BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masyarakat di luar sana akan lebih mudah dalam menjalin komunikasinya, karena terbantu dengan media komunikasi yang ada. Media ini melahirkan adanya aktivitas yang berkembang seperti komunitas virtual. Dari banyaknya komunitas yang berkembang salah satu komunitas yang menarik banyak perhatian terutama di kalangan remaja yakni komunitas *roleplay*. Komunitas *roleplayer* sendiri dilakukan dan dibentuk dengan tujuan khusus untuk orang-orang yang memiliki minat dan hobi dalam bermain peran dengan menciptakan serta memerankan karakter yang mengembangkan cerita dan latar belakang yang imajinatif.

Roleplay sendiri merupakan seni bermain peran yang mana dalam permainan ini para pemain memainkan peran khalayan sesuai dengan karakter peran (Bossiere, 2023). Sedangkan *roleplayer* sendiri merupakan sebutan bagi pemain yang memainkan peran tersebut. Konsep *roleplay* ini menuntut adanya keahlian dalam membangun sebuah kepribadian yang lain melalui proses yang disebut sebagai *identity alternation*, yang merupakan sebuah kondisi ketika individu memerankan kepribadian lain dalam sebuah cerita yang dihasilkan dari adanya praktik tersebut oleh individu (Bowman, 2010). Fenomena *roleplayer* telah menjadi bagian integral dari lanskap interaksi digital modern. Para pemain *roleplayer* berkomunikasi dan melakukan kegiatannya melalui ruang virtual dibandingkan dengan tatap muka secara langsung. *Role-playing*, yang dikenal juga dengan sebagai *role-playing game* (RPG), merupakan aktivitas kreatif yang mana para individu atau partisipan mengambil peran dan identitas tertentu dalam sebuah cerita.

Affordances Media.., Maitri Aprilyanti Salim, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Berbicara mengenai kebebasan individu, merupakan hakikat dari media *online* yang mampu memberikan kebebasan dari identitas kesehariannya yang melekat pada realitas (Ardi, 2016). Waskul dan Douglas dalam Ardi (2016) terdapat empat hal yang ddialami individu ketika sedang melakukan interaksi secara *online* sehingga memiliki rasa nyaman dan merasa bebas dalam mengungkapkan diri, yakni: 1) anonimitas; 2) keterbebasan dari identitas tubuh; 3) keterbebasan dari ruang fisik dan waktu; 4) peluang merepresentasikan identitas yang berbeda. Pada fenomena *roleplay* yang terjadi ini berkaitan dengan adanya anonimitas yang ditawarkan ruang virtual dalam melakukan kegiatan *roleplay* itu sendiri. Seperti yang ditunjukkan oleh kata "anonim", individu dapat untuk tidak menggunakan nama asli atau bahkan tidak mengungkapkan namanya sama sekali. Anonimitas ini adalah salah satu faktor utama yang menciptakan efek disinhibisi (*disinhibition effect*). Ketika individu memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakan mereka secara *online* dari gaya hidup dan identitas mereka secara langsung, sehingga mereka merasa untuk tidak terlalu rentan dalam mengungkapkan dirinya (Suler, 2004).

Merujuk pada penggunaan identitas, dalam kasus atau fenomena *roleplay*, para pemain *roleplayer* ini dapat membuat lebih dari satu identitas virtualnya dengan lebih dari satu wajah idola yang berbeda-beda sesuai dengan yang mereka inginkan (A. P. Pratiwi, 2023). Identitas asli dari para *roleplayer* ini biasanya tidak pernah diungkapkan sehingga para pemain dapat memainkan karakter dengan jenis kelamin yang berbeda-beda, misalnya di kehidupan nyata pemain merupakan seorang perempuan, namun di dunia virtual ini pemain dapat bermain atau menggunakan karakter sebagai laki-laki. Hal ini menciptakan pengalaman bermain peran yang mendalam dan autentik, dimana anggota dapat sepenuhnya terikat dalam peran yang mereka lakukan.

Semakin banyak individu terlibat dalam aktivitas ini, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi identitas dan peran eksplisit

dengan menggunakan konsep topeng yang memperhatikan detail interaksi sehingga memudahkan pemain dalam pengalaman bermain peran atau *roleplay* (Gupta et al., 2020). Dorian Wiszniewski dan Richard Coyne dalam kontribusinya pada buku *Building Virtual Communities* mengeksplorasi identitas *online*, mereka menunjukkan bahwa setiap kali seorang individu berinteraksi dalam lingkungan sosial, mereka menggambarkan topeng identitas mereka. Topeng *online* tidak mengungkapkan identitas sebenarnya dari seseorang. Namun, itu mengungkapkan contoh dari apa yang ada dibalik topeng (Cole, 2009).

Fenomena "topeng" atau identitas palsu, seperti yang sering terjadi dalam *roleplay* di dunia maya, menggambarkan sebuah realitas sosial baru yang sangat relevan. Perilaku ini menyoroti bagaimana teknologi informasi dan internet memungkinkan individu untuk menciptakan identitas alternatif yang berbeda dari diri mereka yang nyata. Konsep "topeng" ini tidak sekadar tentang anonimitas, tetapi lebih tentang transformasi diri dalam ruang digital, dimana seseorang dapat berperan sebagai karakter atau persona yang jauh dari identitas sehari-hari mereka hal ini dapat disebut sebagai *imaginary character* yang merupakan efek dari disinhibisi (Suler, 2004). Berperan sebagai "topeng" dapat memberikan kesempatan untuk eksplorasi identitas diri yang lebih luas atau mengatasi hambatan yang mungkin ddialami dalam kehidupan nyata.

Menurut Smith yang merupakan seorang ahli media menjelaskan bahwa:

> *"In* media*, we often mean that the experience has temporarily allowed us to put our own identity on "pause" and instead experience the world from a new point-of-view: we are transformed into a character and allowed to experience the story as if we actually were that person*" (Smith, dikutip dalam Gupta et al., 2020)

Secara tidak sadar, individu menempatkan identitas asli mereka dalam media dapat dikatakan terhenti dan menggantinya dengan identitas

lain saat ada di dalam media tersebut, dimana dalam hal tersebut individu diperbolehkan dalam memperdalam identitas lainnya ketika memainkan sebuah cerita dan ikut merasakan apa yang dialami oleh karakter tersebut. Smith membagi menjadi dua proses identifikasi: proses simpatik, di mana seseorang merasa untuk menjadi karakter atau peran dalam cerita tersebut dan proses empati di mana seseorang merasa sebagai karakter atau peran tersebut. Identitas virtual yang dibangun ini dapat mempengaruhi persepsi diri individu terhadap diri mereka sendiri serta cara mereka berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata.

Kegiatan *roleplay* ini menjadi marak pada kalangan remaja, dimana kegiatan yang berbasis interaksi sosial ini melibatkan penggunaan teknologi komunikasi yang secara tidak langsung telah membuat individu jauh lebih mudah dalam mengakses terutama secara *online* (daring). Sebanyak perilaku yang diupayakan oleh para individu dalam membangun interaksi dengan individu dalam kegiatan *roleplay* ini. Dalam penelitian yang dikaji oleh Widyastuti & Ngiji (2023) mengungkapkan munculnya fenomena *roleplay* ini didasari pada kebutuhan akan pengakuan yang mana hal tersebut dapat meningkatkan rasa percaya diri dan individu merasa dapat melakukan hal-hal yang tidak bisa dilakukan pada kehidupan nyata. Selain kebutuhan akan pengakuan, individu melakukan *roleplay* didasari adanya pada kepentingan afeksi serta kognitif, yang memberikan individu kebebasan dan memiliki kekuasaan dalam dunia virtual tersebut. Hal ini membuktikan bahwa teknologi, jaringan internet, serta media yang ada memiliki kemampuan untuk para pengguna dalam menyalurkan atau mengekspresikan identitasnya serta mendapatkan koneksi.

Dengan demikian, terbentuknya dan tertampilnya identitas dalam media sosial pada kegiatan *role-playing* ini merupakan upaya dalam memaksimalkan manfaat teknologi. Salah satu media sosial yang mendukung dan memfasilitasi adanya kegiatan *roleplay* tersebut adalah Telegram. Telegram sendiri memiliki keunggulan dibandingkan dengan

media sosial lainnya seperti, telegram merupakan aplikasi gratis yang dapat mengirim pesan dengan lebih cepat karena berbasis *cloud*, telegram lebih ringan untuk digunakan dalam gawai, telegram dapat ddiakses dari berbagai perangkat dan juga mengijinkan untuk membagikan file dalam ukuran 1,5 GB perfile (A. Fifit, 2020). Dalam dunia virtual seperti *roleplay*, fitur grup dan channel di Telegram menjadi ruang utama bagi pemain *roleplayer* untuk dapat berkumpul, bertukar ide, mendapatkan informasi dan menjalankan aktivitas bermain peran mereka.

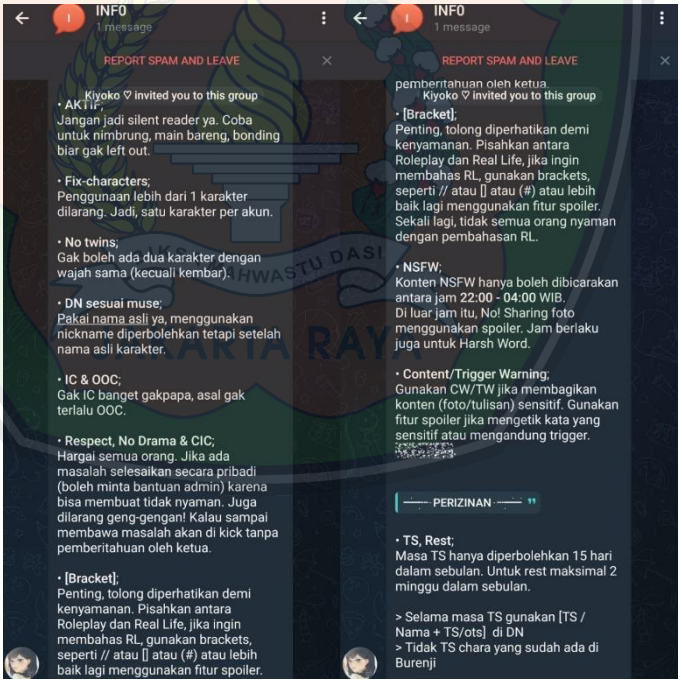
Pola interaksi antara para pemain *roleplayer* sangat dinamis dan kreatif, dimana karakter yang mereka bawa terkadang berbeda dengan kepribadian mereka pada dunia nyata atau bahkan kepribadian mereka dapat diterapkan pada karakter yang mereka punya. Setiap anggota berkomunikasi menggunakan tampilan karakter yang mereka perankan, menggunakan dialog, narasi, dan aksi yang bisa mereka kembangkan dan interpretasikan dari karakter yang mereka pilih atau bahkan mengalir sesuai dengan apa yang mereka ingin bahas.



Gambar 1. 1 Contoh Interaksi Dalam Grup Komunitas *Roleplayer*

Sumber: Telegram, 2024

Selain itu, yang menarik dari sebuah komunitas *roleplayer* ini adalah aturan grup yang mereka ciptakan. Dimana aturan grup dalam komunitas *roleplayer* ini beragam dan sangat penting dalam menciptakan sebuah lingkungan yang nyaman dan juga menyenangkan bagi anggotanya. Salah satunya adalah berkaitan dengan penggunaan sebuah karakter. Hal ini, dibentuk sebagai salah satu untuk memastikan interaksi dalam komunitas tersebut menciptakan alur cerita dan juga pengalaman yang imersif bagi semua pemain. Tak hanya itu, aturan mengenai konten dan juga kegiatan yang akan digunakan dan dilakukan ditetapkan oleh aturan demi menjaga kenyamanan dan juga keamanan bagi anggotanya. Dengan menerapkan aturan yang ada, komunitas *roleplayer* ini diharapkan dapat berfungsi dengan baik dan juga menjamin pengalaman yang menyenangkan bagi anggotanya.



Gambar 1. 2 Aturan Dalam Grup *Roleplayer*

Sumber: Telegram, 2024

Para pemain yang memiliki minat yang serupa dapat menemukan satu sama lain dan berinteraksi secara rutin, memperluas jaringan sosial mereka di dunia maya. Grup pada Telegram dapat membuat mereka untuk

berbagi tips, berdiskusi tentang karakter atau bahkan hanya sekadar melakukan percakapan random, serta mengadakan acara atau permainan bersama yang memperkuat ikatan komunitas. Identitas virtual yang terlihat melalui peran yang digunakan dapat membantu anggota untuk mengekspresikan diri dengan cara yang berbeda dari kehidupan asli mereka, dimana dalam memerankan identitasnya individu didukung oleh beberapa fitur yang tersedia seperti bot, polling bahkan berbagai jenis konten multimedia seperti gambar, video, dan audio, yang membantu pemain memperkuat karakter dan cerita mereka dengan berbagai bentuk ekspresi yang mana bisa mereka gunakan sebagai penunjang dalam melakukan interaksi dan *role-playing*.



Gambar 1. 3 Contoh Penggunaan Bot Dalam Interaksi Grup. Sumber: Telegram, 2024

Fitur *bot* di Telegram juga sering dimanfaatkan untuk mengelola grup, mengadakan acara, dan mendukung permainan peran dengan menyediakan alat otomatisasi yang mempermudah pengelolaan dan interaksi dalam grup. Para pemain seringkali menggunakan berbagai jenis

konten seperti stiker, *GIF*, atau rekaman suara untuk menambahkan nuansa dan ekspresi dalam percakapan mereka. Selain itu, terdapat juga fitur polling dan quiz yang digunakan untuk membuat interaksi lebih menarik dan partisipatif. Anggota sering terlibat dalam alur cerita bersama dengan melakukan interaksi dengan pemain lain, berkolaborasi untuk mengembangkan narasi yang menarik dan saling terkait serta dinamika yang interaktif (Bjärstorp & Ragnerstam, 2023). Alur cerita ini dapat sangat rumit, melibatkan banyak karakter dan subplot yang memerlukan koordinasi dan komunikasi yang efektif di antara anggota.

Melalui Telegram, para pemain *roleplayer* dapat membangun hubungan antar sesama *roleplayer*, baik secara individu maupun kelompok dan dapat memengaruhi satu sama lain (Parlina & Taher, 2017). Para pemain juga membentuk kelompok, pertemanan, hingga membentuk hubungan keluarga dan hubungan asmara (L. P. Pratiwi & Putra, 2019). Hal ini menciptakan lingkungan terbuka yang mendukung kreativitas, di mana anggota merasa bebas untuk mengekspresikan ide dan imajinasi mereka. Dengan demikian, media sosial Telegram tidak hanya berfungsi sebagai alat interaksi dan menampilkan identitas saja tetapi juga sebagai platform yang mendukung para individu untuk membentuk sebuah komunitas atau grup tertentu, pengembangan hubungan sosial, dan penguatan identitas virtual anggotanya dalam melakukan *role-playing* itu sendiri.

Berkenaan dengan media sosial atau ruang virtual dalam konteks *roleplay*, menurut Williams *et al* (2011) dalam penelitiannya yang berjudul "*Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs",* ruang virtual atau media sendiri merupakan tempat bagi para pemainnya dalam mendapatkan penerimaan, konektivitas sosial, dan dukungan sosial yang mana tidak bisa mereka dapatkan pada kehidupan nyata akibat situasi pribadi, psikologis atau status minoritas yang mereka punya. Tak hanya itu, menurut Lister *et al* (2006) membicarakan bagaimana perkembangan media massa hingga media baru dalam memfasilitasi

presentasi identitas, ia mengatakan bahwa melalui apa yang kita konsumsi dan kita pilih merupakan sebuah proses yang mungkin diberi dorongan oleh kekuatan interaktif dan reproduksi sebuah perangkat lunak digital. Selain itu media baru memfasilitasi bagaimana identitas dapat di konstruksikan di dunia maya atau dunia virtual sebagai seorang individu dalam komunitas virtual, hal ini menyoroti bagaimana realitas virtual dan dunia maya mendorong pemahaman individu sebagai tempat individu membangun identitasnya.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa individu membuat klaim bahwa dengan adanya komunikasi online di dunia maya atau virtual yang diwadahi oleh media komunikasi, secara tidak langsung individu tidak hanya dapat dilihat namun juga dibebaskan untuk menampilkan identitasnya dengan cara baru yang lebih mendalam bahkan mengembangkan identitas barunya dengan menyenangkan dari berbagai aspek seperti gender, ras bahkan lainnya yang sudah menjadi cair dalam media itu sendiri. Melihat juga pandangan dari ilmu sosiologi digital, Lupton mengungkapkan bahwa sosiologi digital jauh lebih luas dalam implikasinya, karena mencakup refleksi mendalam terhadap praktik-praktik sosial dan penelitian sosial itu sendiri. Ia menekankan bahwa sosiolog juga harus mempertimbangkan bagaimana mereka sendiri menggunakan media sosial dan platform digital lainnya dalam pekerjaan mereka, yang menjadi bagian penting dari studi ini (Lupton, 2020).

Melihat penelitian-penelitian yang ada dan juga tanggapan aktor sosiolog media, dapat disimpulkan bahwa perilaku atau tindakan individu dalam media sosial terjadi akibat adanya persepsi mengenai bagaimana media sosial dapat memfasilitasi dan memberikan kemampuan dalam mendukung sebuah aktivitas, dalam konteks ini merupakan aktivitas *role-playing*. Persepsi individu mengenai kemampuan sebuah media sosial ini sangat penting untuk diketahui. Menurut Miftah Toha dalam Jayanti & Arista (2019) persepsi merupakan kemampuan otak dalam menerjemahkan

stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi memiliki peran dalam perilaku individu yang mana hal tersebut menghasilkan sebuah respon. Dalam konteks *roleplay*, persepsi individu (*roleplayer*) dapat diartikan terkait sejauh mana pengalaman individu dan menyadari dari kemampuan media sosial serta memaksimalkan pemanfaatannya dalam melakukan praktik *role-playing* sebagai bentuk presentasi identitas virtual dan interaksi sosial.

Berdasarkan penjelasan terkait fenomena di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana kemampuan media sosial Telegram dalam mempresentasikan identitas virtual melalui persepsi individu sebagai aktor. Selain itu, persepsi individu mengenai kemampuan media sosial ini juga secara tidak langsung akan mencoba membedah bagaimana interaksi terjalin dengan pemanfaatan fitur yang ada pada media sosial Telegram. Sosiologi media memberikan pandangan mengenai *affordances*, dimana perilaku seseorang akan timbul karena adanya keterikatan dengan objek yang mereka gunakan sebagai bentuk simbiosis. Sehubung dengan adanya kemampuan media sosial tersebut, hal ini berkenaan dengan tujuan individu dalam membuat fitur pada lingkungan sosial-siber, dimana persepsi individu dan kemampuan teknologi membentuk peran atau keterhubungan dalam mencapai keuntungan dari pemanfaatan tersebut (Schrock, 2015). Peneliti menggunakan teori *affordances* sebagai pisau analisis dengan melihat dari dua hal, yaitu persepsi individu dan empat aspek milik Treem dan Leonardi tentang *social* media *affordances* sebagai bentuk konstruktif atau bagaimana fitur yang digunakan memiliki empat karakteristik yaitu *visibility, editability, persistences,* dan *association*.

Affordances sendiri pada penelitian ini ingin mencerminkan bagaimana individu di Telegram dapat secara aktif membentuk dan mempresentasikan identitas virtual mereka. Memahami bagaimana *visibility, editability, persistence,* dan *association* berfungsi di platform ini

membantu individu mengelola cara mereka dikenal dan dipersepsikan oleh orang lain, sehingga membentuk identitas yang sesuai dengan keinginan mereka



Gambar 1. 4 Grup Komunitas *Roleplay* Anime @Burenji
Sumber: Telegram 2024

Subjek yang hendak dikaji peneliti adalah seorang *roleplayer* dalam sebuah komunitas yang terindikasi menggunakan media sosial Telegram dalam melakukan kegiatan *role-playing*. Peneliti memilih salah satu komunitas *roleplayer* yang unik yang terdapat dua *anime* di dalamnya yang mana penggunanya saling berkolaborasi dengan menggunakan beragam karakter di dalamnya. Alasan peneliti memilih grup *roleplay anime* ini adalah *Haikyu* dan *Blue Lock* merupakan salah satu *anime* dengan genre sport. Dimana *Haikyu* sendiri mengadaptasi permainan bola voli yang menyenangkan dengan tokoh utama adalah Shoyo Hinata yang memiliki badan pendek dengan semangat juang yang tinggi. Anime *Haikyu* juga mengeksplorasi tema persahabatan dan kerja keras yang menjadi sorotan menarik bagi para penggemar karena kisahnya yang inspiratif dengan

mendapatkan rating sebesar 8.7/10 dilansir dari IMDb (*Internet Movie Database*). Sedangkan *Blue Lock*, mengadaptasi permainan sepak bola yang mengeksplorasi tema kompetisi, ambisi dan pengembangan diri dengan karakter utamanya yaitu Yoichi Isagi yang menarik perhatian banyak penggemar dan menjadi salah satu *anime* populer pada tahun 2022 hingga saat ini dengan mendapatkan rating sebesar 8.1/10 yang dilansir dari IMDb (*Internet Movie Database*).

Hal ini menjadi menarik untuk peneliti memilih grup *anime* yang memiliki dua *anime* di dalamnya yaitu *Haikyu* dan *Blue Lock* yang merupakan anime yang cukup populer baik di Jepang maupun di Indonesia itu sendiri, dimana komunitas tersebut membentuk grup dengan nama grup @Burenji, selain karena karakternya yang mereka gunakan lebih banyak dan beragam, tetapi juga menyoroti bagaimana kolaborasi interaksi yang mereka jalankan dengan karakter yang beragam tersebut yang mana hal ini cukup menarik untuk peneliti teliti. Komunitas *roleplayer anime Haikyu* dan *Blue Lock* ini merupakan jenis Japan *Roleplay*, di mana para pemain memakai karakter yang ada pada series *manga* atau *anime* sebagai karakter yang akan mereka bawakan.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan penjelasan pendahuluan yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian dalam pembahasan proposal yang akan diajukan adalah **"*Affordances* Media Dalam Presentasi Identitas Virtual Di** Media **Sosial Telegram Pada Komunitas *Roleplayer* Anime @BURENJI".**

1.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti telah memiliki pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana identitas virtual dipresentasikan oleh individu dalam memainkan *roleplay* di Telegram?

2. Bagaimana Telegram sebagai sebuah platform mendukung peserta *roleplay* dalam melakukan identitas virtual di Telegram?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui identitas virtual dipresentasikan oleh individu dalam memainkan *roleplay* di Telegram.
2. Untuk mengetahui Telegram sebagai sebuah platform mendukung peserta *roleplay* dalam melakukan identitas virtual di Telegram.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Praktis

Bagi peneliti, dengan menggabungkan aspek teknologi (affordances Telegram) dan budaya digital (komunitas *roleplay* anime), penelitian ini mendorong peneliti dalam memahami pendekatan interdisipliner dalam studi media sosial dan juga memahami lebih dalam interaksi kompleks antara manusia dan teknologi dalam konteks budaya pop dan subkultur digital.

1.5.2 Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dalam memperluas kajian ilmu komunikasi pada penelitian yang mengkaji persoalan presentasi identitas virtual pada *roleplayer* melalui pemanfaatan kemampuan teknologi yakni media sosial Telegram.