

BAB II

DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN

A. *K-Pop Roleplayer*

K-Pop roleplay merupakan kegiatan permainan peran yang diadaptasi dari budaya penggemar artis Korea Selatan atau *idol K-Pop* (Pane, 2020) dan diperkirakan telah dilakukan sejak tahun 2010/2011 (Nurfaidah, 2020). Pemain *K-Pop roleplay* disebut sebagai *K-Pop roleplayer*. Permainan peran ini dilakukan melalui media sosial, seperti *Twitter*, *Line*, *Facebook*, maupun *Instagram*. Namun, media yang ramai digunakan oleh *K-Pop roleplayer* adalah *Twitter*. Wadah atau media tempat mereka melakukan kegiatan *roleplayer* ini disebut dengan istilah *roleplayer world* atau dunia *roleplayer*.

Permainan peran ini dilakukan *K-Pop roleplayer* dengan membuat akun *Twitter* persis dengan milik *idol*, mulai dari *username*, *photo profile*, *header* hingga bio dibuat seakan-akan mereka adalah *idol* tersebut. Begitu pula dengan unggahan foto, tulisan, maupun cuitan yang dibuat. Selain identitas virtual yang ditampilkan melalui akun *roleplayer*-nya, para *roleplayer* juga dituntut untuk memahami dan menyerupai karakter artis/*idol* yang diperankannya, mulai dari sifat, kesukaan, gaya bahasa hingga cara berpikir artis/*idol* tersebut.

K-Pop roleplayer bebas menentukan artis Korea Selatan yang akan digunakan sebagai identitas *roleplayer*-nya. Kebanyakan menggunakan identitas artis idola yang dianggap sebagai figur ideal dalam fantasinya, karena

pada umumnya permainan *K-Pop roleplay* merupakan bentuk kecintaan penggemar terhadap artis idolanya (Achsa dan Affandi, 2015).

Terdapat beberapa jenis *K-Pop roleplayer*, yaitu (a) *In Character (IC)*, di mana *K-Pop roleplay* diharuskan memainkan peran sama persis dengan artis/*idol*. Setiap unggahan yang dibuat harus berupa aktivitas yang dilakukan oleh artis/*idol* yang diperankannya. (b) *Less Out Of Character (LOOC)*, di mana *K-Pop roleplayer* tidak diharuskan memainkan peran sama persis dengan artis/*idol*. Mereka diperbolehkan untuk membagikan unggahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata namun tidak mendominasi. Biasanya *K-Pop roleplayer LOOC* menggunakan tanda *bracket*/kurung pada unggahan tentang *real life*-nya, dengan maksud sebagai pembeda dengan unggahan dari karakter yang diperankan. (c) *Out Of Character (OOC)*, di mana pada jenis akun *K-Pop roleplayer* ini, *roleplayer* menggunakan identitas yang sama persis dengan artis/*idol* namun, semua unggahan yang dibagikan berhubungan dengan kehidupan nyata dan tidak berkaitan dengan artis/*idol*.

Dalam dunia *roleplayer* para *roleplayer* melakukan interaksi dan membangun relasi dengan sesama pemain. Mereka juga melakukan aktivitas selayaknya di dunia nyata, membentuk dunia sendiri dengan mengadopsi lingkungan di dunia nyata, seperti membentuk *agency*, bermain *games*, menggelar konser dan *event* virtual, juga memiliki pasangan (*pacar*) di dunia *roleplayer*.

Pasangan dalam dunia *roleplayer* disebut dengan istilah *couple*. Tidak ada aturan baku mengenai pemilihan *couple* di dunia *roleplayer*. Setiap *K-Pop roleplayer* bebas menjalin hubungan pacaran dengan pemain manapun. *Couple* dapat disesuaikan dengan kehidupan nyata artis/*idol* misalnya, di dunia nyata Heechul anggota *boygroup* Super Junior berpacaran dengan Momo anggota *girlgroup* Twice, kemudian *roleplayer* memilih pasangan sesuai dengan kehidupan nyata artis/*idol* tersebut, yaitu akun *roleplayer* Heechul Super Junior berpasangan dengan akun *roleplayer* Momo Twice. Selain itu *roleplayer* juga bisa memilih *couple* yang disukainya, tidak harus sama dengan kehidupan nyata artis/*idol*.

Terdapat beberapa istilah yang biasa digunakan oleh para *K-Pop roleplayer* di dunia *roleplayer*, yaitu:

1. *Couple*

Couple merupakan istilah yang digunakan *K-Pop roleplayer* untuk menyebut pasangannya (pacar).

2. *Agency*

Agency merupakan sebuah akun komunitas yang berisi beberapa *K-Pop roleplayer*. Komunitas ini dikelola oleh beberapa *K-Pop roleplayer*. Terdapat berbagai persyaratan dan aturan yang harus dilakukan oleh para *K-Pop roleplayer* untuk bergabung dalam *agency*. Setiap *agency* di dunia *roleplayer* memiliki persyaratan dan aturan yang berbeda-beda pula.

3. *Fanbase*

Fanbase adalah sebuah akun yang sengaja dibuat untuk menghibur para *K-Pop roleplayer* dengan berbagai postingan yang menarik dan beragam. Selain itu beberapa *fanbase* juga mengadakan berbagai *event* maupun *games* bagi para *K-Pop roleplayer*.

4. *Autobase*

Autobase merupakan akun yang dibuat khusus sebagai sarana bagi para *K-Pop roleplayer* untuk mengirimkan pesan *menfess* secara otomatis. Cara kerja *autobase* adalah pengirim yang biasa disebut sebagai *sender* mengirimkan *direct message* ke akun *autobase* dengan *trigger* tertentu, kemudian pesan tersebut akan terkirim secara otomatis dalam bentuk *tweet* di akun *autobase* yang bersangkutan.

5. *Menfess*

Menfess merupakan sebuah *tweet* yang berisi pesan dari *K-Pop roleplayer* kepada pemain lainnya. Pesan ini tidak dikirimkan melalui akun sendiri, melainkan melalui *autobase*.

6. *Transgender*

Para *K-Pop roleplayer* biasanya menyebut *transgender* dengan singkatan TG. *Transgender* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut akun *K-Pop roleplayer* yang melakukan *gender swipe*, di mana jenis kelamin asli

K-Pop roleplayer berlawanan dengan jenis kelamin karakter yang diperankannya.

7. *We Got Loves*

We Got Loves merupakan *event* pencarian jodoh dalam bentuk percobaan pacaran yang dilaksanakan oleh *fanbase*. Biasanya *event* ini dilaksanakan selama 2 sampai 3 hari.

8. *Imagine*

Imagine merupakan kegiatan yang dilakukan oleh *K-Pop roleplayer* di mana mereka menuangkan imajinasinya dalam bentuk ketikan kepada sesama pemain. Biasanya *imagine* digunakan oleh pasangan pacaran. Contohnya, “aku lagi capek. /menyandarkan kepala di bahumu”

B. Profil Narasumber

1. Pasangan 1

Pasangan 1 merupakan pasangan pacaran *K-Pop roleplayer* yang tengah menjalin hubungan selama kurang lebih 4 bulan. Narasumber A memainkan peran sebagai Jisoo anggota *girlgroup* Blackpink, sedangkan Narasumber B memainkan peran sebagai Cha Eun Woo anggota *boygroup* Astro. Narasumber A mulai bermain *K-Pop roleplayer* sejak tahun 2018 dan telah beberapa kali menjalin hubungan pacaran dengan sesama pemain *K-Pop roleplayer*. Berbeda dengan Narasumber A, Narasumber B baru bermain *K-Pop roleplayer* di pertengahan tahun 2022. Keduanya memilih

untuk berpacaran dengan sesama pemain *K-Pop roleplayer* karena untuk memenuhi kebutuhan afeksi, teman mengobrol, dan mengisi waktu luang mereka. Kesibukan dan larangan berpacaran yang diberikan oleh keluarga Narasumber A juga menjadi alasan bagi dirinya untuk berpacaran di *K-Pop roleplay*, yang mana dapat dilakukan secara *online* sehingga tidak menghabiskan banyak waktu untuk melakukan pertemuan tatap muka.

2. Pasangan 2

Pasangan 2 merupakan pasangan pacaran *K-Pop roleplayer* yang pernah menjalin hubungan selama 6 bulan. Keduanya mengaku telah mengakhiri hubungan pacaran di tahun 2021 lalu, dan saat ini memilih untuk berteman. Narasumber C memainkan peran sebagai Taehyung anggota *boygroup* BTS, sedangkan Narasumber D memainkan peran sebagai Nayeon anggota *girlgroup* Twice. Narasumber C sudah bermain *K-Pop roleplay* sejak tahun 2015 ketika dirinya tengah duduk di bangku SMP. Sedangkan Narasumber D bermain *K-Pop roleplay* sejak tahun 2017. Alasan keduanya berpacaran melalui akun *K-Pop roleplayer* adalah untuk mendapatkan afeksi yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata.

Selama bertahun-tahun bermain *K-Pop roleplay*, Narasumber C beberapa kali melakukan *gender swipe*, dia sering memainkan peran sebagai artis/*idol* laki-laki. Hal ini dilakukan karena menurut pengalamannya *K-Pop roleplayer* yang memainkan peran sebagai artis/*idol* laki-laki lebih disenangi oleh *roleplayer* lainnya, sehingga dirinya lebih mudah berinteraksi dengan sesama pemain.

3. Pasangan 3

Pasangan 3 merupakan pasangan pacaran *K-Pop roleplayer* yang tengah menjalin hubungan berpacaran selama 14 bulan. Narasumber E memainkan peran sebagai Jaehyun anggota *boygroup* NCT, sedangkan Narasumber F memainkan peran sebagai Giselle anggota *girlgroup* AESPA. Narasumber E dan Narasumber F sudah bermain *K-Pop roleplayer* sejak tahun 2015. Kebutuhan akan afeksi adalah alasan bagi mereka untuk menjalin hubungan berpacaran dengan sesama *K-Pop roleplayer*. Selain itu, di kehidupan nyata Narasumber E seringkali kesulitan untuk mendapatkan pasangan yang sesuai dengan standarnya. Kesulitan tersebut membuat Narasumber E mencoba *gender swipe* di *K-Pop roleplay*, memainkan peran sebagai artis/*idol* laki-laki untuk menciptakan karakter laki-laki yang sesuai dengan harapannya melalui akun *K-Pop roleplayer*.