

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Konteks Penelitian

Saat ini perkembangan teknologi melahirkan budaya-budaya baru yang tersebar, salah satunya dari budaya tersebut menghasilkan ruang virtual baru yaitu *roleplayer*. *Roleplayer* adalah seorang yang bermain peran dengan saling berinteraksi satu sama lain menggunakan identitas palsu sesuai karakter yang dipilih, biasanya kegiatan tersebut berasal dari seorang penggemar yang ingin dan berpura-pura menjadi seorang artis yang dikagumi. *Roleplayer* muncul pada saat berkembangnya budaya Korea yang mulai tersebar begitu pesatnya hingga meluas dan diterima publik dunia, sampai akhirnya mampu menghasilkan sebuah fenomena demam budaya Korea ditingkat global, yang biasa disebut Korean Wave/Hallyu. Korean Wave/Hallyu adalah sebuah istilah atau sebutan yang diberikan untuk tersebarnya budaya Pop Korea atau gelombang Korea secara global di berbagai negara di dunia termasuk negara Indonesia, dengan adanya Budaya Korea di Indonesia, fenomena tersebut melanda generasi muda terutama kalangan orang dewasa di Indonesia bahkan di dunia yang umumnya menyenangi drama atau disebut K-Drama dan musik pop korea atau yang lebih dikenal dengan *K-Pop* (Korean Pop) (Hapsari. D, 2016). Dengan demikian, *roleplayer* menjadi salah satu kegiatan yang lahir dari fenomena Korean Wave tersebut yang saat ini menjadi semakin populer dikalangan para penggemar *K-Pop star*.

Roleplayer ini bisa ditemukan dari berbagai macam platform internet, khususnya pada media sosial. Diketahui bahwa para pengguna khususnya para penggemar menggunakan media sosial untuk mendapatkan informasi mengenai tokoh idolanya, dan salah satunya adalah bermain *roleplayer*. Dengan bermain *roleplayer* para penggemar bisa saling berinteraksi dengan penggemar yang lain baik secara grup maupun personal, sehingga *roleplayer* dapat dimanfaatkan selain

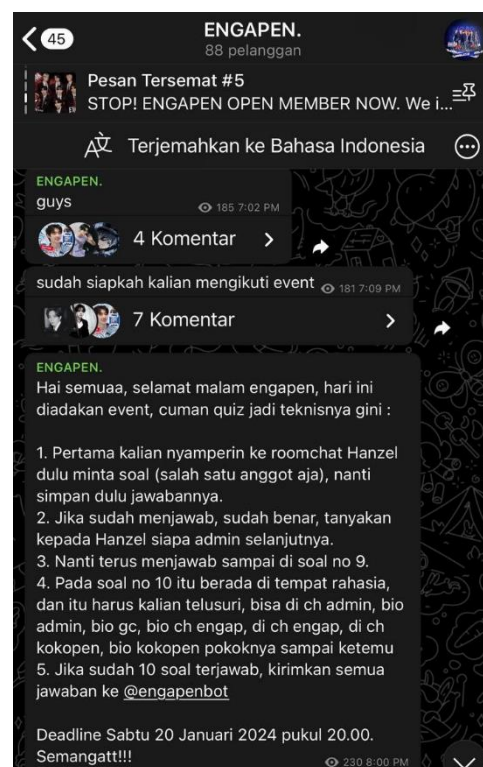
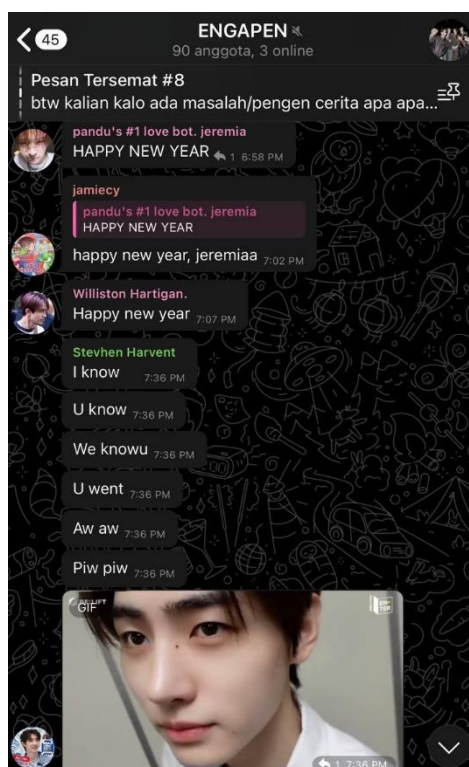
untuk berinteraksi sesama penggemar namun juga sebagai sumber informasi mengenai idola yang mereka mainkan di *roleplayer* tersebut. Hal ini juga sebagai tujuan untuk bersenang-senang sembari mencari teman baru dalam lingkungan yang aman dan terkontrol, juga mereka dapat mengekspresikan diri mereka yang tidak bisa direalisasikan pada kehidupan *real life*. Media sosial telegram pun menjadi salah satu *platform* yang dipakai untuk bermain *roleplayer*, telegram adalah media sosial yang memudahkan kegiatan *roleplayer* untuk mengekspresikan bermain peran mereka, dengan berbagai macam fitur dalam telegram memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dengan mudah kepada sesama pemain lainnya. Pada media sosial telegram *roleplayer* dibentuk oleh sebuah komunitas melalui agensi atau LPM (Lapak Promosi) sebagai naungan dan media promotor akun *roleplayer*.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih seorang perempuan pelaku *gender swap* laki-laki yang berperan sebagai *idol K-pop Star* yang tergabung di dalam salah satu komunitas atau grup di dalam *roleplayer* khususnya pada media sosial telegram. Di dalam *roleplayer* pada media sosial telegram sebutan komunitas atau grup disebut dengan istilah lain yaitu *paguy*, *paguy* adalah grup atau komunitas yang anggotanya berisi puluhan sampai ratusan orang dan tidak memiliki banyak aturan di dalamnya. *Paguy* ini juga tidak jarang mengadakan sebuah games dan event untuk para anggotanya agar komunikasi di dalamnya tidak pudar dan solidaritas antar anggotanya tetap terjaga.

Peneliti menemukan salah satu komunitas *paguy* tersebut di dalam *roleplayer* pada media sosial telegram yaitu *paguy ENGAPEN*. *ENGAPEN* sendiri adalah salah satu *paguy* di dalam *roleplayer* telegram yang terbentuk dari para *boyband K-pop Star* Enhypen yang terbentuk pada 19 Agustus 2023 dan saat ini sudah memiliki 90 anggota aktif di dalamnya. Istilah *muse* di dalam *roleplayer* merupakan karakter atau tokoh yang dipilih untuk memerankan karakter di dalam *roleplayer*¹. Secara tidak langsung *paguy ENGAPEN* berisi para pemain *roleplayer* yang memiliki kesukaan yang sama yaitu *boyband K-pop Star* Enhypen atau dalam

¹ Muse di RP Artinya Apa? [Muse di RP Artinya Apa? Simak Jawabannya di Sini](https://www.kumparan.com/muse-di-rp-artinya-apa-simak-jawabannya-di-sini) | [kumparan.com](https://www.kumparan.com) diakses pada 16 juli 2024 pukul 23.00 WIB.

sebutan penggemarnya adalah “Engene”. Enhypen sendiri adalah salah satu grup *boyband K-pop Star* asal Korea Selatan yang beranggotakan tujuh orang yaitu Jungwon, Heesung, Jay, Jake, Sunghoon, Sunoo, dan Ni-Ki. Ketujuh anggota Enhypen sendiri dipilih melalui program survival “I-Land” yang digelar CJ ENM dan Hybe Corporation pada 2020 dan berhasil tampil pertama kalinya pada 30 November 2020². Paguy ENGAPEN juga menjadi salah satu komunitas virtual yang menjadi bahan objek peneliti untuk melihat interaksi perempuan pelaku *gender swap* yang memerankan karakter *idol K-Pop Star* laki-laki yang memainkan peran salah satu anggota dari Enhypen. Peneliti menggunakan grup ENGAPEN sebagai subjek penelitian karena di dalam grup ENGAPEN tersebut merupakan salah satu grup yang anggotanya berisi karakter *boyband k-pop* Enhypen yang di mana kebanyakan disukai oleh kalangan *gender* perempuan. Sehingga ENGAPEN adalah grup yang tepat untuk menjadi subjek penelitian karena anggota *roleplayer* perempuan akan lebih banyak di dalamnya.



² Biografi ENHYPEN [Biografi ENHYPEN mulai dari Masa Kecil, Karir hingga Kehidupan Pribadi - WowKeren.com](https://www.wowkeren.com/biografi-enhypen-mulai-dari-masa-kecil-karir-hingga-kehidupan-pribadi) diakses pada 16 Juli 2024 pukul 23.20 WIB.

Gambar 1.1 Screenshoot chat di dalam grup ENGAPEN

Sumber : Grup paguy ENGAPEN di media sosial telegram

Komunitas virtual sendiri adalah sebuah komunitas yang terbentuk di dunia maya melalui media sosial atau platform online lainnya. Komunitas virtual memungkinkan anggotanya untuk berkomunikasi, berbagi informasi, dan membentuk kebersamaan di dunia maya (Widyaningrum, 2021). Di dalam *roleplayer* sendiri komunitas virtual digunakan sebagai alat komunikasi kelompok atau sebuah grup pada media sosial, dengan adanya ketertarikan pemeran karakter yang sama disanalah pelaku kegiatan *roleplayer* bermain peran mereka di sebuah grup telegram yang membentuk komunitas virtual. Di dalam komunitas virtual tersebut biasanya mereka berkomunikasi tidak hanya dalam konteks *roleplayer* saja, tetapi konteks lain seperti membahas tentang kehidupan mereka di dunia nyata masing-masing atau saling bertukar cerita.

Dalam kegiatan *roleplayer* ini dapat dilihat bahwa manusia merupakan makhluk sosial, maka dibutuhkannya kegiatan komunikasi baik sesama manusia maupun objek lain disekitarnya termasuk di dalam kegiatan komunikasi di dunia digital. Dengan berkomunikasi, manusia dapat memenuhi kebutuhan interpersonal, membentuk identitas pribadi, dan mempengaruhi orang lain (Rahayu T.D, 2019). Komunikasi akan tercapai jika antara orang – orang yang terlibat komunikasi terdapat kesamaan makna mengenai sesuatu hal yang dikomunikasikan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak (Guntara Gugi, 2016). Begitu juga dengan pelaku *roleplayer* yang memilih untuk mengkomunikasikan kesamaan mereka melalui kegiatan *roleplayer* khususnya melalui media sosial. Hal tersebut juga merupakan salah satu aspek komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan memainkan peran dalam interaksi sosial, pengembangan, dan pemenuhan kebutuhan individu. Mesti kegiatan tersebut terdapat pada ruang virtual, namun justru hal tersebut yang memicu munculnya kegiatan *roleplayer*.

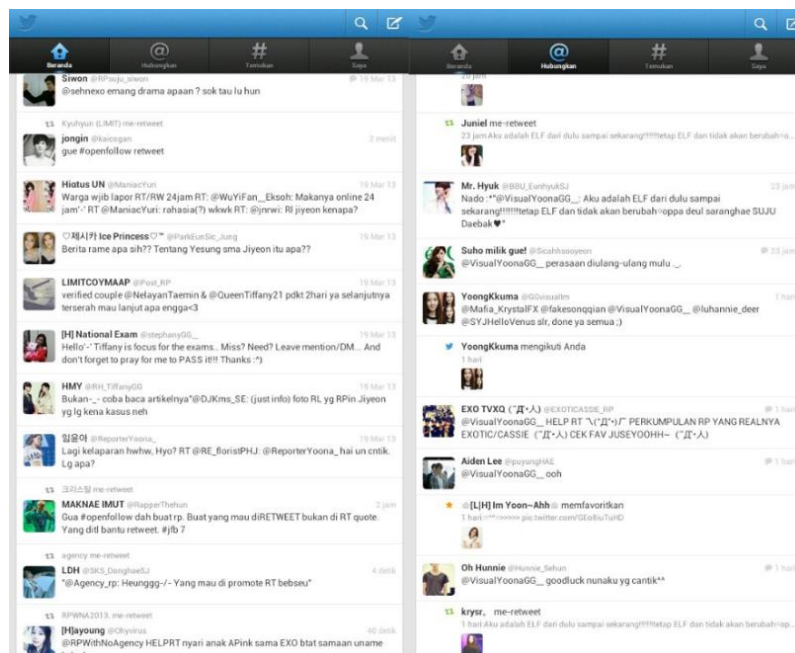
Roleplayer sendiri memberikan kebebasan kepada pemain untuk menentukan identitas gender mereka dan tidak terpaku pada identitasnya di dunia nyata, salah satunya dengan memainkan peran *gender swap* pada kegiatan

roleplayer. Pelaku *gender swap* pada kegiatan *roleplayer* ini menurut Thowok dalam (Harjunanthara B et al., 2022) merupakan suatu bentuk peran silang gender di mana karakter perempuan diperankan laki-laki dan sebaliknya karakter laki-laki diperankan oleh perempuan. *Gender swap* dalam *roleplayer* menjadi fenomena yang peneliti pilih dalam penelitian ini, fenomena *gender swap* juga salah satu fenomena di dalam *roleplayer* yang disebut dengan istilah TG atau *transgender*. Pelaku *gender swap* yang diperankan pada *roleplayer* dapat mengekspresikan gender yang bukan ada pada *real life* mereka dengan memerankan karakter gender apa saja yang mereka inginkan. Dalam pelaku *gender swap* pada kegiatan *roleplayer* ini salah satu penyebabnya adalah untuk merahasiakan identitas gender aslinya. *Roleplayer* ini juga dianggap sebagai salah satu media menyalurkan kecintaan penggemar sebagai fans untuk idolanya dengan cara memerankan idola tersebut tanpa memandang gender. Para pelaku *roleplayer* ini menunjukkan cara melakukan komunikasi dengan sesama pelaku *roleplayer* seolah – olah seperti yang dilakukan oleh sang idola seutuhnya (Achsa & Affandi, 2015). Sehingga, pelaku *gender swap* pada kegiatan *roleplayer* memungkinkan memakai peran yang tidak sesuai gender karena ingin memerankan karakter sesuai dengan idola yang dimilikinya.

Di dalam dunia nyata, istilah *transgender* sudah tidak asing di kalangan Masyarakat. *Transgender* berasal dari kata “*Trans*” dan “*Gender*”. Kata “*Trans*” bermakna pindah atau pemindahan serta “*Gender*” diartikan sebagai jenis kelamin. Istilah *Transgender* di dalam dunia nyata adalah seseorang yang menggolongkan sifat dan karakternya berlawanan dengan jenis kelamin yang dimiliki. Tidak jauh berbeda dengan istilah *transgender* di dalam *roleplayer* yang artinya menggunakan karakter berlawanan dengan jenis kelamin mereka di dunia nyata. Dalam dunia *roleplayer*, para *roleplayer* menggunakan identitas virtual. Di mana identitas yang digunakan lebih mengarah pada identitas gender dalam hal ini identitas gender mengarah pada bagaimana suatu budaya tertentu dapat membedakan antara perbedaan dalam peran baik peran maskulin maupun feminim. Dalam dunia online game terkadang ada perbedaan dari peran gender, baik melalui perbedaan peran baik antara laki-laki dan perempuan. Dalam dunia *roleplayer* identitas yang di gunakan

perempuan bisa saja menganggap dirinya sebagai seorang laki-laki di karenakan mereka memilih untuk berperan menjadi seorang *idol* laki-laki yang kemudian di dukung oleh tindakannya yang maskulin (Marsya n Amandaria, 2023).

Sebelum *roleplayer* dikenal, pada tahun 2010 sudah terdapat permainan sejenis *roleplayer* yang bernama “parodi” yang dulunya lebih terkenal khususnya pada media sosial twitter. Pada awalnya, parodi ini sudah banyak perkembangan hingga akhirnya di namai dengan kata “*roleplayer*”. Korean Entertainment, salah satu manajemen dikalangan parodi, yang pada saat itu menjadi nomor satu manajemen parodi korea yang ada di Indonesia. Seiring dengan perkembangan, pada tahun 2011 para pemain parodi memutuskan untuk bermain parodi tanpa manajemen yang diberi nama “*Freelance Parody*”. *Freelance Parody* yaitu wadah berupa base yang menjadi tempat perkumpulan akun-akun parodi yang tidak mempunyai *agency* karena pada permainan parodi sebelumnya terdapat larangan yaitu hanya boleh memakai satu akun parodi dan anggota yang menjadi parodi tersebut terbatas sehingga mereka memutuskan untuk membuat *Freelance Parody*. Karena *Freelance Parody* tersebut ditentang oleh beberapa akun parodi, hingga akhirnya mereka memutuskan untuk menamai “*Roleplayer*” hingga saat ini.³



³ Sejarah Roleplayer World, 2015.

<http://syaviramadhanti23.blogspot.com/2015/10/sejarah-roleplayer-world.html> Diakses pada 24 Nov 2023, pukul 08.45 WIB.

Gambar 1.2 Awal mulai *roleplayer* di media sosial twitter

Sumber : Super Generation and Kpop Group

Dari gambar tersebut, dapat dilihat bahwa perkembangan *roleplayer* pada saat itu awalnya ada pada media sosial twitter. *Roleplayer* sebagai wadah mengekspresikan segala hal yang kita inginkan, misalnya mencari pasangan, teman, maupun keluarga secara virtual tanpa tahu identitas asli pada kehidupan sebenarnya. Pada gambar tersebut juga dilihat bahwa yang memulai pertama kali memerankan idola mereka adalah fans dari *K-pop Star*. *Roleplayer* ini dapat menguntungkan sang artis idola khususnya *K-pop Star*, salah satu contohnya jika pelaku memerankan idola yang kurang dikenal lalu mempromosikan karya idolanya pada platform media sosial yang dipakai. Hal tersebut dapat meningkatkan popularitas idolanya dengan banyaknya dukungan dari pemain *roleplayer* lain. Namun selain bermanfaat, hal negatif pun bisa terjadi jika pelaku yang memerankan idolanya tidak baik, hal tersebut dapat mencemarkan nama baik idolanya.

Selain twitter, seiring berkembang zaman *platform* untuk bermain *roleplayer* semakin banyak seperti media sosial whatsapp dan line. Namun, tentu telegram menjadi semakin unggul dibanding media sosial lainnya karena memiliki akses yang lebih mudah di jangkau untuk bermain *roleplayer* di banding media sosial lainnya.

No.	Nama Data	Nilai
1	WhatsApp	90,9
2	Instagram	85,3
3	Facebook	81,6
4	TikTok	73,5
5	Telegram	61,3
6	X (Twitter)	57,5
7	Facebook Messenger	47,9
8	Pinterest	34,2
9	Kuaishou	32,4
10	LinkedIn	25

**Gambar 1.3 10 Media Sosial yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia
(Januari 2024)**

Sumber : DataIndonesia.id

Pada gambar tersebut terdapat 61,3% data pengguna telegram di Indonesia. Telegram yaitu sebuah *playform* atau aplikasi yang berfungsi untuk mengirim pesan secara instan. Pengguna selain dapat mengirimkan pesan berbentuk teks mereka juga dapat saling bertukar foto, video, audio, *sticker* dan lain sebagainya. Karena telegram berbasis *cloud* yang memiliki kecepatan serta keamanan dengan kapasitas grup mencapai 200.000 orang, hingga fitur privasi percakapan. Sehingga, telegram memudahkan pengguna saat mengirim pesan dan keamanannya pun terjamin⁴.

Kemudian, dilansir dari bisniz.id, telegram merupakan media sosial yang paling dicari untuk bermain *roleplayer* di banding dengan media sosial lainnya. Sehingga, dari perkembangan awal *roleplayer* dari media sosial twitter, saat ini telegram justru menjadi para peminat *roleplayer* yang banyak dimainkan. Dengan demikian, peneliti memilih media sosial telegram sebagai objek dalam penelitian ini karena telegram memiliki banyak peminat bermain *roleplayer* dan memudahkan pemain menemukan dan masuk ke dalam grup-grup komunitas *roleplayer*.

Para pemain *roleplayer* menjadi orang lain dan membuat sebuah kehidupan baru bersama dengan sesama ‘peminjam identitas’ di dunia maya selayaknya kehidupan di dunia nyata. Tentu saja ketika mereka memilih untuk meminjam identitas seseorang, ada faktor yang mempengaruhi keputusan tersebut. Bisa saja hal tersebut di dasari rasa suka atau merasa dirinya mirip dengan tokoh yang dipinjam identitasnya. Bebasnya pelaku kegiatan *roleplayer* menggambarkan karakter yang ingin mereka buat menyebabkan terciptanya suatu identitas diri baru yang ingin dia perankan di dunia *roleplayer*. Identitas baru ini mempengaruhi bagaimana konsep diri seseorang. Konsep diri adalah bagaimana kita memandang perilaku, kemampuan, dan karakteristik unik kita (Putri, 2022).

Dengan demikian, melihat adanya peran memainkan karakter *gender swap*

⁴ Telegram sebagai Media Komunikasi dalam Pembelajaran Sastra [Telegram sebagai Media Komunikasi dalam Pembelajaran Sastra | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek \(\[kemdikbud.go.id\]\(http://kemdikbud.go.id\)\)](#) Diakses pada 18 Juli, pukul 18.30 WIB.

pada kegiatan *roleplayer*, peneliti tertarik untuk memahami konsep diri mereka. Pada dasarnya setiap orang memiliki gambaran terhadap dirinya sendiri juga terhadap orang lain, individu tersebut memiliki persepsi terhadap diri sendiri, bukan hanya kepada orang lain. Konsep diri adalah pandangan dan perasaan kita tentang diri kita. Persepsi tentang diri tersebut dapat bersifat psikologi, sosial, dan fisis. Konsep diri tersebut muncul karena adanya pertanyaan-pertanyaan yang diungkapkan pada diri sendiri. Komunikasi yang dilakukan *roleplayer* akan menciptakan sebuah konsep diri. Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang mengenai dirinya yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang dia peroleh dari interaksi dengan lingkungan (Arviana N & Riyantie, 2022).

Dari pengaruh konsep diri terhadap komunikasi interpersonal tersebut yang secara sederhana dijelaskan bahwa apabila individu memiliki konsep diri negatif hal tersebut akan mempengaruhi kepercayaan diri yang membuatnya menutup diri sehingga sulit dalam berinteraksi sosial. Pemahaman konsep diri akan memperlihatkan motif dibalik individu menggunakan karakter *gender swap* dalam kegiatan *roleplayer* dan memperlihatkan pengaruhnya terhadap interaksi sosial dalam masyarakat. Meskipun konsep diri seringkali terbentuk tanpa disadari secara langsung, tetapi apabila ditelaah seseorang memiliki kesadaran diri dalam membentuk versi dirinya. Komunikasi interpersonal membantu adanya interaksi sesama *roleplayer* karena dilakukan oleh dua orang atau lebih secara tatap muka yang dapat dilakukan secara verbal maupun nonverbal.

Dengan demikian, konsep diri terjadi dalam ranah fenomenologi. Polkinghorne dalam (Cresswell & Poth, 2016) memandang fenomenologi sebagai sebuah penggambaran pengalaman hidup beberapa orang tentang sebuah konsep atau fenomena. Individu yang ambil bagian dalam sebuah fenomena melakukan rekonstruksi terhadap struktur kesadaran pengalaman hidup manusia. Fenomenologi adalah pendekatan paling umum yang digunakan dalam metodologi kualitatif (Moleong, 2017). Lebih lanjut dalam penelitian ini menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz yang mengkaji intersubjektivitas, yakni studi untuk mengetahui motif, keinginan, makna tindakan seseorang, makna atas tindakan seseorang dan hubungan timbal balik yang terjadi (Hamzah, A, 2020). Dengan studi

fenomenologi akan menemukan bahwa tingkah laku tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman yang terjadi di masa lalu atau masa kini, tetapi karena adanya makna-makna pribadi dari setiap individu yang melekat dengan persepsi mengenai pengalaman yang telah dialaminya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* di media sosial telegram. *Gender swap* juga menjadi hal yang diperbincangkan karena terdapat hal yang unik dalam kegiatan *roleplayer*, pada umumnya yang biasa dilihat ketika bermain peran, perempuan atau laki – laki akan mengambil karakter atau peran sesuai dengan gendernya. Namun, pada pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* ini mereka memilih untuk bermain karakter atau peran yang menggunakan gender sebaliknya yang belum pernah dibahas sebelumnya mengenai perspektif pelaku *gender swap* itu sendiri.

1.2. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas maka fokus dalam penelitian ini “bagaimana konsep diri pelaku *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram?”.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Untuk memperjelas fokus penelitian berikut rincian berupa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana pengalaman pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram?
2. Apa motif pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram?
3. Bagaimana makna pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui pengalaman pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram.
2. Mengetahui motif pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram.
3. Mengaetahui makna pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* pada grup ENGAPEN di media sosial telegram.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis dengan penjabaran sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini, peneliti akan memberikan pemaparan yang jelas dan mendalam mengenai konsep diri yang dimiliki pelaku *gender swap* dalam *roleplayer* khususnya pada grup ENGAPEN di media sosial telegram. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat berguna untuk literatur yang dapat menjadi perbandingan dengan peneliti lain di masa yang akan datang. Selain itu, dapat memberi kontribusi pada bidang ilmu psikologi komunikasi dan kajian gender di ruang komunitas virtual dalam ilmu komunikasi yang akan terus berkembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan baru serta pengalaman dalam mengkaji isu gender dalam bidang ilmu komunikasi.
2. Bagi akademis, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi atau sumber rujukan dan juga sebagai pembanding untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan konsep diri dalam ilmu komunikasi.
3. Bagi pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer*, hasil penelitian ini diharapkan bagi pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* dapat untuk tetap menghormati dan memahami identitas gender dari karakter yang dijalankan.
4. Bagi Masyarakat, melalui pemaparan dalam penelitian ini diharapkan dapat

memberikan pemahaman bahwa pelaku yang menggunakan karakter *gender swap* dalam *roleplayer* merupakan bentuk hiburan dan ekspresi kreativitas.