturkan oleh informan Sylvia, yang mengaku bahwa ji-hyo twice karakter yang dimainkannya banyak menginspirasi dirinya dalam hal *make up* dan fashion. Menurut informan apa yang dikenakan ji-hyo sehingga informan menjadikannya sebagai panutan dalam hal berbusana dan tata rias. Tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan dengan informan sebagai berikut:

“…Suka ngikutin jihyo dari hal *fashion* maupun *make up.* Kayak *make up* mata terus ya mungkin style yang nggak terlalu terbuka ya karena orang Indonesia, tapi fashion item yang dipakai ji-hyo kadang tuh pia pengen pakai juga.” (Wawancara degan informan Sylvia pada 22 Januari 2023).

Hal yang sama juga dituturkan oleh informan Nabila menurutnya, karakter yang dipilihnya itu menjadi dua model dari segi bertindak menyikapi suatu hal. Hal tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut dalam hasil wawancara berikut:

“Nabila pakai karakter Jungkook karena menurut Nabila Jungkook itu kayak panutan Nabila, sifatnya itu layak dicontoh gitu kayak sifat yang kerja pengen melakukan yang terbaik. Jadi sebagai teksnya pengen gitu punya sifat yang sama kayak idolnya.” (Wawancara dengan Informan Nabilla pada 5 April 2023)

Dari hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa Idol sangat berperan bagi pembentukan karakter maupun tampilan secara fisik dari penggemarnya. Segala aspek dari kehidupan Idol dapat menjadi *role model* bagi penggemarnya. Seperti dari aspek fashion, busana maupun aspek karakter akan ditiru oleh penggemarnya.

Untuk mempermudah kategorisasi makna karakter K-Pop bagi informan dalam bermain *Roleplay* di Twitter, penulis meringkasnya dalam tabel berikut:

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Informan** | **Makna** | **Karakteristik Makna** |
| 1. | Sylvia, Naufal, Bintang | Versi Lain dari Diri *Roleplayer* | * 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 | * 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 | *Rolemodel*  | * Menggunakan riasan (*make up*) seperti tokoh yang diperankan
* Berpakaian seperti tokoh yang diperankan
* Mencontoh sifat kerja keras idola yang diperankan
 |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

**Tabel 5. 6 Matriks Karakter K-Pop Bagi Informan Dalam Bermain Roleplay Di Twitter**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Versi Lain dari Diri *Roleplayer*** | **Inspirator** | ***Rolemodel*** |
| 1. | Ghina |  | √ |  |
| 2. | Bintang | √ |  |  |
| 3. | Naufal | √ |  |  |
| 4. | Zhatil |  | √ |  |
| 5. | Sylvia | √ |  | √ |
| 6. | Nabilla |  | √ | √ |
| 7. | Dhiya |  |  | √ |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

1. Pengalaman Komunikasi

Pengalaman dapat diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan, baik sudah lama maupun yang baru saja terjadi (Mapp dalam Saparwati, 2012). Pengalaman merupakan peristiwa yang telah tertangkap oleh panca indra dan disimpan oleh memori. Pengalaman dapat diperoleh ataupun dirasakan saat peristiwa baru saja terjadi maupun sudah lama berlangsung. Pengalaman yang terjadi dapat berikan kepada siapa saja untuk digunakan menjadi pedoman serta pembelajaran (Notoatmojo dalam Saparwati, 2012).

Dalam penelitian ini pengalaman yang dimaksud adalah pengalaman yang dialami dan dirasakan oleh para pemain *Roleplay* pengguna akun K-Pop Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru. Setiap pengalaman memiliki karakteristik yang berbeda yang meliputi tekstur dan struktur yang ada dalam tiap pengalaman. Pengalaman komunikasi yang dimiliki seseorang akan dikategorisasikan menjadi jenis pengalaman tertentu yang meliputi pengalaman menyenangkan maupun pengalaman tidak menyenangkan.

1. Pengalaman Menyenangkan
2. Menjalin Hubungan Di luar Karakter yang Diperankan

Pada penelitian ini penulis menemukan bahwa adanya pengalaman komunikasi yang dialami oleh para pemain *Roleplay* menggunakan K-Pop Twitter di kalangan remaja Kota Pekanbaru. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa terdapat satu pengalaman komunikasi yang menyenangkan bagi pemain *Roleplay* karena hal tersebut sangat jarang dapat dijumpai oleh para pemain *Roleplay*. Pengalaman tersebut yaitu menjalin hubungan sesama *Roleplayer* di dunia nyata.

Hal ini seperti yang disampaikan oleh informan Naufal, yang menyatakan menjalin hubungan secara nyata dengan sesama pemain *Roleplay* tidak dalam konteks sedang memainkan peran Idol membuatnya sangat senang. Dalam hal ini Naufal menjalin hubungan seperti bertukaran nomor telefon, saling mengikuti instagram untuk mengetahui lebih banyak mengenai teman *Roleplay* di dunia nyatanya. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu:

 “Selama aku main RP hal yang paling menyenangkan itu bisa mutualan di IG, bisa kenal secara langsung, dan bahkan bisa sampai tukaran nomor HP itu menyenangkan sih.” (Wawancara dengan informan Naufal pada 23 Januari 2023).

Sama seperti Naufal, informan Zhatil juga menyampaikan hal serupa. Bahkan pengalaman menjalin hubungan dengan sesama *Roleplayer* di dunia nyata ini hingga bisa bertemu secara langsung. Namun ia berkata bahwa hal tersebut dapat dilakukan jika kedua belah pihak sepakat untuk bertemu. Berikut hasil wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Pengalaman yang paling menyenangkan itu buat aku pas ketemu sama teman-teman RP di dunia nyata yang satu kota. Itu bikin senang sih, karena biasanya kan virtual pakai karakter Idol nah, sekarang bisa tahu teman-teman yang berinteraksi itu siapa-siapa aja dalam satu kota. Tapi ya ketemunya harus sama-sama mau karena kan RP ini ada yang cuma mau sebatas virtual tapi kalau udah dekat kali biasanya bisa diajak ketemu.” (Wawancara dengan informan Zhatil pada 23 Januari 2023)

Informan Ghina juga menyampaikan hal serupa. Menurutnya pengalaman yang paling menyenangkan yaitu ketika informan pergi ke Jakarta dan bertemu teman sesama *Roleplayer* yang sering berinteraksi dengannya selama bertahun-tahun secara langsung. Hal itu sangat berkesan baginya karena informan dan teman *Roleplay*-nya sangat dekat di dunia *Roleplay*. Hal ini diterangkan dalam hasil wawancara yang telah dilakukan yaitu:

“Pengalaman yang paling berkesan dan positif itu pas tahun lalu aku pergi ke Jakarta. Di Jakarta itu aku ketemu sama teman dekat di *Roleplay* dan *meet up* secara langsung. Itu aja sih.”(Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulisan menyimpulkan bahwa pengalaman yang sangat berkesan bagi *Roleplayer* itu rata-rata ketika dapat berinteraksi secara langsung bukan sebagai tokoh yang diperankan tapi sebagai diri sendiri di dunia nyata. Meskipun dalam bermain *Roleplay* tidak dibenarkan untuk membuka identitas asli namun ketika hubungan sudah intens dan sudah sangat dekat bukan tidak mungkin dengan kesepakatan bersama mereka dapat bertemu dan beralih dari dunia *Roleplay* ke dunia nyata.

1. Berpacaran

*Roleplayer* dapat membangun berbagai macam hubungan saat bermain *Roleplay*. Hubungan tersebut dapat berupa hubungan pertemanan, hubungan keluarga maupun hubungan percintaan seperti berpacaran. Pada penelitian ini berpacaran menjadi salah satu pengalaman yang menyenangkan yang dialami oleh beberapa informan. Seperti yang dialami oleh informan Sylvia, yang mengatakan bahwa sangat menyenangkan berpacaran di dunia *Roleplay*. Perhatian dan afeksi yang diberikan oleh partner *Roleplay* dirasakan sebagai hal yang menyenangkan. Meskipun saat bermain peran tidak diketahui dengan siapa kita berbicara. Rasa senang itu muncul karena pemain dapat mewujudkan keinginan untuk memiliki hubungan percintaan dengan idola. Informasi tersebut termuat dalam hasil wawancara lengkap dengan informan seperti di bawah ini:

“Senang bisa pacaran di RP, walaupun kita nggak tahu itu siapa aslinya tapi kan yang kita tahu itu Idol artis Korea gitu. Jadi kayak kalau misalnya di perhatiin itu ya ngerasanya diperhatiin sama si artis Korea gitu aja. Bisa bertahun-tahun sih pacaran karena ya seru aja gitu kalau punya hubungan pacaran di RP”. (Wawancara dengan Informan Sylvia pada 22 Januari 2023)

Penuturan serupa juga disampaikan oleh informan Ghina. Menurutnya memiliki hubungan pacaran di *Roleplay* lebih menyenangkan daripada hubungan lain. Informan mengambil peran lelaki dan berpacaran dengan karakter wanita. Meskipun begitu informan mengaku senang menjadi karakter lelaki yang memberikan perhatian kepada perempuan. Hal ini termuat dalam hasil wawancara berikut:

“…Kalau hubungan pacaran itu lebih seru aja di RP, dan aku di sini jadi cowok kan nggak kesulitan sih malah seru gitu walaupun kita nggak tahu juga dibalik akun cewek yang aku pacarin ini entah dia cowok atau cewek tapi kan yang kita lihat yang kita pandang itu akunnya bukan orang di balik layarnya.” (Wawancara dengan Informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pacaran menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi para role player. Hal tersebut karena *Roleplayer* memandang mereka menjalin hubungan dengan Idol, walaupun dalam pernyataannya yang memainkan tidak terdeteksi gendernya. Afeksi tetap dirasakan walaupun pada kenyataannya mereka tidak berpacaran dengan Idol tapi karena akun tersebut menggunakan karakter Idol mereka mengimajinasikan tetap berpacaran dengan Idol.

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:

**Tabel 5. 7 Pengalaman yang Menyenangkan Informan Dalam Bermain Roleplay Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Informan** | **Pengalaman Menyenangkan** | **Karakteristik Pengalaman** |
| 1. | Naufal, Zhatil, Ghina | Menjalin Hubungan di Luar Karakter yang Diperankan | * Bertukar nomor WhatsApp
* Bertukar *username* Instagram
* Bertemu di dunia nyata
 |
| 2. | Ghina, Sylvia | Berpacaran | * Merasa senang berpacaran dengan idola
* Senang menjadi karakter berbeda gender dan berpacaran dengan karakter lain
 |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

**Tabel 5. 8 Matriks 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 | **√** |  |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

1. 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. Pengalaman-pengalaman tersebut penulis jabarkan sebagai berikut:

1. Konflik sesama *Roleplayer*

Konflik berasal dari kata kerja Latin *configere* yang berarti saling memukul. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya. Konflik juga dapat diartikan sebagai hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki tujuan atau kepentingan yang berbeda. Konflik adalah suatu pertentangan yang terjadi antara apa yang diharapkan oleh seseorang terhadap dirinya, orang lain, organisasi dengan kenyataan apa yang diharapkannya.

Dalam penelitian ini konflik yang dijelaskan ialah yang dialami oleh para *Roleplayer* dengan sesama *Roleplayer*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua informan dalam penelitian ini pernah berada dalam situasi konflik dengan sesama *Roleplayer* lain. Konflik biasanya terjadi *dikarenakan* hal-hal sepele namun sangat fundamental bagi diri seorang *Roleplayer*.

Hal ini sejalan dengan penuturan informan Sylvia yang mengaku sering berada dalam situasi konflik dengan sesama *Roleplayer*. Informan mengaku bahwa sering melakukan *War* (saling ejek di media sosial). Hal ini dipicu karena kesamaan *nickname* yang dipakai dengan *Roleplayer*. Menurutnya sesama *Roleplayer* tidak suka jika mempunyai nama panggilan yang sama, namun jika menggunakan tokoh yang sama itu tidak masalah. Selama nama panggilan yang digunakan dalam memerankan tokoh tersebut berbeda. Pengalaman ini sempat dirasakannya ketika informan masih duduk di bangku SMP. Namun informan akan menanggapi dengan minta maaf jika dirinya memang salah. Berikut hasil wawancara tentang pengalaman yang dirasakan oleh informan Sylvia :

"Dulu itu waktu SMP Pia pernah maki-makian. Kan negatif kali itu masih SMP saling memaki. Pia biasanya *war* karena *nickname* yang dipakai sama dengan orang lain. Waktu itu Pia pakai nickname yang sama dengan orang lain, terus dia nggak segan-segan langsung labrak gitu. Kalau tokohnya sama nggak papa asal nicknamenya nggak boleh sama. Kalau emang kita yang salah ya kita yang minta maaf" (Wawancara dengan informan Sylvia pada 22 Januari 2023)

Pengalaman serupa juga pernah dirasakan oleh Zhatil. Namun perseteruan yang pernah informan rasakan tidak begitu parah. Hal ini menurutnya dipicu oleh dirinya yang kurang aktif dalam grup yang membuat pemilik grup marah. pemilik grup berpendapat bahwa tidak ada gunanya bergabung ke dalam grup jika tidak aktif. Sedangkan menurut informan, dirinya tidaklah selalu setiap saat memiliki waktu untuk membuka grup. Cara menyikapi kondisi tersebut, menurut informan adalah dengan tidak terlalu merespon. Informan mengaku kesal namun memilih memendamnya. Hal ini sesuai dengan penuturan informan saat wawancara berlangsung seperti berikut:

“Gara-gara di grup, yang punya grup marah karena Zhatil jarang muncul di grup. Padahal kan kita nggak selalu megang HP. Terus pemilik grupnya itu bilang percuma masuk grup kalau nggak aktif. Cuma ini bukan masalah yang besar sih, paling ya nggak terlalu tanggapin cuma ya *misuh-misuh* di dalam hati aja.” (Wawancara dengan informan Zhatil pada 23 Januari 2023)

Informan Ghina juga menyampaikan tentang pengalaman serupa. Informan maka pekan bahwa ia pernah berada dalam situasi saling hujat dengan antar kelompok *Roleplayer*. Berikut hasil wawancara yang telah *dilakukan* terhadap informan Ghina:

“Sesama *Roleplayer* pernah saling bash atau saling hujat gitu. Karena di RP itu kan ada circle juga, nah biasanya tuh ada ketidaksukaan antar *circle*. Ada satu *circle* yang gak suka sama circle aku. Terus ada juga yang adu domba gitu. Jadilah masalah yang buat dunia *Roleplayer* itu kayak heboh.” (Wawancara dengan informan Ghina pada 22 Januari 2023)

Dari hasil wawancara di atas penulis menyimpulkan bahwa pertikaian *sesama* *Roleplay* sering terjadi dan sulit dihindarkan. Penyebabnya bisa bermacam-macam. Kondisi pertikaian terlihat mirip seperti pertikaian di dunia nyata.

1. *Sexting*

 *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. Kemudian tak jarang melakukan orgasme, baik hanya dengan berfantasi (berkhayal) atau diimbangi dengan melakukan masturbasi. (Sari & Purba, 2012). Dalam dunia *Roleplay*, aktivitas seksual dalam jaringan ini disebut dengan istilah *imagine*. Dalam *Roleplay*, *imagine* memiliki arti sebagai: kegiatan bermain peran secara tertulis dengan menggunakan format garis miring. Format garis miring ini sering digunakan percakapan seksual.

Pada penelitian ini beberapa narasumber yang mengaku pernah masuk dalam situasi percakapan seksual atau *imagine*. Ada yang dengan kesadaran menerima hal tersebut, namun ada juga yang menolak. Hal ini dikarenakan dalam kesepakatan *imagine* harus sesuai dengan konsen kedua belah pihak.

Berdasarkan penuturan dari informan Sylvia, mengaku bahwa informan pernah dalam situasi percakapan seksual. Informan menanggapi percakapan tersebut jika memiliki konsen atau persetujuan bersama. Informan mengaku mulai melakukan *imagine* ketika sudah duduk di bangku SMA. Informan hanya melakukan *imagine* dengan pacar *di* dunia *Roleplay*-nya. Informan Bahkan tidak segan menolak melakukan *imagine* dengan sesama teman *Roleplay* selain pacar. Hal ini termuat dalam wawancara yang dilakukan yaitu :

 “Pernahlah, Pia tanggepin. Tapi kalau Pia merasa risih ya di ditolak. Pia mulai *imagine* pas udah SMA sih, dan cuma ngelakuinnya sama pacar *Roleplay* Pia sih.” (Wawancara dengan informan Sylvia pada 22 Januari 2023)

Penuturan tersebut diperkuat dengan bukti percakapan yang pernah dilakukan informan Ketika menolak untuk menjadi partner *imagine*/ *sexting* dari *roleplayer* lain seperti pada gambar berikut.



**Gambar 5. 2 Percakapan penolakan sexting oleh informan**

(*Sumber:* Data Olahan Peneliti 2023)

Penuturan serupa juga sampaikan oleh informan Naufal. Informan dalam bermain *Imagine* berperan sebagai Uke dan Seme, yang mana dalam peran tersebut sama-sama menggunakan tokoh laki-laki. Informan mengaku terkadang melakukan *Imagine* dengan tokoh pria kadang dengan wanita. Meskipun informan berperan sebagai sesama jenis, namun hal tersebut tidak membuat dirinya terbawa ke dunia nyata. Karena informan hanya menganggap *Imagine* di *Roleplay* sebagai dunia khalayan. Penuturan lebih jelas termuat dalam hasil wawancara berikut:

“Waktu itu aku belum punya pacar, aku main peran Uke dan Seme. Aku jadi seme trus nemu uke. Uke nya minta dimanja manja kayak di pelukan di situasi kamar. Dia juga minta lebih dari itu, yaudah kita layani. Aku kadang di *Roleplay* homo kadang gak homo. Alhamdulillah ga kebawa sih ke lingkungan nyata karena kan emang cuma dunia khayalan.” (Wawancara dengan informan Naufal pada 23 Januari 2023)

Hasil ditemukan pada informan Nabila. Informan mengaku tidak berada atau tidak pernah membalas dalam percakapan seksual. Informan akan merasa kesal dan mengabaikan percakapan tersebut. Hal ini sesuai *dengan* hasil wawancara yang telah dilakukan sebagai berikut:

“Nggak pernah sih, karena Nabila Emang nggak pernah mau nanggepin kayak gitu jadi cuma didiamin aja.” (Wawancara dengan informan Nabilla pada 5 April 2023)

Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa beberapa informan melakukan kegiatan *seksual* dalam jaringan ini dengan kesadaran dan persetujuan masing-masing. Meski begitu terdapat beberapa *Roleplayer* yang tegas menolak untuk melakukan *Imagine*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan yang berada dalam rentang usia remaja akhir secara sadar menerima aktivitas percakapan seksual dengan persetujuan dibanding informan pada rentang usia remaja pertengahan.

1. Cemoohan dari lingkungan sekitar

Sebagai salah satu agen sosialisasi lingkungan sekitar seperti teman memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam mempengaruhi karakter dan tingkah laku seseorang. Biasanya seseorang akan memilih berteman dengan seseorang yang memiliki pemikiran dan tujuan yang sama. Dalam penelitian ini beberapa informan mengaku sering mendapat cemoohan dari lingkungan sekitar yaitu teman pada kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan mereka sering dianggap memiliki kebiasaan yang lain dari kebanyakan orang di lingkungan sekitar. Hal yang disebabkan oleh pengamatan mereka tentang K-Popers dan *Roleplayer* yang terlihat asing.

Hal ini disampaikan oleh informan Dhiya. Emang aku pernah dia cemooh oleh teman sekelas ketika mengetahui mereka mengetahui informan seorang *Roleplayer*. Terlebih informan berada di Fandom yang kurang disukai oleh lingkungan di sekitarnya. Berikut penuturan lengkap yang termuat dalam wawancara sebagai berikut:

“Pernah dulu diejek itu pas masih SMP karena kan aku suka BTS nah lingkungan aku tuh yang pada nggak suka BTS gitu loh. Terus pas ketahuan aku tuh main RP juga nggak di ajak juga kayak ngapain sih main RP aneh banget. Tapi ya nggak aku tanggepin sih soalnya mereka juga nggak tahu aslinya gimana.” (Wawancara dengan informan Dhiya pada 14 Maret 2023)

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:

**Tabel 5. 9 Pengalaman Yang Tidak Menyenangkan Informan Dalam Bermain Roleplay Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Informan** | **Pengalaman Tidak Menyenangkan** | **Karakteristik Pengalaman** |
| 1. | Sylvia, Zhatil, Ghina | Konflik sesama *Roleplayer* | * Saling ejek karena kesamaan nama panggilan (*nickname*)
* Tidak aktif muncul di grup
* Saling hujat antar *circle* *roleplayer*
 |
| 2. | Sylvia, Naufal, Nabilla | *Sexting* | * Menolak percakapan seksual selain dengan pacar di dunia *roleplay*
* Merasa kesal dengan percakapan seksual dan mengabaikannya
 |
| 3. | Dhiya, Bintang | Cemoohan dari lingkungan sekitar | * Di ejek oleh lingkungan yang tidak menyukai sang idola
* Di cemooh karena dianggap tidak waras
 |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

**Tabel 5. 10 Pengalaman Yang Tidak Menyenangkan Informan Dalam Bermain Roleplay Pengguna Akun K-Pop Twitter Kalangan Remaja Di Kota Pekanbaru**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Konflik Sesama *Roleplayer*** | ***Sexting*** | **Cemoohan dari lingkungan sekitar** |
| 1. | Ghina | √ |  |  |
| 2. | Bintang |  |  | √ |
| 3. | Naufal |  | √ |  |
| 4. | Zhatil | √ |  |  |
| 5. | Sylvia | √ | √ |  |
| 6. | Nabilla |  | √ |  |
| 7. | Dhiya |  |  | √ |

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)

1. Pembahasan

Bermain peran atau yang biasa dikenal dengan *Roleplay* merupakan sebuah permainan di mana seseorang dapat memerankan tokoh Idol, aktris maupun tokoh kegemarannya. Pada dasarnya Aktivitas ini dilakukan untuk mempromosikan artis yang sedang mereka perankan agar lebih banyak dikenal oleh orang lain. Hal ini dikarenakan dengan bermain peran sebagai seorang idola secara tidak langsung kita akan memperkenalkan Idol tersebut melalui interaksi dengan sesama *Roleplayer* yang bisa saja orang tersebut belum mengetahui tentang idol yang tengah diperankan.

Fenomena *Roleplay* ini banyak digemari kalangan K-Popers. Banyak terdapat dampak positif maupun negatif yang bisa diambil. Salah satu dampak positif yang bisa diambil yaitu mampu berteman dengan siapa saja tanpa memandang agama maupun suku dan ras dari mana mereka berasal. Di dalam *Roleplay* juga Saat berinteraksi tidak mengenal seberapa kaya dan terkenal apa mereka di kehidupan nyata karena pada dasarnya yang pertama kali dilihat oleh *Roleplay* adalah bagaimana cara mereka berinteraksi melalui sebuah ketikan. Adapun dampak negatif yang bisa dirasakan yaitu menjadi candu bermain ponsel sehingga tidak bisa menjauhkan diri dari ponsel.

Pembahasan di atas berkaitan dengan tema penelitian yang sudah dilakukan di mana semua jawaban informan mengenai motif informan menggunakan akun K-Pop dalam bermain *Roleplay*, bagaimana mereka memaknai tokoh yang diperankan serta pengalaman-pengalaman baik pengalaman positif maupun negatif yang pernah dirasakan saat bermain *Roleplay*. Semua akan penulis bahas dengan rinci.

1. Motif menggunakan akun K-Pop

Motif merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisasi. Sesuai dengan tema yang diteliti yaitu pemain *Roleplay* Twitter kalangan remaja di Kota Pekanbaru memiliki motif yang berbeda-beda dalam bermain *Roleplay* menggunakan akun K-Pop. Menurut Alfred Schutz, terdapat dua motif yang melatarbelakangi se seorang melakukan sesuatu tindakan. Motif tersebut yaitu motif masa lalu (*because motive*) dan motif harapan (*In order to motive*).

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.

Sedangkan 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 profil picture, hingga mendistribusikan link dari shopee affiliate yang dimiliki. Bahkan beberapa informan mengatakan bahwa mereka sudah merasa bosan dalam bermain *Roleplay* namun masih memutuskan bermain karena terdapat keuntungan material yang mereka dapatkan.

Selain itu terdapat juga motif harapan mendapatkan informasi pendidikan dan pekerjaan yang mana tak jarang hal tersebut menjadi pembahasan dari para pemain *Roleplay* yang masih berada dalam usia remaja yang ingin mendapatkan informasi pendidikan maupun informasi pekerjaan. Informasi tersebut dapat mereka dapatkan lebih mudah saat mereka bermain peran. Motif lainnya yaitu motif meningkatkan kemampuan bersosialisasi khususnya bersosialisasi di media sosial karena dengan bermain peran mereka bisa mengekspor kemampuan bersosialisasi mereka yang tidak mereka dapatkan pada kehidupan nyata. Motif terakhir yang ditemukan yaitu adanya keinginan untuk memperdalam bahasa Inggris dari para pemain *Roleplay*. Pemain *Roleplay* yang memiliki motif untuk memperdalam bahasa Inggris akan bermain peran dengan menggunakan akun berbahasa Inggris Sehingga dalam kesehariannya di dunia *Roleplay*, pemain akan terlatih menggunakan bahasa Inggris.

1. Pemaknaan Karakter yang dipilih

Makna merujuk pada suatu penjelasan berdasarkan tafsiran dan bersifat subjektif. Borlinger berpendapat bahwa makna adalah hubungan antara bahasa dan 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: 205). Setiap orang memiliki sudut pandang dan interpretasi (makna) yang berbeda-beda terhadap suatu objek. Tentunya hal ini mempengaruhi makna yang dirasakan oleh setiap individu. Pada penelitian ini ditemukan dua makna idol yang digunakan sebagai karakter saat bermain *Roleplay* oleh informan.

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 ponelitian 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 mealui 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

1. Pengalaman Komunikasi dalam Bermain *Roleplay* Menggunakan Akun K-Pop

Pengalaman dapat diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani maupun dirasakan, baik sudah lama maupun yang baru saja terjadi (Mapp dalam Saparwati, 2012). Pengalaman merupakan peristiwa yang telah tertangkap oleh panca indra dan disimpan oleh memori. Pengalaman dapat diperoleh ataupun dirasakan saat peristiwa baru saja terjadi maupun sudah lama berlangsung. Pengalaman komunikasi terbagi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan pengalaman yang tidak menyenangkan.

Pengalaman menyenangkan yang dialami oleh informan pada penelitian ini yaitu dapat menjalin hubungsn 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.

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 cemoohaan yang didapatkan dari lingkungan sekitar.

Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) di mana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya. Konflik juga dapat diartikan sebagai hubungan antara dua pihak atau lebih (individu atau kelompok) yang memiliki tujuan atau kepentingan yang berbeda. Konflik antar pemain dalam penelitian ini ditimbulkan akibat saling ejek antar Fandom atau dikarenakan kesamaan nickname yang digunakan antar satu pemain dengan pemain yang lain.

Pengalaman lainnya yaitu berada dalam percakapan seksual (*sexting*). *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. Kemudian tak jarang melakukan orgasme, baik hanya dengan berfantasi (berkhayal) atau diimbangi dengan melakukan masturbasi (Sari & Purba, 2012). Dalam dunia *Roleplay*, aktivitas seksual dalam jaringan ini disebut dengan istilah *imagine*.

*Imagine* umum dilakukan dalam dunia *Roleplay*, dengan ketentuan memiliki konsen atau persetujuan dari kedua belah pihak. Dalam mencari partner *Imagine* biasanya seorang *Roleplayer* akan menggunakan base *Roleplay* di twitter dan mengirim pesan kepada pemain lainnya secara anonim sehingga privasi dari akun tersebut akan tetap terjaga. Selain melalui base biasanya para pemain melakukan *Imagine* dengan pacar dalam dunia *Roleplay*. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa dari usia remaja pertengahan para pemain sudah pernah dalam situasi percakapan seksual. Terkadang percakapan tersebut dilakukan dengan persetujuan informan namun tak jarang informan juga menolak melakukan percakapan tersebut. *Roleplayer* pada rentang usia remaja akhir secara sadar menerima aktivitas percakapan seksual dengan persetujuan dibanding *roleplayer* pada rentang usia remaja pertengahan.

Pengalaman negatif terakhir yang dirasakan oleh informan dalam penelitian ini yaitu cemoohan dari lingkungan sekitar. Hal ini dikenakan mereka sering dianggap memiliki kebiasaan yang lain dari kebanyakan orang di lingkungan sekitar. Pengamatan tentang K-Pop dan *Roleplayer* yang masih terlihat asing dari lingkungan sekitar.

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 5. 3 Model Hasil Penelitian sesuai Gagasan Alfred Schuzt**

(*Sumber :* Olahan Peneliti 2023)