

**MANAJEMEN KESAN *KOREAN ROLEPLAYER* PADA  
AKUN *ROLEPLAY* DI MEDIA SOSIAL TWITTER**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Sarah Dwi Septiani**

**201810415136**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Manajemen Kesan *Korean Roleplayer*  
Pada Akun *Roleplay* Di Media Sosial  
Twitter.

Nama Mahasiswa : Sarah Dwi Septiani

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415136

Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 9 Desember 2022



Jakarta, 23 Desember 2022

MENYETUJUL,

Pembimbing

Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M. Commun

NIDN : 0303098405

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Manajemen Kesan Korean Roleplayer Pada Akun Roleplay Di Media Sosial Twitter.*  
Nama Mahasiswa : Sarah Dwi Septiani  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415136  
Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 9 Desember 2022

Jakarta, 23 Desember 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Penguji : Dr. Dra. Hamida Syari Harahap, M.Si  
NIDN. 0311046803

Penguji : Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M. Commun  
NIDN. 0303098405

Sekretaris Penguji : Fina Zahra, S.Sn., M.A  
NIDN. 0309059203


MENGETAHUI,

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si  
NIP. 2109527

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi



Dr. Aan Widdo, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP. 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul “**Manajemen Kesan Korean Roleplayer Pada Akun Roleplay Di Media Sosial Twitter**” ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 23 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Sarah Dwi Septiani

201810415136

## ABSTRAK

**Sarah Dwi Septiani. 201810415136.** Manajemen Kesan *Korean Roleplayer* Pada Akun *Roleplay* di Media Sosial Twitter.

Twitter yang menjadi salah satu tempat bagi para penggemar untuk bermain peran layaknya seorang idola dengan menggunakan identitas dari idola yang mereka pilih atau bisa disebut dengan *roleplay*. Melalui akun twitter para *Korean Roleplayer* berusaha untuk menampilkan manajemen kesan agar dapat menciptakan kesan tersendiri di mata para pengikutnya yang juga sesama *roleplayer*. Dalam komponen manajemen kesan milik Leary & Kowalski (1990), manajemen kesan dibagi menjadi dua komponen, yaitu *impression motivation* dan *impression construction*. Pada komponen *impression motivation*, terdiri dari tiga faktor, yaitu *goal-relevance of impressions*, *value of desired goals*, dan *discrepancy between desired and current image*. Sedangkan pada komponen *impression construction*, terdiri dari lima faktor yang menentukan jenis kesan yang dilakukan individu, yaitu *self-concept*, *desired and undesired identity images*, *role constraints*, *target's values* dan *current or potential social image*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis isi kualitatif. Objek penelitian ini adalah akun *roleplay* pada media sosial twitter, yaitu akun twitter @rriyujin, @yisafiles, dan @isealee. Dengan mengambil data berdasarkan hasil observasi pada postingan masing-masing akun *roleplayer* yang dilakukan oleh peneliti dalam rentang waktu 1 Juni 2022 hingga 30 Juni 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari komponen *impression motivation* hanya menampilkan satu faktor, yaitu *goal-relevance of impressions*. Sedangkan pada komponen *impression construction*, para *Korean Roleplayer* hanya menampilkan *self-concept*, *desired and undesired identity images* dan *role constraints*.

Kata Kunci : *Roleplayer*, Manajemen Kesan, Twitter

## **ABSTRACT**

**Sarah Dwi Septiani. 201810415136. *Impression Management of Korean Roleplayers on Roleplay Accounts on Social Media Twitter.***

*Twitter is one of the places for fans to role-play like an idol by using the identity of the idol they choose or it can be called roleplay. Through the twitter account, Korean Roleplayers strive to display impression management in order to create their own impression in the eyes of their followers who are also fellow roleplayers. In leary & Kowalski's impression management component (1990), impression management is divided into two components, namely impression motivation and impression construction. In the impression motivation component, it consists of three factors, namely goal-relevance of impressions, value of desired goals, and discrepancy between desired and current image. Meanwhile, the impression construction component consists of five factors that determine the type of impression that an individual performs, namely self-concept, desired and undesired identity images, role constraints, target's values and current or potential social image. This research uses a qualitative content analysis research method. The object of this study is roleplay accounts on twitter social media, namely twitter accounts @rryujin, @yisafiles, and @isealee. By taking data based on the results of observations on the posts of each roleplayer account conducted by researchers in the period from June 1, 2022 to June 30, 2022. The results showed that the impression motivation component only displays one factor, namely the goal-relevance of impressions. While in the impression construction component, Korean Roleplayers only display self-concept, desired and undesired identity images and role constraints.*

*Keywords : Roleplayer, Impression Management, Twitter*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat rahmat dan karunia-Nya. Serta tidak lupa penulis ucapkan rasa terimakasih kepada kedua orang tua, yaitu Ayahanda Dunil Hadi dan Ibunda Fitriani yang selalu memberikan do'a, dukungan, semangat dan juga materi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *MANAJEMEN KESAN KOREAN ROLEPLAYER PADA AKUN ROLEPLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER*.

Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Selain itu, bagi penulis ini tidak hanya dilakukan untuk menyelesaikan sebuah studi. Tetapi juga menjadi sebuah pengalaman baru bagi penulis. Selama proses pengerjaan skripsi ini, penulis banyak sekali mendapatkan berbagai macam bantuan, dukungan, serta masukan-masukan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis sampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama pembuatan skripsi ini berjalan sebagai bentuk rasa hormat penulis kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH., MM selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara.
4. Ibu Dr. Wichitra Yasya, S.Si., M.Commun selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak menuntun dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Kepada Dian Firdiansyah dan Adelia Maharani selaku abang dan adik kandung penulis, yang selalu memberikan dukungan serta semangat kepada penulis.

6. Seluruh teman-teman tersayang sekaligus teman seperjuangan penulis di grup Wimas: Upi, Fitria, Elsa, Anggi, Faiza, Ervina, Muti yang selalu saling mendukung dan menyemangati satu sama lain. Pemberi saran sekaligus tempat untuk berkeluh kesah dan bersenang-senang.
7. Kepada Susanti Anggi Riyani, sahabat yang selalu menyemangati dan mendengarkan keluh kesah penulis serta menghibur penulis disaat penat.
8. Kepada admin dari akun @WeGotLoves yang telah membantu penulis untuk mengenal dan membantu penelitian penulis.
9. Kepada teman-teman *Roleplayer* yang sudah mengizinkan penulis untuk mengenal dan membantu penelitian penulis.
10. Seluruh keluarga dan teman-teman yang penulis sayangi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Diharapkan, dengan adanya penulisan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi diri penulis dan seluruh pihak. Tidak luput penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, 23 Desember 2022

Penulis,



Sarah Dwi Septiani

201810415136



# DAFTAR ISI

Halaman

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian .....	8
1.4 Tujuan Penelitian .....	8
1.5 Kegunaan Penelitian .....	8
1.5.1 Kegunaan Teoretis .....	8
1.5.2 Kegunaan Praktis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 Review Penelitian Sejenis .....	10
2.2 Kerangka Konsep .....	14

2.2.1	Manajemen kesan ( <i>Impression Management</i> ) .....	14
2.2.2	<i>Computer Mediated Communication</i> (CMC) .....	15
2.2.3	Media Sosial ( <i>Social Media</i> ) .....	17
2.2.4	Twitter .....	18
2.2.5	<i>Roleplay</i> .....	20
2.2.5.1	<i>Korean Roleplay</i> .....	22
2.3	Kerangka Teori .....	24
2.3.1	Teori <i>Impression Management</i> .....	24
2.3.2	Komponen Manajemen Kesan Leary & Kowalski (1990) .....	26
2.4	Kerangka Pemikiran .....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Paradigma Penelitian .....	30
3.2	Jenis Penelitian .....	31
3.3	Metode Penelitian .....	32
3.4	Subjek dan Objek Penelitian .....	33
3.4.1	Subjek Penelitian .....	33
3.4.2	Objek Penelitian .....	35
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.5.1	Observasi / Pengamatan .....	36
3.5.2	Dokumentasi .....	36
3.5.3	Wawancara .....	36
3.6	Teknik Analisis Data .....	38
3.7	Teknik Keabsahan Data .....	39
3.7.1	Triangulasi Data .....	39
3.8	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	41
4.1.1 Gambaran <i>Profile</i> dan Aktivitas <i>Korean Roleplayer</i> Pada Media Sosial Twitter .....	41
4.1.2 Manajemen Kesan ( <i>Impression Manajemen</i> ) <i>Korean Roleplayer</i> Pada Media Sosial Twitter .....	52
4.1.2.1 <i>Impression Motivation</i> .....	54
4.1.2.2 <i>Impression Construction</i> .....	61
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	75
4.2.1 Manajemen Kesan <i>Korean Roleplayer</i> Pada Media Sosial Twitter .....	75
4.2.2 Komponen Manajemen Kesan Leary & Kowalski (1990) Pada Akun <i>Korean Roleplayer</i> di Media Sosial Twitter .....	77
4.2.2.1 <i>Motivation Impression</i> .....	77
4.2.2.2 <i>Impression Construction</i> .....	78
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Review Penelitian Terdahulu .....	10
Tabel 2.2. Review Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 2.3. Review Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 2.4. Review Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 3.1. Subjek Penelitian .....	34



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1.	Profil Akun <i>Korean Roleplayer</i> ..... 3
Gambar 1.2.	Aktivitas Akun <i>Korean Roleplayer</i> ..... 3
Gambar 1.3.	Akun Base <i>Roleplay</i> di Twitter ..... 5
Gambar 2.1.	Logo Twitter ..... 19
Gambar 4.1.	Profil <i>Korean Roleplayer</i> Reva ..... 42
Gambar 4.2.	Postingan Aktivitas Promosi Grup Idola yang Diposting Oleh RP Reva ..... 43
Gambar 4.3.	Postingan Mengenai Pencapaian dan Bakat Dari Karakter Idola Yang Diposting Oleh RP Reva ..... 44
Gambar 4.4.	Postingan Mengenai Proyek Kegiatan Sosial Karakter Idola Yang Diposting Oleh RP Reva ..... 44
Gambar 4.5.	Postingan RP Reva Serta Interaksi Dengan Sesama <i>Roleplayer</i> Pada Kolom Komentar ..... 45
Gambar 4.6.	Profil <i>Korean Roleplayer</i> Moyis..... 46
Gambar 4.7.	Postingan Aktivitas Promosi Grup Idola yang Diposting Oleh RP Moyis ..... 47
Gambar 4.8.	Postingan Mengenai Kekaguman Pada Penampilan Dari Karakter Idola Yang Diposting Oleh RP Moyis ..... 48
Gambar 4.9.	Postingan RP Moyis Serta Interaksi Dengan Sesama <i>Roleplayer</i> Pada Kolom Komentar ..... 49
Gambar 4.10.	Profil <i>Korean Roleplayer</i> Yisa ..... 50
Gambar 4.11.	Salah Satu Postingan RP Yisa yang Menunjukkan Perasaan Kesal yang Diposting Pada Akun <i>Roleplay</i> Miliknya ..... 51
Gambar 4.12.	Contoh Postingan RP Yisa yang Menunjukkan Aktivitas Real <i>Mundane (User)</i> ..... 52

Gambar 4.13.	Akun twitter <i>Open Agency</i> yang Diikuti Oleh RP Reva dan Rp Yisa Serta <i>Rules</i> OA yang Terdapat Pada Web Buatan Milik OA Lassdortoir .....	70
Gambar 4.14.	Akun twitter <i>Open Agency</i> yang Diikuti Oleh RP Moyis Serta <i>Rules</i> OA yang Terdapat Pada Web Buatan Milik OA Lascostra .....	70
Gambar 4.15.	Salah Satu Contoh Bentuk <i>Event</i> yang Diikuti Oleh RP Reva Pada Tanggal 28 Juni 2022 .....	71
Gambar 4.16.	Salah Satu Bentuk Konfirmasi RP Reva Saat Mengikuti <i>Event</i> yang Diikuti Oleh RP Reva Pada Tanggal 28 Juni 2022 .....	72
Gambar 4.17.	Salah Satu Contoh Perubahan Profil Pada Aktivitas RP Reva Saat Mengikuti <i>Event</i> Pada Tanggal 28 Juni 2022 .....	72



## DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1.	Kerangka Pemikiran .....	29
------------	--------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran II : Pedoman Observasi, Coding Sheet, dan Transkrip Wawancara
- Lampiran III : Dokumentasi
- Lampiran IV : Kartu Bimbingan
- Lampiran V : Form Perbaikan

