

PRESENTASI DIRI PENGGUNA AKUN ROLEPLAY IDOL K-POP DI TWITTER

Farizqi Feryadhi Prasetyo, Vinisa Nurul Aisyah

Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Korespondensi: Jalan A. Yani, Mendungan, Kartasura, Kab Sukoharjo, Jawa Tengah

Surel: farizqiprasetyo@gmail.com, vna409@ums.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 14/08/2023

Direvisi: 23/09/2023

Publikasi: 30/09/2023

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Presentasi Diri;

Roleplay;

K-Pop;

Dramaturgi;

Twitter

Keywords:

Self Presentation;

Roleplay;

K-Pop;

Dramaturgy;

Twitter

ABSTRAK Presentasi Diri Pengguna Akun Roleplay Idol K-Pop di Twitter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana presentasi diri yang dilakukan pengguna akun *roleplay Idol* K-Pop di Twitter. *Roleplay* merupakan kegiatan seseorang yang mengasumsikan dirinya sebagai orang lain atau dalam peran tertentu. Penelitian ini dilakukan dengan acuan teori dramaturgi dari Erving Goffman. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi dan wawancara yang kemudian di analisis dengan teknik analisis data interaktif. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa akun *roleplay* informan sebagai *front stage* yang berisikan *setting, appearance, dan manner*. Sedangkan *back stage* informan adalah kehidupan asli informan yang kemudian menjadi tempat persiapan untuk membentuk konsep diri atau kesan di dunia *roleplay*. Presentasi diri dapat dilihat dari penampilan informan di *front stage*. Sedangkan persiapan di *back stage* meliputi konsep identitas, referensi serta motivasi. Selain itu di *back stage* informan cenderung menyembunyikan fakta bahwa dia seorang pemain *roleplay*.

ABSTRACT Self Presentation of Idol K-Pop Roleplay Account in Twitter. This study aims to find out how self-presentations are made by users of K-Pop Idol roleplay accounts on Twitter. Roleplay is the activity of someone who assumes himself as another person or in a certain role. This research was conducted concerning the dramaturgical theory of Erving Goffman. This research is a type of descriptive qualitative research. In this study, data were obtained through observation and interviews which were then analyzed using interactive data analysis techniques. The results obtained in this study indicate that the resource person's roleplay account is the front stage which contains settings, appearance, and manner. Meanwhile, the back stage of the informant is the original life of the resource person which then becomes a place of preparation to form self-concept or impressions in the world of roleplay. Self-presentation can be seen from the appearance of the speakers on the front stage. While the preparation in the back stage includes the concept of identity, reference and motivation. Apart from that, in the back stage, the informant tends to hide the fact that he is a roleplayer

PENDAHULUAN

Korean wave atau *Hallyu* merupakan istilah yang sudah dikenal oleh masyarakat karena adanya persebaran budaya pop Korea di dunia, termasuk juga di Indonesia (Valenciana & Pudjipudojo, 2022). Budaya Korea Selatan yang kian melebar dan turut hadir di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Budaya populer seperti, musik, drama, *fashion style*, hingga produk-produk Korea semua masuk memberikan pengaruh di masyarakat. Pengaruh tersebut sangat berdampak, khususnya pada kaum remaja yang kemudian menyukai berbagai hal yang dibawa oleh *Korean wave*.

Roleplay merupakan kegiatan seseorang yang mengasumsikan dirinya sebagai orang lain atau dalam peran tertentu (The Free Dictionary, 2011). Istilah *roleplay* terdapat dalam berbagai sosial media. Salah satunya muncul di Twitter. *Roleplay* dimainkan oleh remaja Indonesia yang memiliki ketertarikan dengan budaya populer dari berbagai negara seperti Korea, Barat, dan Jepang. Akan tetapi, *roleplay* di Twitter cenderung didominasi oleh *roleplay K-Pop* karena adanya *Korean wave* atau *Hallyu*.

Dalam internet terdapat tiga kategori identitas yang berbeda menurut Rosenbach dan Schmund: nama asli (*orthonym*), nama samaran (*pseudonym*) dan tanpa nama (*anonym*). Identitas *roleplay* berbeda dengan identitas *pseudonym*. *Pseudonym* sendiri merupakan nama palsu atau identitas semu yang dibuat untuk menutupi identitas asli dari penggunanya. Sementara itu, *roleplay* merupakan identitas asli orang lain yang diperankan atau digunakan oleh orang lain untuk bermain peran.

Menurut Santoso (2011) *roleplay* merupakan kegiatan mendramatisasi dan mengekspresikan tingkah laku dan sikap seseorang dalam berkehidupan sosial. *Roleplay* merupakan permainan dengan mengandalkan imajinasi. *Roleplay* ini juga sering disebut sebagai *socio-drama* yang di dalamnya terdapat dramatisasi yang timbul akibat adanya interaksi sosial dalam lingkup tertentu (Achsa & Affandi, 2015). *Roleplay* di media sosial dimainkan dengan cara memerankan tokoh yang ingin diperankan demi mendapatkan kepuasan emosi yang diinginkan oleh imajinasi pemain.

Peran yang dimainkan dalam *roleplay* bisa berupa kehidupan sehari-hari bersama pemain *roleplay* lainnya yang dilakukan di media sosial selayaknya kehidupan dunia nyata tetapi dengan menggunakan identitas baru seperti tokoh idola. Identitas yang paling banyak

digunakan adalah karakter idola grup band Korea. Pemain *roleplay* kebanyakan merupakan *fans* dari grup band Korea yang ingin memainkan imajinasi mereka bersama idolanya. *Fans K-Pop* ini biasa disebut sebagai *fangirl* di Twitter. *Fangirl* merupakan perempuan yang menjadi penggemar dan mendedikasikan dirinya terhadap *Idol* yang disukainya, bahkan bisa sampai terobsesi kepada *Idol* tersebut. Dalam media Twitter, fenomena menggemari ini biasa disebut sebagai *fangirling*.

Dalam beberapa kasus, para penggemar ini sampai membuat kelompok atau basis penggemar. Basis penggemar ini biasa disebut sebagai *Fandom*. *Fandom* yang terdiri dari kumpulan penggemar ini biasa menggunakan nama-nama unik yang berhubungan dengan idola yang digemari. Sebagai contoh, *fandom* dari grup band *K-Pop* Blackpink adalah BLINK, dan *fandom* dari grup NCT adalah NCTZen.

Grup band Korea atau juga disebut sebagai *K-Pop* merupakan grup musik yang terdiri dari beberapa orang. Member-member dari grup band yang memiliki tampan rupawan berhasil mengambil hati banyak orang sehingga banyak yang kemudian mengidolakan *Idol K-Pop*. Salah satu cara mereka mengimajinasikan perasaan suka mereka kepada sang idola adalah dengan cara bermain *roleplay*.

Penelitian ini difokuskan pada presentasi diri pengguna akun *roleplay* grup band Korea di Twitter yang dilihat dari kacamata dramaturgi. Penggunaan teori ini berdasarkan dramaturgi yang berusaha untuk memahami dunia manusia sebagai dunia yang penuh simbolis layaknya pentas drama (Littlejohn & Foss, 2011).

Berdasarkan paparan penjelasan tersebut, penelitian ini memiliki rumusan masalah: Bagaimana pengguna akun *roleplay* mempresentasikan diri sebagai seorang *Idol K-Pop* melalui media Twitter?

TINJAUAN PUSTAKA

Roleplay

Pelaku *roleplay* di media Twitter telah menciptakan dunia yang sesuai dengan imajinasi pemain. Dunia palsu (*fake world*) yang di dalamnya berisi fantasi-fantasi penggemar (Achsa & Affandi, 2015). Fantasi ini dituangkan dalam *tweet* atau obrolan sesama pemain yang menciptakan dunia sendiri yang memuaskan imajinasi mereka. *Roleplay*

merupakan permainan yang bisa menggandakan kepribadian seseorang. Tidak jarang pemain *roleplay* bisa memiliki beberapa akun *roleplay* yang memiliki identitas berbeda. Identitas yang berbeda ini bisa juga memiliki kepribadian yang bertolak belakang, seperti perbedaan jenis kelamin. Akun yang berbeda tersebut bisa saja digunakan di saat yang bersamaan. Dengan kata lain, pemain *roleplay* yang memiliki beberapa akun tersebut telah membelah kepribadiannya, menjadi beberapa kepribadian sesuai identitas akun yang dimainkannya.

Aktivitas yang dilakukan dalam dunia *roleplay* seakan membuat realitas baru selayaknya dunia nyata, contohnya adanya pernikahan virtual pasangan yang ada di dunia *roleplay*. Pernikahan yang terjadi di dunia *roleplay* diadakan selayaknya pernikahan di dunia nyata. Serangkaian aktivitas seperti membuat undangan, pemilihan baju pengantin, bahkan sampai ada *wedding organizer* yang dikhususkan untuk mengurus pernikahan pasangan *roleplay* (Pratiwi & Putra, 2018).

Teori Dramaturgi

Dalam bukunya yang berjudul *The Presentation of Self in Everyday Life* Erving Goffman menjelaskan bahwa seseorang akan selalu berperilaku secara sengaja atau tidak sengaja berekspresi mengenai dirinya untuk membuat orang lain terkesan terhadap cara atau ekspresi setiap orang-orang tersebut (Goffman, 1986).

Dalam bukunya Goffman menjelaskan teori dramaturgi membagi kehidupan menjadi dua konsep, yaitu *front stage* (panggung depan), dan *back stage* (panggung belakang) (Retasari Dewi, 2018). Panggung depan merupakan bagian di mana seorang aktor memainkan perannya dengan membangun citra diri sesuai dengan peran yang dimainkannya di depan khalayak. Sebaliknya dengan panggung belakang, bagian ini merupakan wilayah yang digunakan oleh aktor untuk mempersiapkan diri sebelum naik ke panggung depan, atau juga bisa sebagai wilayah di mana sang aktor menjadi dirinya sendiri tanpa memainkan peran apapun yang ingin ditampilkan kepada khalayak.

Kehidupan sosial digambarkan oleh Goffman sebagai pentas drama dengan menyatakan bahwa dalam kehidupan bersosial terdapat aktor yang bermain peran di depan panggung untuk menciptakan citra diri yang diharapkan dapat diterima oleh khalayak (Rorong, 2018). Seorang aktor akan berusaha semaksimal mungkin untuk mendramatisasi

setiap kegiatannya dengan mempersiapkan segala keperluan guna memperlancar jalannya pertunjukan (Kenzy, 2018).

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode ini digunakan dengan tujuan, peneliti dapat memahami konteks serta situasi fenomena yang sedang diteliti. Menurut Bogdan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif baik yang berisi kata-kata dari informan maupun perilaku yang diamati (Bogdan, 2007). Tipe penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan situasi yang sebenarnya agar mendukung penyajian data.

Populasi dalam penelitian ini adalah para pengguna media sosial Twitter yang memiliki ketertarikan pada dunia *K-Pop* di Solo Raya. Sampel diambil bukan berdasarkan jumlahnya, tetapi berdasarkan pemilihan informasi dengan tujuan bisa memperoleh data yang lebih lengkap. Sampel dipilih menggunakan teknik *snowball sampling* dengan tujuan agar dapat memperoleh informasi yang lengkap dan mendalam. *Sampling* penelitian didapatkan melalui informasi yang diperoleh dari informan pertama hingga informan berjumlah tiga orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara dengan informan serta observasi langsung. Observasi dilakukan dengan menggunakan akun Twitter dan memasuki dunia *roleplayer* guna mengamati secara langsung bagaimana fenomena ini berlangsung.

Sumber data penelitian ini diambil dari data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini sumber data primernya adalah para pengguna *roleplay* di media Twitter. Sementara itu, untuk data sekundernya adalah akun *roleplay*, foto, dan data dari penelitian terdahulu yang membahas permasalahan serupa.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data interaktif. Teknik analisis ini dilakukan secara berkelanjutan sampai tuntas atau ketika data yang diteliti sudah tidak jenuh lagi. Menurut Miles dan Huberman teknik analisis data interaktif terdiri dari tiga hal utama yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1994).

Ketiga hal utama tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain dan saling berhubungan baik sebelum, selama dan setelah pengumpulan data dilakukan.

Reduksi data dilakukan dengan cara menggolongkan serta memilah data agar bisa lebih tajam dan mengarahkan peneliti mendapatkan jawaban atas pertanyaan penelitian. Kemudian penyajian data dilakukan untuk memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan atau keputusan dalam penelitian. Terakhir terdapat penarikan kesimpulan serta verifikasi yang didasarkan pada data yang telah direduksi dan disajikan sebelumnya. Penarikan kesimpulan dilakukan harus didukung dengan bukti serta data yang didapatkan ketika pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini *roleplay* merupakan perilaku *fans* yang secara sadar menggunakan identitas *Idol K-Pop* untuk diperankan secara virtual di media sosial Twitter. Dalam fenomena tersebut, didapati jika sebagian besar pemain *roleplay* merupakan seorang pelajar yang memiliki ketertarikan terhadap dunia *K-Pop*.

Dalam temuan penelitian, semua informan mengatakan telah bermain *roleplay* sejak mereka duduk di bangku SMP dan SMA hingga memasuki Perguruan Tinggi. Semua informan mengaku tertarik untuk bermain *roleplay* ini karena diajak oleh teman sewaktu masih dibangku sekolah. Kemudian ketertarikan terhadap dunia *K-Pop* juga menjadi alasan informan tertarik untuk bermain *roleplay*. Bermula dari ketertarikan tersebut, ditemui jika informan bermain *roleplay* untuk mengisi waktu luang mereka. Bisa dikatakan permainan *roleplay* ini kemudian menjadi hobi dari informan.

Tabel 1. Data Informan Penelitian

| No | Informan | Tokoh yang diperankan | Jenis kelamin | Lama bermain |
|----|------------|-----------------------------------|---------------|--------------|
| 1 | Informan 1 | Jennie Blackpink, Chanyeol EXO | Perempuan | 5 tahun |
| 2 | Informan 2 | Min Kyeung | Perempuan | 6 tahun |
| 3 | Informan 3 | Irene Redvelvet | Perempuan | 8 tahun |

Keseharian yang dilakukan oleh informan di dalam dunia *roleplay* kebanyakan adalah untuk bersenang-senang dengan cara melakukan interaksi dengan sesama pengguna

roleplay. Terdapat juga informan yang mengatakan jika keseharian dia ketika bermain *roleplay* adalah untuk mempromosikan *Idol* yang diperankan.

Hasil wawancara juga menyatakan bahwa terdapat informan yang menggunakan karakter dengan jenis kelamin berlawanan dengan dirinya. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai *cross gender*. *Cross gender* adalah ketika terdapat laki-laki yang menukar karakter atau identitasnya menjadi perempuan, dan begitu pula sebaliknya (Mecca, A, 2022). Fenomena *cross gender* ini juga bisa disebut sebagai *cross dressing* karena dalam pertukaran karakter juga melibatkan pakaian dan atribut yang selaras dengan atribut gender yang akan diperankan.

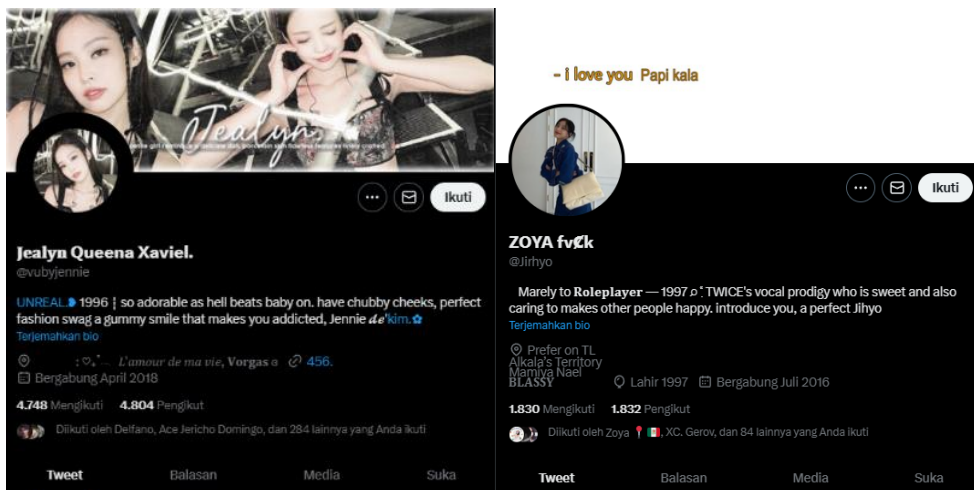
Front Stage sebagai Roleplay K-Idol

Dalam penelitian yang dilakukan ditemui jika hampir semua informan mengatakan jika dalam mempresentasikan diri mereka melalui akun *roleplay*, mereka mengikuti *Idol* atau *role* yang mereka gunakan sebagai topeng. Semua informan mengatakan jika mereka mengatur akun mereka sedemikian rupa agar tampak seperti *Idol*.

“Yaa kalau saya berdasarkan Idol atau role yang sedang dipakai. Jadi kayak memerankan seolah-olah menjadi Idol tersebut. Kayak mengatur profile picture, display name, bio profile, sama tweetnya berisi seolah kita jadi Idolnya”. (wawancara dengan informan 2, pada 24 Januari 2023).

Melihat temuan tersebut diketahui jika dalam mempresentasikan identitas baru mereka, para informan menggunakan berbagai atribut untuk mendukung citra yang dibuat untuk *roleplay*. Dalam temuan tersebut, atribut yang digunakan adalah seperti *photo profile*, *display name*, *bio profile*, serta *tweet* yang dibuat. Semua atribut kemudian diatur sedemikian rupa agar sesuai dengan identitas *idol* yang ingin dibentuk. Ini menunjukkan seperti apa informan ingin menampilkan panggung depannya.

Kemudian ditemui juga bagaimana informan dalam membentuk identitas diri atau kepribadian yang dilakukan ketika bermain *roleplay*. Dalam wawancara yang dilakukan semua informan menjawab jika ketika membentuk identitas *roleplay*, mereka membuat identitas tersebut tidak jauh dari dirinya, tetapi tetap menggunakan identitas idola sebagai topeng untuk menyembunyikan identitas asli mereka.



Gambar 1. Profile akun *roleplay* di Twitter yang menampilkan atribut seperti foto profil, biodata, serta nama dari *Idol* yang diperankan.

Di samping itu, selain memperhatikan atribut untuk mengatur identitas di panggung depan, informan juga memperhatikan cara berinteraksi mereka. Dalam temuan penelitian, semua informan mengatakan adanya batasan yang perlu diperhatikan dalam berinteraksi di dunia *roleplay*. Interaksi yang dilakukan dibatasi hanya dengan sesama pengguna akun *roleplay*.

"Kalau batasan yaa, interaksi yang dilakuin itu yaa sesama akun roleplay aja. Jadi interaksinya itu kalau bisa sesama akun roleplay aja dan ga berinteraksi sama akun asli begitu". (wawancara dengan informan 2, pada 24 Januari 2023).

Melihat temuan tersebut, bisa dikatakan jika interaksi yang dilakukan para pemain *roleplay* ini cukup tertutup karena adanya batasan untuk tidak melakukan interaksi dengan akun pribadi. Berdasarkan hasil temuan, hal ini dilakukan guna mengantisipasi pembahasan yang mengarah ke kehidupan pribadi atau *real life* pengguna akun *roleplay*.

"Tidak boleh membahas mengenai real life. Jadi yang dibahas benar-benar di luar dari kehidupan real life pemain. Jadi yaa obrolannya seputar kehidupan roleplay seakan hidup di dunia roleplay sebagai Idol tersebut". (wawancara dengan informan 1, pada 23 Januari 2023).



Gambar 2. Contoh *tweet* akun *roleplay* yang menggambarkan kegiatan dari *Idol*.

Dalam akun pribadi, para informan bebas membagikan kehidupan pribadi mereka. Berdasarkan hasil pengamatan, akun Twitter pribadi informan kebanyakan berisi *tweet* seperti kegiatan yang sedang dilakukan, keluh kesah sehari-hari, dan *tweet* yang mengarah pada diri pribadi informan. Kemudian ditemui juga perbedaan yang cukup signifikan dari kedua akun informan. Akun *roleplay* informan cenderung memiliki *follower* yang lebih banyak dibanding dengan akun pribadi mereka.

Dalam teorinya, Goffman membagi *front stage* menjadi dua unsur, terdapat *setting* dan *front personal*. Kemudian *front personal* dibagi lagi menjadi dua bagian yaitu *appearance* dan *manner*. Pada bagian *setting*, informan menampilkan dirinya melalui *tweet-tweet* yang menunjukkan bahwa dirinya merupakan seorang *Idol*. Foto-foto kegiatan *Idol* yang diatur sedemikian rupa melalui *tweet* agar terlihat seakan sedang membagikan kegiatan dirinya. Foto tersebut dipilih untuk menunjukkan kesan seorang *Idol*.

Kemudian dalam tahap *appearance* yang merupakan bagian dari *front stage* berisi penampilan dari informan melalui akun *roleplay*. Seperti yang telah dijelaskan dalam temuan sebelumnya, para informan menggunakan berbagai atribut untuk dijadikan alat dalam mengolah kesan akun mereka. Atribut seperti foto profil yang menggunakan foto *Idol* yang diperankan, profil yang memberikan keterangan jika akun tersebut merupakan akun *roleplay*, nama akun yang dibuat semirip mungkin dengan nama *Idol* yang diperankan. Dengan

menggunakan atribut tersebut, informan ingin membuat akun Twitternya seakan-akan merupakan akun *Idol*.

Selain itu ditemui juga atribut yang digunakan informan dalam bermain *roleplay*. Dalam *roleplay* terdapat istilah *fams* atau *base* yang biasa digunakan oleh pemain untuk berkumpul dengan sesama pemain. Istilah *fams* dalam *roleplay* berarti keluarga. Sementara itu, *base* dalam *roleplay* berarti kelompok atau komunitas atau basis. Dalam penelitian ini ditemui pada setiap *fams* atau *base* memiliki atribut atau simbol tertentu yang mengharuskan anggotanya untuk mencantumkan pada profil akun mereka. Atribut ini biasa dicantumkan pada nama atau profil.

Selanjutnya, pada tahap *manner*, perilaku yang ditunjukkan oleh narasumber memiliki keunikannya masing-masing. Yang dilakukan informan ketika bermain *roleplay* kebanyakan adalah membagikan pengalamannya bermain *roleplay*, seperti mengunggah *tweet* berisikan potongan foto *DM (Direct Message)*, *mention*, serta foto *Idol* yang terlihat sedang melakukan sesuatu. Foto-foto tersebut kemudian diberi keterangan yang menjelaskan kegiatan mereka. Informan mempresentasikan dirinya sebagai seorang *Idol*. Postingan tersebut didasari untuk memberikan kesan bahwa dirinya merupakan seorang *Idol*.



Gambar 3. Contoh *tweet* dan interaksi antar akun *roleplay* melalui kolom komentar.

Back Stage sebagai Arena Kehidupan Nyata Informan

Berdasarkan hasil temuan penelitian, pemain *roleplay* atau informan mencitrakan diri mereka ketika bermain adalah benar-benar sebagai seorang *Idol*. Akan tetapi, terdapat tempat di mana informan akan melepas peran tersebut, yaitu pada panggung belakang. Pada *back stage* informan memiliki kehidupan yang terlepas dari berbagai aturan dan batasan seperti dalam dunia *roleplay*. Kehidupan asli informan dalam penelitian ini disebut sebagai *back stage*.

Goffman menyatakan bahwa *Back stage* merupakan tempat di mana para informan mempersiapkan penampilannya. Berdasarkan hal tersebut, maka *back stage* merupakan tempat di mana informan akan mempersiapkan berbagai hal sebelum kemudian memerankan citra sebagai *Idol* dalam *roleplay*. Dalam *back stage* para informan akan berubah menjadi dirinya sendiri selayaknya manusia lainnya. Informan akan lebih santai dan apa adanya karena tidak ada tuntutan serta aturan yang membatasi perilaku mereka sebagai seorang individual. Dalam *back stage* informan akan lebih bebas mengekspresikan ataupun mengekspos identitas aslinya yang berbanding terbalik ketika berada di *front stage*. *Back stage* adalah realitas sendiri bagi seseorang (Oktaviani A, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi, ditemui jika para informan memiliki kehidupan sosial yang normal dan tidak ada aktivitas lain yang berkaitan dengan *roleplay* misalnya berkumpul sesama pemain *roleplay*. Informan menyatakan dalam kesehariannya ia memiliki banyak teman dan berusaha terbuka pada siapa saja.

"Kalau kehidupan saya di luar roleplay ini yaa seperti biasa kaya bermain sama temen-temen saya, hang out, nongkrong, yaa tidak berbeda lah." (wawancara dengan informan 3, pada 28 Januari 2023).

Dari jawaban tersebut dapat dilihat jika dalam *back stage*, keseharian informan di luar *roleplay* sangat normal. *Back stage* dalam penelitian ini adalah kehidupan sehari-hari dari informan di luar *roleplay* dengan melihat interaksi yang dilakukan dengan sesama (Muhammad Bariqi Najman, 2019). Di samping segala kegiatan tersebut, semua informan menyatakan jika mereka menyukai *roleplay* dengan cara mereka sendiri. Bagi informan, *roleplay* dianggap sebagai hiburan serta hobi tersendiri di luar kehidupan *real life* mereka.

Selain menghibur, *roleplay* juga membantu mereka agar bisa berinteraksi dengan banyak orang yang memiliki kesukaan serta hobi yang sama terkait dunia *K-Pop* .

Ketika informan berada dalam *back stage* mereka menjalani kehidupan yang sangat berbeda dari *front stage*. Ketika berada dalam *back stage* mereka membuang segala identitas serta atribut yang digunakan dalam *front stage*. Ketika menjalani kehidupan *back stage* mereka seakan-akan menyembunyikan fakta bahwa mereka bermain *roleplay* di Twitter.

Seperti yang diungkapkan dalam kutipan wawancara di atas, bermain *roleplay* kemudian tidak membuat mereka menjadi pendiam atau antisosial. Dalam upayanya menyembunyikan fakta informan sebagai pemain *roleplay*, mereka kemudian tetap menjalani kehidupan mereka dengan normal selayaknya mahasiswa. Pengelolaan kesan ini dilakukan agar mereka tidak terlihat sebagai seorang yang anti sosial dan suka menyendiri. Pengelolaan kesan serta identitas yang dilakukan informan bertujuan untuk menghindari prasangka buruk dari orang-orang di sekitar. Dalam sesi wawancara informan mengungkapkan jika mereka tidak ingin ada orang di sekitar yang mengetahui fakta bahwa mereka bermain *roleplay*.

Informan beranggapan jika orang lain mengetahui hal tersebut akan menganggap diri mereka sebagai seorang yang aneh serta antisosial. Melihat adanya stigma orang yang suka bermain media sosial, bahkan sampai kecanduan adalah orang yang antisosial dan tidak suka membaur. Hal tersebut kemudian membentuk adanya ketakutan bagi informan jika fakta tersebut diketahui oleh orang di sekitar.

PEMBAHASAN

Presentasi diri pemain *roleplay* dapat dilihat melalui kacamata dramaturgi. Kehidupan yang digambarkan memiliki dua bagian, yaitu *front stage* serta *back stage*. Dalam penelitian ini identitas akun *roleplay* sebagai *front stage* serta kehidupan asli pengguna sebagai *back stage*. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Erving Goffman yang menganalogikan kehidupan manusia selayaknya pentas drama. Seperti halnya pentas drama, seorang aktor akan berusaha sebaik-baiknya untuk menampilkan penampilan terbaik di atas panggung (Girnanfa & Susilo, 2022), dengan harapan kesan yang dibangunnya dapat tersampaikan di hadapan orang lain.

Goffman menyatakan jika presentasi diri adalah usaha yang dilakukan seseorang dalam membangun kesan dirinya di hadapan orang lain (Goffman, 1986). Upaya membangun kesan tersebut dapat dilakukan dengan cara menata bagaimana dia berperilaku untuk membuat orang lain memaknai perilaku tersebut sebagai identitas yang ingin dibentuk. Dalam penelitian ini, informan melakukan presentasi diri di Twitter menggunakan akun *roleplay* untuk dilihat pengikutnya yang sesama pemain *roleplay*.

Presentasi diri ini dilakukan untuk memberikan pengaruh kepada audiens dengan harapan apa yang ditampilkan dapat dianggap sebagai realitas (Tiara, 2021). Kesan yang ingin dibangun dalam penelitian ini ditampilkan melalui *front stage* informan. Selayaknya pertunjukan drama, seorang aktor akan memberikan penampilan terbaiknya di *front stage*. Dalam penelitian ini, *front stage* informan adalah akun *roleplay* yang digunakan di media Twitter.

Dalam penampilannya di panggung depan, para pengguna akun telah mempersiapkan dan merencanakan atribut serta perilaku bagaimana saja yang akan ditampilkan. Hal tersebut dilakukan dengan harapan kesan yang dibentuk sesuai dengan apa yang telah diharapkan. Sebagai contoh, selain membentuk kesan sebagai seorang *Idol*, informan 3 juga mengatakan dalam sesi wawancara dia ingin membentuk kesan sebagai akun yang asik, seru, lucu serta mudah bergaul. Kemudian hal yang dilakukan untuk membentuk kesan tersebut adalah dengan membuka diri dan ikut bergabung dengan *fams*, grup atau *fans base*, serta memperbanyak kenalan atau teman.

Pembentukan kesan pada panggung depan dilakukan dengan mengelola *setting*, *appearance* dan *manner* (Agustin & Sepang, 2022). Seperti yang telah dijelaskan dalam hasil penelitian, *setting* mengacu pada tempat dan suasana pertunjukan dilakukan. *Setting* berisi pengelolaan kesan melalui apa yang ditampilkan dalam membangun suasana. Seperti yang diutarakan oleh Goffman, *setting* merupakan hal yang penting, tanpa adanya *setting* seorang aktor tidak bisa memulai pertunjukannya (Kenzy, 2018).

Pada penelitian ini *setting* dapat dilihat pada *tweet* atau konten unggahan pada akun *roleplay* informan. Konten yang diunggah dapat berupa kata-kata, foto, atau video. Dalam temuan penelitian, konten foto atau video yang diunggah biasanya diberi keterangan sedang melakukan kegiatan atau sekadar pemberitahuan. Dalam membuat keterangan

tersebut, informan bertindak sebagai orang pertama, dengan kata lain sebagai *Idol* tersebut sesuai identitas yang diperankan. Berbagai konten tersebut diunggah dengan tujuan untuk membuat suasana yang mempermudah penampilan informan di *front stage*.

Selain itu, dengan mengunggah konten tersebut diharapkan informan dapat membuat kesan bahwa dirinya seakan-akan merupakan sosok *Idol* tersebut. Dengan kata lain, *setting* dalam penelitian ini digunakan untuk menutupi identitas asli dari pengguna akun *roleplay*. Dalam penelitian lain *setting* digunakan seorang ayam kampus untuk menutupi identitas aslinya (Aini, 2013). Hal tersebut serupa dengan penelitian ini di mana *setting* juga bertujuan untuk menutupi identitas asli dari pengguna akun *roleplay*.

Appearance merupakan penampilan yang digunakan untuk menunjukkan status sosial (Goffman, 1986). Dalam penelitian ini, *appearance* adalah berbagai hal yang digunakan sebagai atribut dalam membentuk identitas pada akun *roleplay*. Pada temuan penelitian ini, atribut yang digunakan meliputi nama profil, foto profil, serta *bio* profil. Berbagai atribut atau simbol tersebut digunakan untuk menunjukkan identitas bahwa akun tersebut merupakan akun *roleplay Idol*.

Penggunaan simbol seperti nama profil yang dibuat mirip dengan nama *Idol* yang digunakan. Kasus ini ditemui jika dalam membuat nama profil, informan mengubah nama *Idol* dengan imbuhan huruf atau mengganti huruf vokal pada nama *Idol*. Sebagai contoh, informan 3 menggunakan identitas *Idol* Irine Redvelvet yang kemudian dalam nama profilnya dibuat mirip menjadi @irnree. Hal serupa juga dilakukan informan lainnya dalam membuat nama profil. Hal ini selain bertujuan untuk membentuk kesan sebagai seorang *Idol*, penggunaan nama profil yang diubah juga bertujuan untuk memberi tanda jika akun tersebut merupakan akun parodi atau *roleplay*.

Hal tersebut juga dapat dilihat pada *bio* profil akun *roleplay*. Pada *bio* profil, pengguna akun memberikan keterangan jika akun yang mereka gunakan merupakan akun parodi atau *roleplay*. Keterangan yang digunakan tidak semuanya diungkapkan secara frontal. Beberapa akun menyampaikan keterangan ini dengan bahasa yang lebih terasa keren agar tidak mengganggu kesan yang sedang dibuat. Sebagai contoh keterangan seperti *copycat*, *unreal*, dan *parody* digunakan karena memiliki kesan lebih keren dibandingkan dengan keterangan biasa seperti RP, *roleplay*, dan *fake acc*.

Dalam penelitian ini penggunaan simbol juga digunakan sebagai atribut suatu kelompok dalam *roleplay*. Dalam temuan penelitian, didapati kelompok-kelompok yang berisikan pemain *roleplay* yang kemudian biasa disebut sebagai *fams* atau *base*. Istilah *fams* dalam *roleplay* berarti keluarga. Dalam *fams* biasanya terdapat atribut khusus yang mewajibkan anggota untuk mencantumkan pada profil mereka. Atribut ini biasa dicantumkan pada *bio* ataupun nama profil. Dari hal tersebut dapat dipastikan penggunaan atribut dalam penelitian ini adalah untuk membentuk identitas diri serta menunjukkan eksistensi diri atau kelompok.

Penggunaan simbol untuk membentuk identitas ini selaras dengan penelitian lain yang menyatakan jika simbol digunakan sebagai alat untuk menunjukkan eksistensi diri (Muhammad Bariqi Najman, 2019). Eksistensi diri akan semakin menjadi kebutuhan bagi seseorang yang terus memperhatikan arti kehidupannya dari sudut pandang sosial (Girnanfa & Susilo, 2022). Ini membuktikan jika simbol dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan konsep diri atau identitas. Hal ini sesuai apa yang dikemukakan oleh Stuart Hall yang menyatakan jika simbol-simbol dapat digunakan untuk menunjukkan konsep, ide, dan perasaan terhadap orang lain (Hall, 1997).

Kemudian terdapat *manner* yang merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh pengguna akun *roleplay* yang memiliki keunikan tersendiri dari setiap akunnya. Keunikan di sini dilihat dari beragamnya perilaku yang ditunjukkan oleh pengguna akun *roleplay*. Dalam penelitian ini, ditemui informan gemar mengunggah pengalamannya dalam bermain *roleplay*, seperti mengunggah foto yang berisikan potongan DM (*direct message*), *mention* serta mengunggah foto *Idol* yang sedang melakukan suatu kegiatan.

Berbagai perilaku tersebut dilakukan informan secara konsisten dan bertujuan untuk menarik perhatian akun *roleplay* lainnya sehingga didapati jika *manner* dalam fenomena ini dilakukan dengan tujuan untuk menarik pengguna akun *roleplay* lain untuk berinteraksi dengan informan. Hasil ini berbeda dengan penelitian terdahulu, dalam penelitian tersebut *manner* dilakukan untuk memberikan jarak agar meminimalkan respon dari orang lain (Pamungkas & Aisyah, 2022).

Back stage adalah wilayah di mana seseorang akan mempersiapkan dirinya sebelum tampil di *front stage* (Goffman, 1986). *Back stage* merupakan wilayah yang tidak pernah

ditunjukkan di bagian *front stage*. Dalam *back stage*, persiapan yang dilakukan meliputi konsep identitas, referensi, dan motivasi yang digunakan dalam bermain *roleplay*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa informan sudah memiliki ketertarikan terhadap dunia *K-Pop* yang kemudian memotivasi dirinya untuk bermain *roleplay*.

Selain ketertarikan terhadap dunia *K-Pop*, informan juga mengatakan jika mulanya mereka tertarik pada teman yang bermain *roleplay* pada saat masih di bangku sekolah. Hal ini terjadi karena adanya interaksi yang memunculkan respon kognitif dari informan. Respon timbul akibat adanya pesan yang bersifat persuasi (Octavian & Utami, 2016). Semua informan menyatakan dalam sesi wawancara jika mereka tertarik ketika diajak teman mereka untuk bermain *roleplay*. Hal tersebut yang kemudian mendasari mereka dalam bermain *roleplay*.

Dalam membentuk konsep diri, karena adanya faktor kesukaan terhadap dunia *K-Pop*, informan cenderung memilih artis atau tokoh idolanya sebagai acuan dalam membentuk identitas baru di *roleplay*. Alasan penggunaan tokoh idola sebagai acuan dalam membentuk identitas adalah adanya faktor kesukaan dan kenyamanan ketika menggunakan identitas *Idol* yang disukai.

Namun, didapati juga dalam hasil penelitian terdapat faktor lain, seperti informan juga ingin mempromosikan tokoh idolanya agar lebih dikenal oleh orang lain. Ini selaras dengan konsep diri dalam penelitian terdahulu, yakni jika konsep diri yang terbentuk sesuai dengan apa yang diinginkannya maka dirinya akan nyaman dengan hal tersebut (Kiling & Kiling, 2015).

Selain mengenai persiapan, *back stage* juga merupakan tempat di mana seseorang akan menjadi dirinya sendiri. Pada wilayah ini seseorang tidak akan melakukan pertunjukan dan akan terpisah dengan audiens (Endang, 2020). Dalam *back stage*, informan lebih santai dalam berperilaku karena tidak adanya aturan yang membatasi perilaku informan sebagai seorang individu. *Back stage* dalam penelitian ini adalah kehidupan asli dari informan. Seperti dalam temuan penelitian, informan memiliki kehidupan sosial yang normal.

Dalam *back stage* informan menjalani kehidupan yang berbeda dengan aktivitas dalam dunia *roleplay* karena dalam wilayah ini aktivitas yang dijalani informan merupakan kehidupan nyata bagi informan. Kehidupan yang bebas dan terlepas dari berbagai aturan-

aturan yang seperti dalam dunia *roleplay*. Pada titik ini informan bebas mengumbar identitasnya sebagai seorang individu.

Akan tetapi, ditemui hal yang unik dalam penelitian ini, yaitu informan cenderung menutupi fakta jika dia merupakan pemain *roleplay* K-Pop, terlebih kepada orang-orang terdekat seperti teman kelas dan keluarga. Hanya beberapa sahabat yang mengetahui fakta tersebut, itupun karena mereka sesama pemain *roleplay*. Hal ini dikarenakan informan beranggapan jika ada orang lain yang mengetahui fakta tersebut dia merasa akan dianggap aneh oleh orang lain.

Alasan tersebut muncul di benak informan karena adanya stigma negatif terhadap *fans K-Pop* di kalangan *netizen*. Stigma merupakan pemberian label dengan tujuan untuk mendiskreditkan seseorang atau kelompok dengan label atau pandangan buruk (Asa, 2018). Dalam penelitian ini, informan takut akan mendatangkan stigma pada dirinya. Stigma mengenai *fans K-Pop* yang dianggap terlalu fanatik dan dianggap sebagai gadis kecil yang belum dewasa serta memiliki obsesi yang berlebihan terhadap idola mereka.

Hadirnya stigma negatif tersebut yang kemudian menjadikan *fans K-Pop* sering terpinggirkan di kalangan masyarakat. Bahkan, tidak sedikit *fans K-Pop* yang kemudian menjadi bahan perundungan di berbagai media sosial (Fitria, 2023). Berdasarkan hal itulah yang kemudian membuat banyak *fans K-Pop* memilih untuk menyembunyikan rasa suka mereka dari orang-orang di sekitar untuk menghindari datangnya stigma negatif kepada mereka.

Seperti yang dikutip dalam Antara News jika banyak *fans* yang menyembunyikan rasa suka setelah mengetahui banyaknya pandangan negatif terhadap penggemar *K-Pop* (Santosa, 2020). Oleh karena itu, informan memilih untuk menyembunyikan fakta tersebut demi kebajikannya sendiri. Dalam penelitian lain juga disebutkan bahwa cara untuk menghindari atau mencegah datangnya stigma adalah dengan menyembunyikan status (Septiana & Syafiq, 2013).

Dari berbagai poin tersebut dapat dilihat jika *back stage* merupakan tempat yang berbeda dengan *front stage*. Karena informan bebas menggunakan identitas aslinya sebagai seorang individu (Girmanfa & Susilo, 2022). Dalam *back stage* juga tidak ada batasan perilaku seperti yang terjadi di dalam *front stage*. Seperti yang diungkapkan dalam penelitian lain,

back stage merupakan tempat yang bebas dan tidak ada peraturan yang mengikat diri sendiri (Aini, 2013). Akan tetapi, terdapat hal yang serupa dengan *front stage*, yakni informan memiliki identitas yang disembunyikan di *back stage* yaitu identitas *front stage*-nya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa presentasi diri akun *roleplay* di Twitter dapat dilihat dari *front stage* pengguna akun. *Front stage* dalam penelitian ini merujuk pada penampilan informan menggunakan akun *roleplay* di Twitter. *Front stage* ditampilkan melalui *setting*, *appearance*, dan *manner*. Sementara *back stage* dalam penelitian ini, yaitu kehidupan asli informan di luar kegiatannya dalam dunia *roleplay*. Penelitian ini juga menemukan bahwa informan cenderung menyembunyikan fakta bahwa mereka bermain *roleplay K-Pop* dari orang-orang di sekitar mereka ketika dalam *back stage*. Hal tersebut dilakukan karena takut mendatangkan stigma negatif kepada mereka. Penelitian ini fokus pada pengguna akun *roleplay* sebagai komunikator, diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat menganalisis mengenai pengguna akun *roleplay* yang melakukan *cross gender* di media sosial.

DAFTAR RUJUKAN

- Achsa, H. P. (2015). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku *Roleplay* Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star *Idol K-Pop* dengan Media Twitter). *Jurnal Ilmu Komunikasi Paradigma*, 3(3), 1-12.
- Agustin, S. M., & Sepang, N. R. (2022). Performance On Digital Dramaturgy Region in Simultaneous Video Conferences. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 10(2), 74–92. <https://doi.org/10.7454/jki.v10i2.13879>
- Aini, Q. (2013). Presentasi Diri "Ayam Kampus" (Studi Dramaturgi Mengenai Perilaku Menyimpang Mahasiswi di Pekanbaru). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 1(1), 1–14.
- Asa, B. T. (2018). Memaknai Pengalaman Hidup Orang Dengan Hiv/Aids Kds Flores Plus Support: Sebuah Refleksi Teologis-Biblis. *Jurnal Ledalero*, 10(2), 249-264, <https://doi.org/10.31385/jl.v10i2.139>.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (2007). *Qualitative Research for Education: an Introduction to Theories and Methods*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Endang, A. (2020, June). Analisis Dramaturgi melalui Fitur Photo Tagging pada Media Sosial Facebook. In Seminar Ilmu-Ilmu Sosial (pp. 73-82).
- Fitria, K. (2023). Sebuah Kajian Ethnografi Digital pada Keterlibatan Fandom K-Pop dengan Isu Sosial di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 6(2), 458–469.

- Girnanfa, F. A., & Susilo, A. (2022). Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa di Jakarta. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 58–73. <https://doi.org/10.55985/jnmc.v1i1.2>
- Goffman, E. (1986). The Presentation of Everyday Life. *Urban Life*, 15(1), 103–121. <https://doi.org/10.1177/0098303986015001004>
- Hall, S. (Ed.). (1997). Representation: Cultural Representations and Signifying Practices (Vol. 2). Sage.
- Kenzy, Y. M. N. (2018). *Presentasi Diri Group K-Pop Cover Dance (Studi Dramaturgi Pada Group K-Pop Cover Dance Sinister)*. 3(2), 104–111.
- Kiling, B. N., & Kiling, I. Y. (2015). Tinjauan Konsep Diri dan Dimensinya pada Anak dalam Masa Kanak-Kanak Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(2), 116-124. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i2.1811>
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2011). Encyclopedia of Communication Theory. In *SAGE Publications, Inc*. <https://doi.org/10.4324/9781315228846-3>
- Mecca, A., Affandi, A. F. M., & Pratama, G. (2022). Men With Hijab: Menetapkan Kejamakan Identitas Gender Cross-Hijaber di Media Sosial. *Jurnal Sosial Humaniora*, 15(2), 90-99. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Miles & Huberman. (1994). *Qualitative Data Analysis* (second). SAGE Publications.
- Najman, M. B., & Hasfi, N. (2019). Self Presentation Anggota Komunitas Motor Rx-King Mrc (Kajian Dramaturgi Tentang Presentasi Diri Anggota Komunitas Motor Rx-King Di Kota Salatiga). *Interaksi Online*, 7(4), 281-294.
- Octavian, N., & Utami, I. (2016). Efek Halo dan Keputusan Audit: Studi Eksperimental Pengujian Bentuk dan Cara Penyajian Informasi. *Kinerja*, 20(2), 117–131. <https://doi.org/10.24002/kinerja.v20i2.845>
- Pamungkas, D. B. A., & Aisyah, V. N. (2022). Analisis Pengelolaan Kesan Mahasiswa Bercadar di Instagram. *Borobudur Communication Review*, 2(2), 54–66. <https://doi.org/10.31603/bcrev.4982>
- Pratiwi, L. P., & Putra, A. (2018). *Motif Sosiogenesis Pasangan Roleplay Dalam Media Sosial Twitter Sociogenic Motive of Couple Roleplay in Social Media Twitter*. 2(2), 127–143.
- Retasari Dewi, P. A. J. (2018). Dramaturgi dalam Media Sosial: *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(3), 340–347.
- Rorong, M. J. (2018). The Presentation of Self in Everyday Life: Studi Pustaka dalam Memahami Realitas dalam Perspektif Erving Goffman. *Jurnal Oratio Directa*, 1(2), 119–132.
- S Oktaviani A. (2017). Hedonisme dan Konsumerisme dalam Perspektif Dramaturgi Erving Goffman. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 57–64.
- Santosa, L. W. (2020). Label Negatif untuk Fans K-pop Benarkah Mereka Berperilaku Buruk. In *Antara News*. <https://www.antaraneews.com/berita/1657050/label-negatif-untuk-fans-k-pop-benarkah-mereka-berperilaku-buruk>
- Santoso, A. (2011). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*, 14(1), 1–17. <http://repository.usd.ac.id/id/eprint/9419>

- Septiana, E., & Syafiq, M. (2013). Identitas “Lajang” (Single Identity) dan Stigma: Studi Fenomenologi Perempuan Lajang di Surabaya. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 4(1), 71-86. <https://doi.org/10.26740/jppt.v4n1.p71-86>
- Suneki, & Haryono. (2017). Paradigma Teori Dramaturgi terhadap Kehidupan Sosial. *Civis*, 2(2), 1–11.
- Tiara, G. (2021). Dramaturgi Pengelolaan Kesan Konten Kreator di Media Sosial Instagram. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(3), 14-24. <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v6i3.1521>
- Valenciana, C., & Pudjipudojo, Jetie. (2022). Korean Wave; Fenomena Budaya Pop Korea pada Remaja Milenial di Indonesia. *Diversita*, 8(2), 205–214.