

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media sosial Twitter yakni situs jejaring sosial yang memunculkan dari berbagai fenomena di dalamnya. Dalam pengguna media sosial dapat membentuk identitas sebagai dirinya sendiri, meniru menjadi orang lain, atau bahkan sengaja tidak menampilkan informasi apapun mengenai identitasnya (anonim). Misalnya, dari keberadaan akun Twitter milik idola K-pop (Korean Pop) dan dari interaksi idola dengan penggemar, muncul fenomena imitasi yang dilakukan oleh penggemar. Imitasi dilakukan dengan meniru *username*, dibuat sedemikian rupa agar menyerupai *username* milik idola K-Pop, identitas yang ditampilkan dan *tweet* yang diposting layaknya idola K-Pop.

Twitter pun banyak digunakan dari berbagai manca negara, termasuk Korea Selatan yang dimana banyak digunakan oleh idola K-pop dengan tujuan berkomunikasi dengan penggemar mereka dan menciptakan sebuah tren. Penggemar senang melakukan komunikasi dengan idola K-Popnya di laman Twitter, dengan seringnya penggemar melakukan hal tersebut muncul timbul keinginan untuk meniru idola K-Pop dengan memulai nama pengguna serta postingan yang di bagikan sama persis dengan idola favorit di akun Twitter. Para penggemar menyebut fenomena ini sebagai roleplaying (*RP*) (Fatmawati & Salmiyah, 2017; Rahayu, 2017). *RP* pada dasarnya muncul sekitar tahun 2008 dari zaman Facebook, tetapi mereka tidak dikenal sebagai istilah pada saat itu. Muncul kata *RP* pada 2010 mulai dikenal dan populer. *RP* digunakan oleh penggemar K-pop pada media sosial yakni Twitter, menjadikan wadah untuk saling berkomunikasi satu sama lain. Para pengguna *RP* dalam dunia virtual menggunakan karakter yang mereka pilih dengan pilihan seperti tokoh film, tokoh anime, drama hingga berbagai *public figure*. Dalam *RP* pengguna tidak hanya dari kalangan K-Pop, tetapi dari penggemar anime pun juga ada yang bermain *RP* dengan jumlah yang tidak sedikit di Twitter.

Berdasarkan observasi prariset, *RP* (*roleplayer*) dapat diartikan oleh penggemar menjadi permainan peran yang dilakukan dalam dunia virtual dengan

sepenuh hati atau keinginan sendiri dan berusaha mempertahankan citra idol dengan baik serta menjaga *image* idola yang diciptakan. Para penggemar menggunakan *RP* ini biasanya untuk saling berdialog dengan para penggemar lain yang memainkan peran idol berbeda maupun peran idola yang sama. Berdasarkan observasi, dialog dilakukan para pengguna *RP* ini mempunyai perasaan sentimental dan emosional. Yakni terkadang ketika berdialog, timbul perasaan yang tidak disengaja oleh pengguna *RP*. Lewis, (2008) menerangkan perasaan timbul karena respon dari situasi yang dirasakan dan diinterpretasikan oleh seseorang, yang merupakan respon dari proses emosi yang dirasakan atau terjadi pada diri seseorang.

Tujuan para penggemar mengikuti *RP* ini juga mendukung proses promosi idola favorit mereka dengan membagikan dan menyebarluaskan melalui Twitter yang dapat dilihat oleh para akun lain. Hal ini dilakukan oleh para penggemar untuk mendapatkan kepuasan atau bentuk hiburan mereka sendiri saat bermain *RP*. Lalu membawa kebahagiaan bagi penggemar dengan menjaga agar aktor, aktris, atau idola K-pop favorit mereka tetap hidup di dunia hiburan dan memungkinkan mereka untuk sering melihat aktivitas mereka (Rahayu, 2017).

Pengguna akun *RP* ini tidak hanya berbagi kegiatannya dalam karakter yang digunakan, tetapi menyelipkan cerita aktivitas di dunia nyata yang diluar karakter disebut *out of character*. *Tweet* tersebut dilakukan dengan penambahan perindikasi *bracket* yang sesuai bahwa sesama pengguna akan paham pesan yang ditujukan adalah pesan berdasarkan pengguna bukan berdasarkan karakter yang diperankan (Pane, 2020).

Pengguna *RP* pun terdapat akun otomatis, untuk melakukan *menfess* (*mention confess*) secara anonim. Terdapat empat perbedaan antara komunikasi online dan offline di mana hal ini dapat mempengaruhi keterbukaan diri yaitu; adanya fitur anonimitas yang dapat digunakan individu, tidak adanya batasan baik waktu maupun jarak dibandingkan interaksi di dunia nyata, minimnya penampilan fisik, dan pengguna internet memiliki waktu untuk dapat memulai atau memikirkan percakapan yang efektif tidak seperti dunia riil (McKenna et al., 2002). Anonimitas (*anonymity*) merupakan istilah yang digunakan apabila sebuah tulisan tidak diketahui secara pasti siapa penulis aslinya (Jacob, 2004). Sedangkan menurut

Kang et al. (2013) anonim adalah orang yang tidak bisa diidentifikasi berdasarkan tujuh dan dimensi *identity-knowledge* yaitu nama legal atau nama asli, lokasi, pseudonim yang dapat mengacu pada informasi mengenai identitas spesifik, menunjukkan pola perilaku tertentu, keanggotaan dari grup sosial, atau karakter yang dapat merujuk pada diri individu sesungguhnya. Anonimitas memiliki beberapa tingkatan yaitu anonim secara keseluruhan (*full anonymity*) sampai kepada dapat teridentifikasi (*identifiable*), serta anonimitas dapat dikategorikan berdasarkan skala fungsi anonimitas visual (*visual anonymity*), dan pseudonimitas (*pseudonimity*) (Keipi & Oksanen, 2014). Di Twitter, fenomena akun anonim tidak hanya mewakili representasi individu tertentu, melainkan juga berwujud sebagai akun auto base. Akun Twitter *auto base* memiliki fitur bot yang menjembatani para pengguna Twitter yang ingin mempublikasikan pesan secara anonim dengan maksud atau tujuan tertentu (Maulida et al., 2021). Akun *autobase* yang menjadi wadah bagi para *RP* untuk saling berinteraksi yakni @LUNERPW.

Berdasarkan prariset pada 22 Mei 2022, nama @LUNERPW merupakan kata *Lune* dalam bahasa Prancis yang artinya Bulan, sedangkan *rpw* adalah singkatan dari *roleplayer world*. Akun tersebut dibuat pada November 2019 dengan jumlah pengikut atau *followers* 64.613. Bio pada profilnya tertulis “Menfess bot for sharing. For all ROLEPLAYERS”



Gambar 1. 1 Akun Autobase @LUNERPW

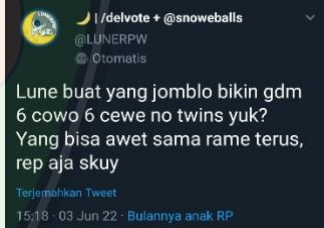
Source : dokumentasi peneliti

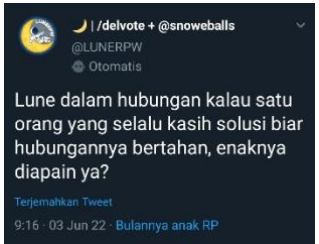
Berdasarkan observasi prariset, para akun *RP* membutuhkan suatu informasi tentang permasalahan aktivitas pengguna *RP*. Pada laman resmi Pusat Bantuan Twitter terkait peraturan akun otomatis bagi para penggunanya di mana Twitter menyediakan fitur *tweet* otomatis agar terhindar dari bentuk spam karena memiliki kesamaan dengan bot pada umumnya, adapun aturan dasar yang harus diperhatikan bagi para penggunanya, yakni; (1) sebagai solusi otomatis untuk membagikan informasi yang bermanfaat di Twitter, (2) berkreasi 26 secara otomatis membalas para pengguna yang berinteraksi dengan konten pengguna, (3) solusi otomatis untuk menanggapi pengguna melalui pesan langsung (Direct Message), (4) mencoba hal-hal baru guna memudahkan para pengguna Twitter dalam berinteraksi dan berlandaskan pada peraturan yang diusung oleh pihak Twitter, (5) aplikasi pihak ketiga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna lain disertai dengan kinerja yang baik dan berlaku dari waktu ke waktu Twitter, (2017). *Autobase* tersebut khusus pengguna *RP* memudahkan para pengguna untuk berbagi maupun membahas seputar aktivitas *RP*. Dalam akun *autobase @LUNERPW*, terdapat rules yang dimana para pengguna *RP* tersebut tidak boleh mengirim *menfess* terkait *RL (real life)* khusus membahas dunia *RP* saja. Berbeda dengan akun otomatis *RP* pelopor sebelumnya yaitu akun *@munfess* yang berdiri pada 2016 dengan jumlah *followers* 87.067, di mana para pengguna *RP* ini mengirim pesan maupun *menfess* dapat membahas seputar aktivitas mereka mengenai dunia nyata. Akun base *@munfess* saat ini sudah berbeda dilihat dari unggahan pesan yang dikirimkan oleh para pengikut, pesan tersebut sudah berupa *menfess* dalam aktivitas *real life* mereka dan minim membahas mengenai *RPW* yang awal mula akun base dibentuk hanya untuk pengguna *RP*.

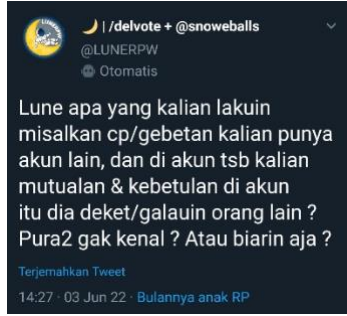
Contoh lain akun *autobase @Askrlfess* dengan jumlah *followers* 357.133, base auto *menfess* yang membahas hal apapun tentang kehidupan dunia nyata seperti fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar, maupun membahas keluhan-keluhan pengguna Twitter dan menjadi topik diskusi bagi para pengguna akun Twitter lain. Lalu ada juga membahas seputar K-pop saja seperti Boygrup, Girlgrup yang dimana biasanya para penggemar membahas mengenai comeback idol serta membantu karya promosi yang dijalani oleh para idol grup K-pop pada akun *autobase @starfess* dengan jumlah *followers* 445.067.

Pesan dikirimkan pada base @LUNERPW dengan format kode 'lune' atau menggunakan kode '🌙'. Para pengirim pesan ini disebut juga sebagai *sender*. Berikut pesan-pesan dalam unggahan akun autobase @LUNERPW :

Tabel 1. 1 Unggahan Pesan Akun Autobase @LUNERPW

No.	Tema	Kategori	Jumlah	Pesan
1.	Mencari <i>mutual</i> , teman	Ingin berteman dan mengobrol kepada pengguna roleplayer lain (ditandai dengan "mutual" "friends")	51	
		Mencari gdm (grup <i>direct message</i>) dalam roleplayer untuk menambah ruang dalam interaksi (ditandai dengan "bikin gdm")	29	
		Mencari <i>fambest</i> (<i>family bestie</i>) dalam roleplayer (ditandai dengan "fambest")	44	

2	Saran Character (chara) dalam memerankan idol K-pop	Memilih peran karakter yang ingin dimainkan (ditandai dengan “stay” “chara” “ganchar”)	30	 lune saran chara cewek yang sering apdet + linanya sekitar 99-04 ajaa Terjemahkan Tweet 9:54 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP
3	Diskusi	Membahas jika ingin berhenti bermain roleplayer (ditandai dengan “lrp” (leave roleplayer))	7	 lune kalian bakal lrp kalo udah... Terjemahkan Tweet 9:47 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP
		Idol K-pop yang disukai dikabarkan berpacaran (ditandai dengan “bias kalian dating”)	2	 lune kalau bias yang kalian sayang cofirmed dating, kalian gapapa? Terjemahkan Tweet 12:52 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP
4	Membahas hubungan romantis pasangan RP	Keluhan terkait pasangan yang hilang kabar (ditandai dengan “chat” “ngilang” “pacar”)	3	 Lune, kalo kalian lagi chat asik sama pacar tapi tiba2 dia ngilang lama dan pas on dia minta maaf. Kalian bakal masih sedih atau gimana? Aku takut jadi akunya ngga enak. Terimakasih 😊 Terjemahkan Tweet 23:40 · 02 Jun 22 · Bulannya anak RP
		Meminta solusi dalam hubungan (ditandai dengan “hubungan bertahan”)	2	 Lune dalam hubungan kalau satu orang yang selalu kasih solusi biar hubungannya bertahan, enaknya diapain ya? Terjemahkan Tweet 9:16 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP
		Pasangan/crush memiliki akun	5	

		cadangan dan memiliki pasangan lain (ditandai dengan “cp (couple)” “punya akun lain”		 lune apa yang kalian lakukan misalkan cp/gebetan kalian punya akun lain, dan di akun tsb kalian mutualan & kebetulan di akun itu dia deket/galauin orang lain ? Pura2 gak kenal ? Atau biarin aja ? Terjemahkan Tweet 14:27 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP
		Berbagi perasaan yang dalam terhadap pasangan roleplayer (ditandai dengan “rasa suka” “suka beneran” “terlalu sayang”	9	 Jangan ada salty dan mohon jawabannya, karena aku ingin melihat pendapat pendapat. Terjemahkan Tweet Misalkan perasaan kalian ke cp kalian itu besar dan udah 'dalam banget', terus cp kalian tau hal itu. Adanya perasaan itu ngebuat kalian terhadang jd lupa klo kalian sm dia cm rp. Akhirnya kalian mau nekanin perasaan kalian, tapi cp kalian ngomong "apa ga toxic jadinya?" Kalian akhirnya pilih apa? Let it flow makin terus bertambah dan semakin dalam, terus suka lupa diri. Sedangkan ditekan bakal menyiksa dan kemungkinan jadi toxic. 10:45 · 03 Jun 22 · Bulannya anak RP

Sumber: Observasi Prariset pada 03 Juni 2022

Penulis mengobservasi pesan yang dikirimkan secara anonim oleh pengikut (*follower*) dan terunggah dalam akun otomatis @LUNERPW pada 29 Mei 2022 hingga bulan Juni 2022. Adapun bentuk interaksi pengguna RP merespons cuitan yang dikirimkan oleh *sender* ketika mencari informasi terkait ingin menambah mutual atau teman, membuat grup *direct message* (dm) di Twitter untuk menambah ruang dalam ber-interaksi sesuai kriterianya, mencari family dan bestie (keluarga terikat dalam RP), meminta saran untuk memilih chara (peran) untuk memerankan idol K-pop, lalu membahas seputar kisah cinta dalam pasangan RP yang dirasakan pada RP Twitter.

Berdasarkan observasi prariset, penulis menemukan bahwa akun *autobase* @LUNERPW tidak hanya digunakan untuk mencari mutual, teman dan fambest lalu berdiskusi dan berbagi pesan yang dituju, melainkan juga membahas seputar hubungan pasangan yang dirasakan oleh para RP yang memiliki pasangan. Salah

satu contoh isi unggahan mengenai curhatan yang dirasakan oleh pengirim anonim seperti halnya “pernah ga kalian ngerasa abis putus sama pacar yang musenya bias kalian. Pas kalian move on dari mantan perasaan kalian ke bias juga ikutan ilang? Kaya itu perasaan bucin ke bias ikutan lenyap sering kalian move on dari mantan?”. Adapun respons dari para akun lain terhadap unggahan ini dalam bentuk *reply* dan *quote tweet* yakni “pernah gue bucin bgt sama Taehyung jadi b aja karena mantan gue”, “kaga sih, karena mereka kan beda. Tapi paling bakal struggling pas proses move on terus jadi gabisa ngebucinin bias karena dia pakai chara yang sama, kek keinget saja. Tapi rasa sayang gue ke bias gue kaga berkurang sama sekali. Agak nyesek saja dikit.”, “ga pernah. Misal abis putus sama mantan yang musenya bias gue yaudah gue kesel malesnya ke dia yang bener-bener ke mantan gue doang itu bahkan ke Roleplayer yang charanya sama, gue ga keikut yang gimana-gimana. Apalagi sampe kesel ke bias gue. Gue tetap mencintai bias seperti sebelumnya 😊”. Berdasarkan interaksi pada unggahan dan respons para akun lain pada akun otomatis @LUNERPW ini akan memberikan pemahaman wacana mengenai “putus hubungan dengan chara bias” yang ditandai dengan kata-kata “move on dan bias”. Hal ini merupakan kegiatan komunikasi dengan menggunakan bahasa verbal.

Dalam konteks @LUNERPW, akun *autobase* digunakan untuk berbagi dan mencari informasi terkait kegiatan-kegiatan selama bermain *RP* seperti mencari mutual, fambest, diskusi mengenai kegiatan *RP* serta hubungan romantis dalam pasangan *RP*. Sehingga tersebar ke ruang publik dan mendapatkan tanggapan dari akun lain. Karena itu, penelitian ini akan memfokuskan pada hubungan romantis akun *RP* melalui akun *autobase* @LUNERPW. Berdasarkan observasi, dalam *RP* adanya *rules* atau aturan di mana para akun *RP* tidak boleh membagikan identitas pribadinya, serta bebas dalam memilih gender yang diperankan pun apakah sama atau tidak dengan karakter yang dimainkan. Dalam hubungan romantis *RP* mereka mempunyai perasaan yang seakan nyata di dalam dunia virtual tersebut, hal ini menjadi fokus bahwa hubungan romantis di dalam *RP* hanyalah fiksi dan tidak terikat dalam dunia nyata. Dalam unggahan mengenai hubungan romantis pada lini masa @LUNERPW para *sender* membagikan pesan berupa keluhan tentang hubungan romantisnya dengan pasangan *RP* yang sering muncul pada unggahan pesan tersebut tentang hubungan romantis ditandai dengan kata “cp” yang artinya *couple* atau pasangan. Hubungan romantis yang berdasarkan cinta dapat muncul

dari berbagai macam hal, misalnya dua individu saling tertarik satu sama lain dan memutuskan untuk membina hubungan romantis. Selain itu, hubungan romantis dapat pula muncul dari pertemanan yang kemudian berkembang menjadi hubungan romantis (Guerrero, 2008). Akan tetapi, tidak mudah bagi individu untuk dapat mempertahankan hubungan romantis yang dimiliki dalam jangka waktu yang lama.

Salah satu fungsi hubungan berpacaran adalah sebuah bentuk rekreasi atau memaknai fungsi pacaran sebagai sumber kesenangan. Orang yang berpacaran akan menikmatinya dan menganggap pacaran sebagai sumber kesenangan dan rekreasi, dalam hal ini hampir sama dengan perbedaan gaya cinta bahwasannya gaya cinta ludos (cinta main-main) memiliki prosentase lebih tinggi laki-laki daripada perempuan. Hal ini menunjukkan bahwasannya laki-laki lebih memaknai pacaran sebagai bentuk rekreasi dan menikmati status pacaran ini daripada perempuan (Santrock, 2007). Perbedaan harapan tersebut dapat menimbulkan perasaan tidak puas baik kepada pasangan maupun hubungan. Harapan berubah karena waktu dan pertumbuhan pribadi individu dan perubahan kesepakatan dalam hubungan. Seseorang yang berperilaku dengan cara tertentu dan tidak sesuai dengan keinginan pasangan menimbulkan perdebatan, penarikan diri, kecemasan dan perselingkuhan (Subotnik, 2005). Dengan mereka mengirim pesan tentang hubungan romantis tersebut dalam akun otomatis @LUNERPW, terdapat respon akun RP yang dibutuhkan oleh *sender* mengenai pesan yang dituju. Sosiawan (2011) menerangkan sebagai informasi verbal atau non-verbal, saran, bantuan yang nyata atau tingkah laku yang diberikan oleh orang-orang yang akrab dengan subjek di dalam lingkungan sosialnya atau yang berupa kehadiran dan hal-hal yang dapat memberikan keuntungan emosional atau berpengaruh pada tingkahlaku penerimanya. Dalam hal ini orang yang merasa memperoleh dukungan sosial, secara emosional merasa lega karena diperhatikan, mendapat saran atau kesan yang menyenangkan pada dirinya.

Terkait wacana dalam konteks interaksi @LUNERPW melalui CMC (*Computer Mediated Communication*) dapat disinkronisasi, jika seseorang berada di ruang obrolan (ruang diskusi), orang tersebut terlibat dalam CMC sinkronisasi. Dua orang atau lebih mendiskusikan suatu topik secara *real time* atau pada waktu yang hampir bersamaan. CMC dan komunikasi tatap muka dikatakan mirip saat

sedang berdiskusi mendapatkan timbal balik secara langsung dan segera menyesuaikan pesan secara cepat berdasarkan timbal balik tersebut (Arnus, 2015).

Penulis akan menggunakan analisis wacana termediasi komputer atau *Computer Mediated Discourse Analysis* (CMDA) untuk menganalisis isi unggahan dan interaksinya. Herring (2004) menerangkan analisis wacana termediasi komputer memfokuskan pada bahasa dan proses komunikasi termediasi komputer. Interaksi online merupakan wacana, yakni kegiatan berkomunikasi menggunakan bahasa verbal yang diketik pada *keyboard* (papan ketik) dan dapat terbaca sebagai teks di layar komputer.

Zhu et al. (2019) menjelaskan interaksi dalam kursus online dan campuran sering terjadi melalui wacana sosial dalam forum diskusi. Forum diskusi online yang dianggap sebagai salah satu jenis skema CMDA. Dalam lingkungan online, di mana tidak ada interaksi tatap muka, biasanya dipertukarkan dan dinegosiasikan melalui pertukaran bahasa online di komunitas virtual. Herring (2004) mengkategorikan aplikasi CMDA menjadi empat tingkatan yaitu: (a) struktur, (b) makna, (c) interaksi, dan (d) perilaku sosial. Tingkat struktural berfokus pada penggunaan tipografi, ortografi, pembentukan kata, dan struktur kalimat. Menurut Herring (2012), tingkat makna mengacu pada makna kata dan ucapan (misalnya, tindak tutur seperti permintaan). Tingkat ketiga, interaksi, mengkaji fenomena seperti *turn-taking*, pengembangan topik, dan pembangkitan ide. Tingkat perilaku sosial meliputi ekspresi linguistik bermain, konflik, dan kekuasaan. Selain keempat domain ini, pola partisipasi online (misalnya, frekuensi dan panjang pesan yang diposting) dianggap sebagai domain kelima dari analisis CMDA.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis dapat menggambarkan para *RP* ini bagaimana fenomena dalam penggunaan akun *autobase* dalam wadah interaksi sesama pengguna. Dengan memaknai hubungan romantis dalam dunia virtual itu sehingga dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama di dalam *fake world RPW*, memahami jenis interaksi apa yang dimilikinya dalam unggahan akun otomatis pada *@LUNERPW*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti sebuah fenomena media sosial Twitter pada akun otomatis *@LUNERPW*. Bagaimana cara mereka menggunakan media sosial tersebut dan meneliti lebih lanjut untuk

mengetahui dan mendalami penggunaan media sosial Twitter terhadap *RP K-Pop*, yang penulis tuangkan ke dalam sebuah penelitian yang berjudul **“Hubungan Romantis Akun Roleplayer Idola K-Pop (Analisis CMDA Pada Interaksi Akun Otomatis @LUNERPW)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan di dalam penjelasan di atas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu maka masalah yang diidentifikasi oleh penulis adalah:

Bagaimana interaksi akun *roleplayer* dalam hubungan romantis melalui akun otomatis @LUNERPW?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan yaitu bertujuan untuk menjawab semua pertanyaan yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain:

Untuk mengetahui bagaimana interaksi akun *roleplayer* dalam hubungan romantis melalui akun otomatis @LUNERPW.

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan judul yang diangkat, maka manfaat penelitian ini terbagi menjadi:

1. Teori, Penelitian ini dapat meningkatkan serta mengembangkan keilmuan dalam bidang komunikasi khususnya di bidang ilmu komunikasi.
2. Praktisi, Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan pembelajaran bagi peneliti lainnya khususnya Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya jika berminat mengkaji mengenai konsep yang sama dalam fenomena menggunakan akun Roleplayer Twitter pada ruang lingkup Ilmu Komunikasi.
3. Akademis, Dalam penelitian ini diharapkan mengkaji para pengetahuan masyarakat dalam komunikasi melalui sebuah media sosial Twitter mengenai bahasan tentang analisis wacana termediasi komputer (CMDA).