

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Manusia sendiri pada hakikatnya merupakan makhluk sosial yang selalu memerlukan dan membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Mereka perlu menjalin relasi yang baik dengan setiap manusia lainnya. Misalnya, di dalam lingkungan keluarga, diperlukan interaksi dengan orang tua, adik, maupun kakak dalam kehidupan sehari-hari. Di lingkungan masyarakat, diperlukan teman, rekan kerja, serta tetangga untuk berinteraksi. Artinya, manusia sangat memerlukan interaksi serta komunikasi dengan orang-orang sekitarnya.

Media sosial merupakan sebuah *platform digital* yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Media sosial juga mulai berkembang di segala kalangan usia, mulai dari remaja hingga dewasa. Tidak sedikit orang yang menggunakan media sosial untuk mulai bersosialisasi dengan lingkungan luarnya. Mereka mulai mengeksplorasi apa saja yang ada di dunia luar melalui media sosial. Dilansir dari *cnbc indonesia* (2020), media sosial pertama kali ditemukan pada tahun 1997 dan diberi nama *Six Degrees*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat profil, menambah teman, serta mengirim pesan. Seiring berkembangnya zaman, jenis media sosial yang bermunculan semakin beragam. Diantaranya *blog*, *facebook*, *instagram*, dan masih banyak lagi (Fatmawati & Ali, 2017)

Salah satu media sosial yang paling digemari oleh anak remaja ialah *Twitter*. Menurut data yang dilansir oleh *statista.com*, pengguna *Twitter* di Indonesia telah mencapai 18,45 juta per Januari 2022. *Twitter* adalah sebuah jaringan sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan pengguna aplikasi

tersebut mengirimkan dan membaca pesan atau teks hingga 280 karakter dalam sekali kirim. Karakter tersebut biasa disebut sebagai kicauan (*tweet*). Media sosial *twitter* dapat diakses melalui ponsel, *PC* atau *WEB*, dan gadget lainnya. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang sangat berguna di dalamnya. Mulai dari fitur untuk membuat postingan baru, memposting gambar, mencari akun, hingga melihat hal apa yang sedang ramai diperbincangkan oleh banyak orang.

Salah satu fitur *twitter* yang sering digunakan oleh setiap penggunanya yaitu *direct message* atau biasa disebut sebagai DM. Fitur ini dapat membantu setiap penggunanya untuk berinteraksi dengan lebih *private* atau lebih tertutup dan hanya diketahui oleh orang yang bersangkutan. Fitur ini juga dapat membantu pengguna untuk mengirimkan pesan langsung kepada orang yang dituju. Selain itu, terdapat fitur khas dan mempermudah kita dalam melihat hal apa yang sedang ramai dibicarakan. Fitur ini disebut sebagai *Trending Topic* dimana fitur ini dapat membantu pengguna untuk melihat hal penting yang sedang ramai dibicarakan. Fitur ini juga dilengkapi oleh *hashtag* atau tanda pagar yang apabila disentuh akan menampilkan siapa saja yang sedang membicarakan topik tersebut.

Melalui media sosial *twitter*, masyarakat akan mengetahui *trend* apa saja yang sedang terkenal di masyarakat luas. Mereka akan mengikuti *trend* tersebut dan menyebarkannya di media sosial untuk mendapatkan perhatian dari dunia luar. Salah satu budaya yang berhasil masuk ke Indonesia yaitu budaya Korea (Vanessa, 2021). Berdasarkan survey tentang popularitas musik K-Pop di Indonesia pada tahun 2019, tercatat bahwa sekitar 59% responden di Indonesia menyatakan bahwa Kpop sangatlah populer (Waldeck, 2020).

Menurut Vanessa (2021) ditemukan bahwa para penggemar menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi mengenai tokoh

idolanya, mencari foto yang berkaitan dengan idolanya, dan salah satunya adalah bermain *Roleplayer*. Fenomena ini sangat ramai dibicarakan oleh para penggemar budaya Korea.

Fenomena ini merupakan fenomena imitasi dimana para penggemar mulai mengikuti atau meniru serta membuat akun *twitter* yang hampir mirip atau persis dengan *idol* yang digemarinya. Selain itu, identitas yang ditampilkan pada akun *twitter* serta *tweet* yang diposting oleh penggemar pun layaknya seperti *idol* korea. Dalam fenomena ini, penggemar berperan sebagai seorang *idol* tanpa menunjukkan identitas aslinya sehingga semua orang yang mengikuti fenomena ini diwajibkan untuk menutupi identitas aslinya dan tidak disebarluaskan di akun tersebut. Fenomena ini biasa disebut oleh penggemar sebagai *Roleplayer* (Gantina, 2021). *Roleplayer* diambil dari istilah *roleplay* atau biasa disebut dengan bermain peran. *Roleplay* pada media sosial *twitter* ini adalah salah satu bentuk aktivitas penggemar dimana penggemar menggunakan identitas atau wajah (*face claim*) dari karakter yang digemarinya dan bertingkah seolah-olah mereka adalah seorang *idol*. Berdasarkan pengamatan singkat yang peneliti lakukan pada beberapa akun *roleplay*, pengguna akun *roleplay* menggunakan identitas anonim yang berinteraksi dengan pengguna akun *roleplay* lainnya. Mereka hanya berinteraksi dengan sesama akun *roleplay* dan dilarang keras untuk berinteraksi dengan akun selain *roleplay*. Aktivitas ini semata-mata untuk membangun kedekatan dengan sesama pengguna *roleplay*.

Gantina (2021) mengungkapkan bahwa *roleplayer* memiliki banyak jenis akun yang dapat membedakan antara akun satu dengan akun lainnya. Ada yang disebut sebagai *agency*, yaitu tempat dimana kita sebagai pengguna *roleplay* bernaung atau mengenal pengguna lainnya. Selain *agency*, dapat ditemukan juga

akun *squad*, *event organizer*, dan akun *fanbase* yang dapat menghubungkan segala jenis *roleplayer* di *twitter*. Di dunia *roleplayer* ini, pengguna dapat menemukan teman atau bahkan pasangan sekalipun. Dimana seseorang yang memiliki pasangan dituntut untuk tidak menyebarkan identitas aslinya kepada pasangannya. Namun terkadang banyak pengguna yang mulai menyebarkan identitas aslinya kepada teman bahkan pasangannya dengan motif “ingin berkenalan hingga dunia nyata”. Motif tersebut seringkali disalahgunakan oleh para pengguna akun *roleplayer* untuk mencari pasangan di dunia nyata. Bahkan beberapa dari mereka memilih untuk membongkar identitas aslinya untuk mendapatkan pengakuan serta pujian dari teman atau pengguna akun *roleplay* lainnya.

Mereka yang bermain *roleplayer* tidak hanya sekedar berkomunikasi, tetapi mereka juga menjalin relasi dengan pengguna lainnya. Relasi tersebut bisa berupa teman dekat, keluarga, pasangan, maupun teman kerja (Psieanta, 2017). Relasi tersebut terbentuk karena adanya kecocokan antara satu pengguna dengan pengguna lain. Penulis juga mengalami bentuk dari relasi tersebut. Karena adanya kecocokan antara satu pengguna dengan pengguna lain, maka mereka akan semakin akrab sehingga terbentuk relasi yang baru dengan pengguna tersebut. Para pemain *roleplayer* merasa nyaman dalam dunia *roleplayer*, dikarenakan adanya pasangan, teman, dan keluarga (Safitri, 2014)

Hingga saat ini, jumlah akun *Korean roleplayer* yang ada di media sosial *twitter* mencapai 185.500 akun jika dilihat dari *followers* salah satu akun *fanbase* @WeGotLoves. Akun ini sudah berdiri dari tahun 2013 dan masih ada hingga tahun 2022. Akun WeGotLoves merupakan wadah yang sangat sering digunakan oleh pengguna *roleplay* untuk mencari info menarik, bermain *games*, mengirimkan

*menfess*, hingga mencari pasangan. Fungsi yang disediakan oleh akun WeGotLoves sangat beragam, misalnya dalam mencari keluarga terdapat fitur *WGF (WeGotFams)*, dalam mencari pasangan terdapat fitur *WGL (WeGotLoves)*, dan dalam bercerita terdapat fitur *story RP*. *Fanbase* ini sangat terkenal di kalangan pengguna akun *roleplay* karena fiturnya yang sangat beragam tersebut.

Gantina (2021) juga mengungkapkan bahwa motif pemilihan karakter di dunia *roleplayer* bisa dipengaruhi oleh banyak hal. Misalnya, kesesuaian sikap antara pengguna dan idolanya. Mereka akan memilih karakter idola yang sesuai dengan sikap aslinya. Jika mereka memiliki sikap yang periang, gemas, dan mudah berinteraksi dengan sesama, mereka juga akan memilih karakter yang memiliki sikap yang sama dengan dirinya. Namun, ada pula yang memilih karakter karena mereka menyukai visual dari karakter yang mereka pilih. Mereka memilih karakter karena wajahnya yang cantik dan tampan. Selain itu, pemilihan karakter juga bisa didasari karena ketenaran dari karakter tersebut.

Bermain *roleplayer* sebenarnya memiliki banyak manfaat yang dapat diperoleh para pengguna. Tujuan dari bermain *roleplayer* yaitu untuk bersenang-senang dan mencari hiburan (Vanessa, 2021). Mereka yang merasa lelah dan penat di kehidupan nyata, akan bisa mendapatkan kesenangan sehingga sedikit melupakan lelah dan penatnya dari rutinitas sehari-hari. Bertemu dengan banyak orang secara virtual dan berinteraksi dengan mereka bisa saja menimbulkan perasaan senang, nyaman, dan bahagia. Namun, tidak selamanya mereka akan bertahan di dunia *roleplayer*. Mereka yang memutuskan untuk keluar dari dunia *roleplayer* bisa saja LRP atau *Left Role Player*.

Dilihat dari waktu penggunaannya, pengguna *roleplayer* memiliki waktu yang fleksibel sehingga tidak memiliki waktu tertentu untuk menggunakannya

(Vernika & Nurhastuti, 2019). Mereka cenderung tidak realistis terhadap kehidupan nyata sehingga terkadang mereka membuat beberapa cuitan yang sangat tidak berhubungan dengan kehidupan aslinya. Sehingga mereka tidak menggambarkan situasi psikologis yang sesuai dengan kepribadiannya. Mereka berusaha mengubah kepribadian mereka dan melupakan kepribadian mereka yang sebenarnya. Tidak hanya kepribadian, mereka juga mengganti atau memanipulasi identitas asli mereka di dalam dunia *roleplayer* ini. Hal-hal ini memicu terjadinya dampak psikologis yang akan mereka peroleh setelah mereka bergabung di dunia *roleplaying* tersebut.

Dampak psikologis yang diperoleh antara satu pengguna dengan pengguna lain akan berbeda. Tergantung bagaimana cara pengguna dalam bermain dan memaknai dunia *roleplayer* ini. Terdapat dampak positif dan dampak negatif yang diperoleh oleh para pengguna. Dampak positif yang seringkali terlihat yaitu para pengguna bisa mengetahui dan sedikit belajar mengenai bahasa Korea. Sebelum menjadi *roleplayer*, banyak pengguna yang kurang memahami bahasa tersebut. Namun, dikarenakan mengikuti *rolelayer* ini, pengguna bisa belajar bahasa Korea dikarenakan bahasa tersebut seringkali dijumpai dalam dunia *roleplayer*. Tidak hanya itu, pengguna juga mampu bersosialisasi dengan para pengguna yang memiliki hobi serupa, yaitu bermain *roleplayer*. Dampak positif lainnya yaitu, pengguna bisa mengekspresikan dirinya sebebaskan mungkin dan berusaha untuk mengikuti perilaku positif yang dimiliki oleh karakter idolanya (Hapsari, 2019). Penulis, sebagai salah satu pengguna *roleplayer* juga mengalami salah satu contoh konkret. Di dunia nyata, penulis merupakan seseorang yang tertutup karena takut untuk bercerita dengan siapapun. Namun, karena identitas

anonim dari *roleplayer*, penulis mampu bercerita dan mengekspresikan diri kepada pengguna lainnya secara lebih bebas.

Permainan *roleplayer* tidak hanya memiliki dampak positif. Namun, *korean roleplayer* juga memiliki dampak negatif. Diantaranya, pengguna bisa saja lupa waktu ketika sedang bermain *roleplayer*. Mereka akan terus menatap *handphone* dan membuka akun *Twitter* mereka secara terus-menerus tanpa memperhatikan waktu. Mereka akan melupakan kehidupan aslinya. Selain itu, dikarenakan *roleplayer* tidak memandang umur, banyak anak kecil yang sudah ikut bermain *roleplayer*, padahal mereka masih belum bisa menyaring hal-hal baik serta hal buruk yang dihasilkan dari bermain *roleplayer* ini (Hakiki, 2020).

Hasil wawancara singkat yang dilakukan kepada salah satu pengguna *roleplayer* perempuan yang peneliti temui, ia bermain *roleplayer* dan mendapatkan pengalaman yang kurang mengesankan. Ia menjalin hubungan dengan salah satu pengguna *roleplayer* dan melanjutkan hubungan tersebut ke dunia nyata. Namun, setelah beberapa bulan, ia mengetahui bahwa pasangannya adalah perempuan. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari (2019), mengungkapkan bahwa *roleplayer* dapat membawa dampak negatif ke dalam dunia nyata, seperti mereka akan menjadi kasar karena tokoh yang diperankan memiliki gaya bicara yang frontal dan menemui *roleplayer* lainnya yang menyukai sesama jenis.

Masih banyak dampak positif maupun negatif yang diperoleh dari bermain *roleplayer*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai apa saja dampak psikologis yang disebabkan dari permainan *roleplayer* di media sosial *Twitter*. Fenomenologi atau biasa disebut fenomena yaitu salah satu metode pencarian data dalam metode penelitian kualitatif. Fenomenologi berasal dari Bahasa Yunani *phainomai* yang berarti menampak. Fenomenologi mempelajari

mengenai arti kehidupan dengan melihat pengalaman hidup atau fenomenanya. Dalam penelitian ini, fokus yang diteliti adalah fenomena *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*. Terdapat banyak motif, makna, dan dampak psikologis yang pengguna dapatkan dari bermain *roleplaying* ini. Motif, makna, dan dampak psikologis yang diterima antar individu akan berbeda, tergantung bagaimana mereka memaknai dan menginterpretasikan fenomena ini di dalam hidupnya.

Banyak hal yang sangat menarik untuk diteliti dalam dunia *roleplaying*. Misalnya dari segi kuantitas, banyaknya jumlah pengguna akun *roleplayer* sehingga terdapat perbedaan dampak psikologis yang mungkin menyebabkan mereka kehilangan jati diri atau kepercayaan diri di dalam kehidupan sehari-hari. Dampak psikologis tersebut juga akan mengubah persepsi mereka terhadap dunia nyata sesuai dengan hal-hal yang mereka terima saat bermain *role playing*. Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk mengeksplorasi atau menggali secara mendalam dampak psikologis *Korean Roleplayer* pada pengguna di media sosial *Twitter*.

## **1.2. Tujuan Penelitian**

Penelitian Studi Fenomenologis Dampak *Korean Roleplayer* pada Pengguna di Media Sosial *Twitter* bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam dampak psikologis pada *Korean Roleplayer* di media sosial *Twitter*.



### 1.3. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan di bidang psikologi sosial dan kesehatan mental tentang dampak psikologis pada Korean *roleplayer* di media sosial *Twitter*.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang dampak psikologis kepada pengguna akun Korean *roleplayer* di media sosial khususnya *Twitter*. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti lainnya untuk melakukan penelitian yang terkait.

