

**KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS VIRTUAL *KOREAN*
ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI
APLIKASI LINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS *KOREAN*
ROLEPLAY GRUP *ARMVEIN ART SCHOOL*)**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi

Konsentrasi: Hubungan Masyarakat



OLEH :

Fitria Wulandari (07031281823128)

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS VIRTUAL KOREAN
ROLEPLAY DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI
APLIKASI LINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS
KOREAN ROLEPLAY GRUP ARMVEIN ART SCHOOL”**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Ilmu Komunikasi**

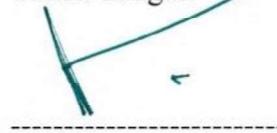
Oleh :

**Fitria Wulandari
07031281823128**

Pembimbing I

1. Dr. Andries Lionardo, S.IP.,M.Si
(NIP. 1970012002121005)

Tanda Tangan



Tanggal

17/07/23

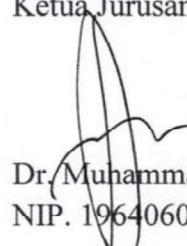
Pembimbing II

2. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom.,
(NIP. 199205312019032018)



17-07-2023

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**KOMUNIKASI KELOMPOK KOMUNITAS VIRTUAL *KOREAN*
ROLEPLAYER DALAM MEMBENTUK IDENTITAS VIRTUAL DI
APLIKASI LINE (STUDI NETNOGRAFI PADA KOMUNITAS *KOREAN*
ROLEPLAY GRUP ARMVEIN ART SCHOOL)**

Skripsi

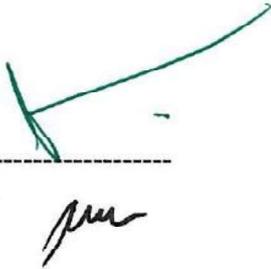
Oleh :

**Fitria Wulandari
NIM. 07031281823128**

**Telah dipertahankan di Depan Komisi Penguji
Pada tanggal 02 Agustus 2023
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

KOMISI PENGUJI

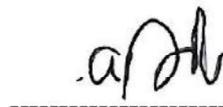
**DR. Andries Lionardo, S.IP.,M.SI
NIP. 19790012002121005
Ketua Penguji**



**Oemar Madri Bafadhal,S.I.KOM.,
NIP. 199208222018031001
Sekretaris Penguji**



**Krisna Murti, S.I.KOM.,MA
NIP. 198807252019031010
Penguji**



**Safitri Elfandari, M.I.KOM
NIP. 198806162022032005
Penguji**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitria Wulandari
NIM : 07031281823128
Tempat dan Tanggal Lahir : Kebumen, 06 Januari 2001
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual *Korean Roleplayer* Dalam Membentuk Identitas Virtual Di Aplikasi Line (Studi Netnografi Pada Komunitas *Korean Roleplay Grup Armvein Art School*)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Indralaya, 20 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan,



Fitria Wulandari
NIM. 07031281823128

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Satisfaction lies in the effort not in attainment, full effort is full victory.”

Atas Rahmat Allah SWT.

Skripsi ini kupersembahkan

Kepada :

1. Diri Sendiri yang kucintai
2. Orang Tuaku
3. Adikku
4. Sahabatku
5. Prodi Ilmu Komunikasi
6. Almamaterku

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah subhanawataala karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian ini untuk memenuhi persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sriwijaya. Proposal penelitian ini berjudul “Komunikasi Kelompok Komunitas Virtual *Korean Roleplayer* Dalam Membentuk Identitas Virtual Di Aplikasi Line (Studi Netnografi Pada Komunitas *Korean Roleplay* Grup *Armvein Art School*)”.

Selama proses penulisan proposal penelitian ini, peneliti mendapatkan banyak sekali bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga peneliti dapat menghadapi berbagai kesulitan dan mengatasinya dengan baik. Oleh sebab itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaf, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
5. Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah membimbing, mengarahkan, memberikan waktu berharga, tenaga, saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah membimbing sejak awal perkuliahan, terutama membimbing, mengarahkan, memberikan waktu berharga dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmunya sejak awal hingga akhir masa perkuliahan.
8. Mbak Vira selaku Staf Administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang selalu membantu menjawab setiap kebingungan penulis perihal administrasi dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.

9. Orangtua peneliti dan adik peneliti Nahrul Hayat, yang telah memberikan segala dukungan, semangat dan juga kepercayaan kepada peneliti sehingga peneliti sanggup untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Teman-teman dekat peneliti Tasya, Arsen, Desty, yang telah bersedia menemani, membantu, mendorong, mengingatkan dan memberikan semangat kepada peneliti baik selama proses perkuliahan hingga proses pembuatan skripsi ini.

11. Sany dan Tia yang telah bersedia membantu peneliti ketika sedang kesulitan, teman roleplay, teman-teman Avast, dan pihak-pihak terlibat lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, peneliti mengucapkan terimakasih karena telah mewarnai kehidupan peneliti selama proses perkuliahan.

Peneliti menyadari bahwa peneliti masih memiliki banyak kekurangan dalam proses pengerjaan proposal penelitian ini, sehingga proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, peneliti memohon dengan kerendahan hati untuk memberikan kritik dan saran yang membangun kepada peneliti sehingga dapat digunakan dengan baik lagi kedepannya. Peneliti akhiri dengan mengucapkan banyak terimakasih, dan peneliti berharap semoga penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca maupun pihak lainnya.

Indralaya, 18 Juli 2023
Peneliti,

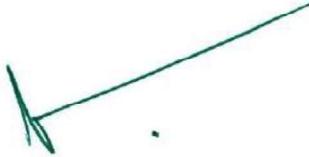
Fitria Wulandari
NIM. 07031281823128

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi kelompok dari komunitas virtual *Korean Roleplayer* di Aplikasi LINE dalam membentuk identitas virtual dengan metode Netnografi. Hipotesis penelitian ini yaitu adanya hubungan antara komunikasi kelompok virtual dengan pembentukan identitas virtual akun *roleplayer* pada grup Armvein Art School. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Netnografi yang fokus terhadap penelitian *online communities*, dan sebagai metode pendukung dari metode utama jika fokus penelitiannya adalah *communities online*. Dalam penelitian ini menggunakan metode utama Netnografi karena penelitian ini fokus kepada komunitas yang terbentuk karena adanya interaksi para pengguna dalam dunia virtual yang melalui internet sehingga masuk kedalam *online communities*. Metode analisis data yang digunakan dalam pendekatan Netnografi ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan netnografer untuk menganalisis dengan lebih dalam fenomena komunikasi kelompok virtual dalam membentuk identitas virtual pemain *roleplay*, dengan Langkah-langkah penelitian kualitatif menggunakan *Coding*, *Not-ing*/Mencatat, Abstraksi, Pengecekan dan Penyempurnaan, Generalisasi dan *Theorizing*.

Kata kunci: *Netnografi, Komunikasi Kelompok Virtual, Roleplayer*

Pembimbing 1



DR. Andries Lionardo, S.IP.,M.SI
NIP. 19790012002121005

Pembimbing 2



Oemar Madri Bafadhal, S.I.KOM.,
NIP. 199208222018031001

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



DR. M. Husni Thamrin, M.SI
NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the group communication of the Korean roleplayer virtual community in the LINE application in forming virtual identities with the Netnography method. With the Steps of Qualitative Research. The hypothesis of this study is that there is a relationship between virtual group communication and the formation of virtual identity roleplayer accounts in the Armvein Art School group. Group communication within a group can influence the virtual identity of its members by binding rules and differentiating membership from one group to another, making that possible.

Keywords: *Netnography, Virtual group communication, Roleplayer*

Advisor 1



DR. Andries Lionardo, S.IP.,M.SI
NIP. 19790012002121005

Advisor 2



Oemar Madri Bafadhal,S.I.KOM.,
NIP. 199208222018031001

Indralaya, Oktober 2023

*Head of Communication Science Studies Department
Faculty of Social and Political Science
Sriwijaya University*



DR. M. Husni Thamrin, M.SI
NIP. 196406061992031001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN KOMPREHENSIF	ii
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN KOMPREHENSIF	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	8
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Akademis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Komunikasi	10
2.1.2 Komunikasi Kelompok	13
2.1.3 Media Sosial	19
2.1.4 Korean Roleplay	23
2.2 Komunitas Virtual	28
2.3 Identitas Virtual	30

2.4 Kerangka Pemikiran.....	31
2.5 Alur Pemikiran.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1. Rancangan Penelitian.....	34
3.2. Definisi Konsep.....	35
3.3 Fokus Penelitian.....	36
3.4. Unit Analisis dan unit observasi.....	38
3.5. Informan Penelitian.....	39
3.5.1. Kriteria Informan Penelitian.....	39
3.5.2. Key Informan.....	39
3.5.3. Informan Pendukung.....	40
3.6. Jenis Data dan Sumber Data.....	47
3.6.1. Jenis Data.....	47
3.6.2. Sumber Data.....	47
3.7. Waktu dan Lokasi penelitian.....	48
3.8. Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.8.1 Wawancara mendalam.....	48
3.8.2 Observasi Partisipatif.....	49
3.9. Teknik keabsahan data.....	49
3.10. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV.....	52
GAMBARAN UMUM GRUP.....	52
4.1 Gambaran Umum Aplikasi Line.....	52
4.1.1 Fitur-fitur Aplikasi Line.....	52
4.2 Roleplay.....	53
4.3 Sejarah Singkat Grup Instansi di dunia Roleplayer.....	54
4.3.1 Sejarah Singkat Grup Armvein Art School.....	55
4.3.2 Identitas Grup Armvein Art School.....	56
4.3.3 Susunan organisasi Grup Armvein Art School.....	57
4.3.4 Visi dan Misi Group Instansi.....	57
4.3.5 Aktivitas Grup Armvein Art School.....	58
BAB V.....	59

HASIL DAN ANALISIS	59
5.1 Hasil Penelitian	59
5.1.1 Komunitas Virtual di aplikasi LINE	61
5.1.2 Komunikasi Kelompok Virtual grup Armvein Art School.....	64
5.1.3 Identitas Virtual Anggota Grup Armvein Art School.....	68
BAB VI	74
KESIMPULAN DAN SARAN	74
6.1 Kesimpulan	74
6.2 Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Platform Media Sosial yang paling banyak digunakan.	3
Gambar 1.2 Salah Satu Base Roleplay di Line	4
Gambar 1.3 Contoh isi <i>Menfess</i> yang dilakukan Roleplayer di Line.....	5
Gambar 1.4 Komunikasi kelompok yang dilakukan <i>Roleplayer</i> di grup <i>Armvein Art School (AVAS)</i>	6
Gambar 1.5 Akun <i>Roleplayer</i> peneliti yang digunakan sebagai partisipan yang akan mengobservasi grup <i>Armvein Art School (AVAS)</i>	8
Gambar 2.1 Proses Komunikasi.....	12
Gambar 2.2 Alur Pemikiran	40
Gambar 3.5.2.1 Profil dan root Akun peneliti.....	51
Gambar 3.5.2.2 Profil dan Linimasa Akun Narasumber AN.....	52
Gambar 3.5.2.3 Profil dan Linimasa Akun Narasumber MM.....	53
Gambar 3.5.2.4 Profil dan Linimasa Akun Narasumber SA.....	55
Gambar 3.5.2.15 Profil dan Linimasa Akun Narasumber YA.....	56
Gambar 3.5.2.6 Profil dan Linimasa Akun Narasumber ND.....	58
Gambar 4.1 Logo LINE	64
Gambar 4.2 Logo Grup Armvein Art School.....	66
Gambar 4.3.1 Root Official Account Grup AVAS	67
Gambar 4.3.4 Susunan Organisasi Grup AVAS	69
Gambar 4.3.5 Visi dan Misi Grup AVAS	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tiga Norma dalam Kelompok.....	19
Tabel 2.2. Peran Fungsional dari anggota Kelompok	20
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	41
Tabel 3.1 Fokus Penelitian	46
Tabel 3.5.2.1 Profil Netnografer	51
Tabel 3.5.3.1 Profil Narasumber 1	52
Tabel 3.5.3.2 Profil Narasumber 2	53
Tabel 3.5.3.3 Profil Narasumber 3	55
Tabel 3.5.3.4 Profil Narasumber 4	57
Tabel 3.5.3.5 Profil Narasumber 5	58

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Pertanyaan

Lampiran 2. Tabel *Coding* Wawancara dengan anggota Armvein Art School

Lampiran 3. Tabel gambar dokumentasi peneliti di grup Armvein Art School

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia memang telah berubah, berbekal teknologi komunikasi dan tuntutan untuk bertahan hidup manusia akhir-akhir ini harus bertahan untuk tetap eksis dengan memanfaatkan segala bentuk kemajuan teknologi komunikasi. Hal yang dahulunya masih sedikit tabu untuk dinikmati segala kalangan kini menjadi rutinitas sehari-hari dengan akses yang cukup mudah dan murah, segala aktivitas tatap muka diadopsi dan disesuaikan sedemikian rupa agar tetap efektif berjalan walau dalam jaringan internet.

Internet yang kini dapat diakses oleh seluruh kalangan dan manusia di penjuru dunia, menciptakan kesempatan untuk manusia dapat bertemu, bercengkrama, dan berkumpul melalui media sosial atau media bertukar pesan dalam ruang publik virtual. Yang kemudian kebebasan tersebut menyebabkan munculnya banyak sekali kelompok maupun komunitas yang berbasis virtual dan membuat ruang publik-nya sendiri seperti kehidupan di dunia *games online*, atau pun dunia *metaverse* yang dalam kurun waktu 3 tahun terakhir ini sedang hangat diperbincangkan dan digadang-gadang akan menjadi masa depan dari internet.

Kelompok yang akan menjadi kajian dan sasaran penelitian dari penulis adalah kelompok yang mengawali terbentuknya komunitas virtual yang memakai identitas virtual berbeda dengan identitas nyatanya yakni permainan peran dari penggemar K-pop atau *kpopers*. *Korean wave* yang melatarbelakangi kemunculan penggemar K-pop sendiri sudah cukup lama masuk ke Indonesia yakni dari tahun 2000-an yang kemudian terus berkembang dan meledak saat muncul fenomena *Boyband* dan *Girlband* pada tahun 2005-2007 yang membuat masyarakat Indonesia ter khususnya remaja mencari tahu lebih dalam mengenai budaya pop Korea Selatan. (Yana, 2021, 293)

Di Indonesia sendiri kelompok penggemar *korean-pop* muncul dengan berbagai cara dan warnanya untuk menunjukkan identitas maupun peranan mereka sendiri sebagai penggemar terhadap tokoh atau pun *group* yang mereka gandrungi. Salah satu diantaranya adalah dengan adanya *role-play* atau permainan peran. Para penggemar bermain peran dengan menggunakan *face-claim* atau identitas dari idolanya yang pada awalnya tujuan permainan peran ini adalah untuk menciptakan kedekatan antara pemain dengan sang idola atau pun untuk memperkenalkan dan mempromosikan idola mereka (Gantina, 2020, 3).

Perkembangan dalam dunia tersebut berbanding lurus dan berkesinambungan juga sekomples dunia nyata, di mana karena adanya pergeseran tujuan maupun budaya dan pola di dalam kelompok yang seiring perkembangannya kini di dunia virtual *roleplay* telah bermunculan profesi-profesi selayaknya di dunia nyata seperti guru, murid, aktris, tenaga kesehatan dan lainnya. Mereka membentuk Instansi-instansi maupun komunitas seperti sekolah, universitas, *event organizer* dan lain sebagainya, yang amat ter-sistem dan terorganisir dengan baik walaupun memang dalam konteks “parodi”.

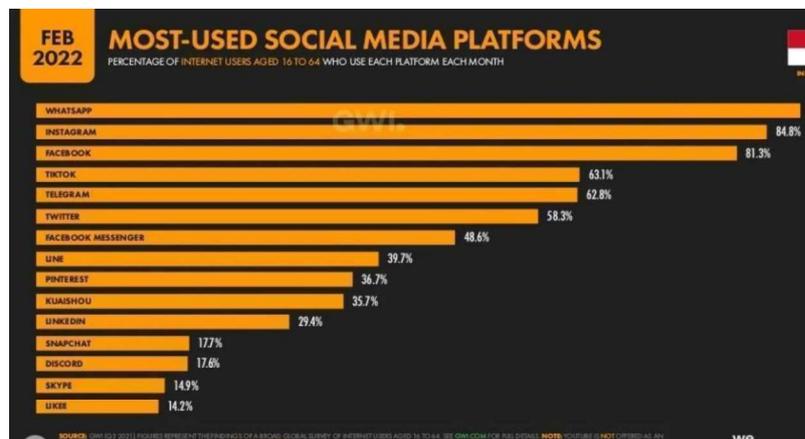
Kegiatan dari pemain *Roleplay* tentunya amat beragam dengan tujuan pemainnya yang berbeda-beda, mulai dari alasan sekedar mengisi waktu luang sampai ke alasan kompleks, alasan utama dan pertama kali yang membuat *roleplay* hadir adalah untuk mendukung tokoh idola dari para pelaku *Roleplay* dengan cara mempromosikan kegiatan dari keseharian tokoh dan hal-hal lain yang dapat membangun citra positif tokoh idolanya melalui postingan maupun link dan *hashtag*.

Fenomena *Roleplayer* sendiri tentunya memiliki dampak baik dan buruk bagi para pemainnya, salah satu dampak buruk dari fenomena ini adalah di mana para pemain merasa teramat asik dengan peran yang dimainkan sampai melupakan sosialisasi di dunia nyata maupun dampak negatif lain dari penggunaan gawai. Tetapi tak ayal banyak juga hal positif yang diakui didapat para pemainnya di mana di dalam *roleplay* hampir seluruh interaksi menggunakan ketikan yang imajinatif.

Kebanyakan para pemain menulis dan merancang sendiri cerita kehidupannya membuat mereka belajar dan memiliki keahlian menulis plot atau cerita. Dari situ maka timbullah pola komunikasi yang bisa dibilang baru dalam ranah kajian ilmu komunikasi, seperti pada penelitian sebelumnya dengan judul “Pola Komunikasi pada Komunitas *Role-play* di Situs DeviantART,” yang telah menemukan adanya Pola komunikasi antar *roleplayer* dan Pola komunikasi antar karakter imajiner (OC). Hal ini tentunya akan berbeda pada penelitian ini dikarenakan pada penelitian sebelumnya pengamatan dan penelitian dilakukan pada kelompok *korean roleplayer* yang ada di situs DeviantART yang karakteristiknya tidak se-kompleks aplikasi Line yang notabenehnya mencampurkan antara aplikasi bertukar pesan dengan sosial media yang fiturnya cukup banyak dan bisa dimanfaatkan sebagai arena atau ruang publik virtual kelompok *korean roleplay*.

Pada riset tahun 2022 bulan februari Line merupakan aplikasi bertukar pesan yang paling banyak digunakan dengan urutan nomor 4 di indonesia di bawah WhatsApp, Telegram dan Facebook Messenger dan urutan ke 8 dalam platform sosial media yang paling banyak digunakan di indonesia dengan persentase 39,7%.

Gambar 1.1 Platform Media Sosial yang paling banyak digunakan.

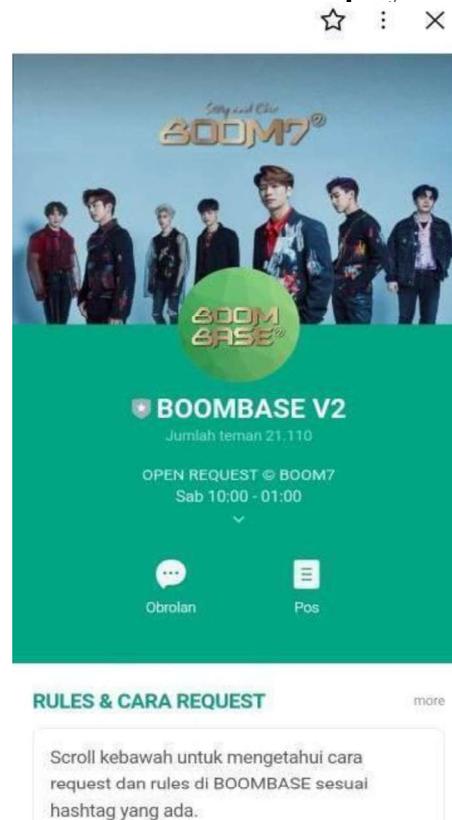


Sumber: Hasil Survei *We Are Social and Hootsuit 2022*

Aplikasi Line sendiri merupakan aplikasi pertukaran pesan yang tidak hanya menyediakan fitur ruang pesan dan grup seperti WhatsApp namun juga beberapa fitur lain yang dapat diakses dan lumayan lengkap seperti Lini masa yang berbasis antar mutual (Line Voom), *Hashtag*, *Story* Line atau fitur video singkat selayaknya

yang ada di WA, *Open Chat* yang bisa dimasuki siapapun dan bisa dicari, *Official Account*, dan lainnya. Hampir semua fitur tersebut dimanfaatkan oleh kelompok *korean roleplay* untuk menjalankan karakternya dan beraktifitas. Salah satunya adalah *Base* yang merupakan tempat para roleplayer mencari informasi dan bertukar informasi dengan sesama, yang mana *Base* di Line dengan di Twitter hampir sama secara fungsi namun di Line, *Base* biasanya dibuat di *Official Account Line* dikarenakan memiliki akses yang luas dan fitur *auto bot* sehingga memudahkan penggunaanya.

Gambar 1.2 Salah Satu Base Roleplay di Line

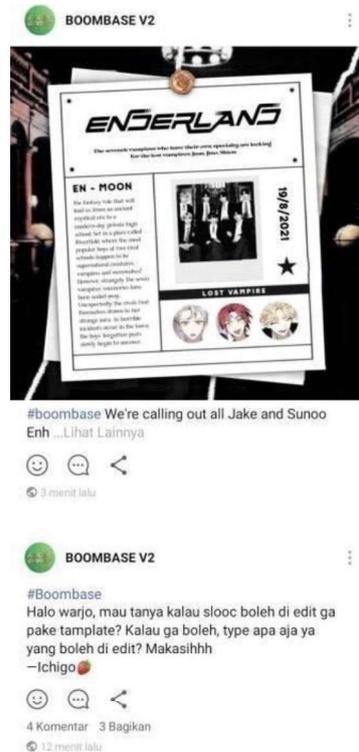


Sumber : Dokumentasi Peneliti Tahun 2022

Salah satu cara para pemain roleplay dapat terkoneksi satu dengan yang lainnya adalah dengan menggunakan fitur *menfess* yang disediakan oleh *Base*. *Menfess* sendiri merupakan kepanjangan dari *mention confess* yang jika di dunia nyata hampir sama dengan surat kaleng yang bisa ditulis anonim baik menyasar ke individu maupun kelompok tertentu. Base sendiri adalah tempat yang sengaja dibuat untuk menyebarkan berbagai macam pesan dan informasi tentunya seputar

dunia *roleplay*, seperti mencari mutual, mencari anggota, mencari keperluan postingan, informasi mengenai agensi, sekolah, *event* dan lainnya.

Gambar 1.3 Contoh isi *Menfess* yang dilakukan Roleplayer di Line



Sumber : Dokumentasi Peneliti Tahun 2022

Penelitian-penelitian terdahulu mengenai *korean roleplay* sendiri sudah menjelaskan beberapa hal mengenai uniknya fenomena ini yang bisa dikatakan komunitas tersebut bisa menggambarkan bagaimana kehidupan manusia dalam dunia virtual dengan serius dalam konteks seperti dunia metaverse yang dikatakan sebagai masa depan dari internet, mengapa penulis berasumsi demikian karena di dalam dunia virtual tentunya akan ada beberapa karakteristik yang sama seperti pemanfaatan media, interaksi dan fenomena komunikasi yang menyesuaikan dunia virtual dan rasa ketergantungan atau kecanduan akan aktifitas yang ditawarkan di dunia virtual.

Penelitian mengenai Roleplayer di aplikasi Line sendiri juga masih jarang diangkat bahkan dapat dihitung jari dibandingkan penelitian mengenai roleplay di twitter, padahal populasi pemain roleplay di line sendiri tidak kalah banyaknya dan

bisa dibbilang lebih banyak dibanding platform lain selain Twitter, yang mana salah satunya bisa dilihat dari *followers* salah satu *Base* yang ada di Official Account Line yang berjumlah puluhan ribu bahkan bisa jadi lebih karena luasnya fitur yang digunakan di aplikasi Line.

Peneliti sendiri berfokus pada komunikasi kelompok di salah satu komunitas K-pop Roleplayer yang ada di line dengan nama grup *Armvein Art School (AVAS)* yang mana merupakan sebuah sekolah parodi atau *roleplay*. Sehingga anggotanya bisa mengambil peran sebagai pengajar maupun murid seperti sekolah pada umumnya dengan seperangkat peraturan yang ada di sana. Komunikasi kelompok yang terjadi pun amat beragam dan tidak hanya mencakup percakapan selayaknya di sekolah namun juga semua anggota bisa bebas membahas apapun yang penting tidak menyalahi peraturan yang telah ada di sana.

Gambar 1.4 Komunikasi kelompok yang dilakukan *Roleplayer* di grup *Armvein Art School (AVAS)*



Sumber : Dokumentasi Peneliti Tahun 2022

Dua contoh percakapan yang terjadi diatas merupakan fenomena komunikasi kelompok yang terjadi di *Armvein Art School (AVAS)* yang mana percakapan formal maupun non formal dilakukan di grup yang berbeda sehingga ada kesan menjaga agar anggota tidak keluar dari perannya sebagai siswa atau pun pengajar atau tetap *on character (OC)* sedangkan percakapan santai juga dapat dilakukan sehingga anggotanya dapat merasa asik berbaur satu sama lain. Namun percakapan yang terbangun juga kadang menimbulkan masalah keanoniman anggota bisa

membuat mereka secara sadar maupun tidak untuk lebih berani bertindak atau mengekspresikan diri dalam percakapan kelompok yang pada akhirnya menimbulkan perselisihan antar sesama anggota kelompok atau memprovokasi anggota kelompok terlibat masalah luar dengan membawanya pada forum kelompok tersebut dan timbulah gesekan antara kelompok satu dengan lain maka jangan heran jika sering terjadi war dan tindakan saling menjatuhkan di linimasa pemain roleplay.

Penulis berharap penelitian ini dapat menggambarkan dan menunjukkan lebih banyak lagi jenis peristiwa komunikasi yang dihasilkan dari interaksi di dalam kelompok *korean roleplay* di aplikasi line, dengan menggunakan metode penelitian *Netnografi* penulis bermaksud ingin menggali sedalam-dalamnya informasi yang ada di mana pada penelitian terdahulu fenomena ini lebih banyak dikaji dari bukti-bukti yang bisa dibilang “luar” kemudian dikarenakan karakteristik aplikasi line yang menyediakan banyak sekali fitur tentu mempengaruhi komunikasi yang terjadi di mana beberapa fiturnya hanya bisa diakses jika kita menjadi mutual dengan akun *korean roleplay*.

Penelitian Netnografi merupakan riset yang bisa berbasis pada observasi sama seperti Etnografi yang mana pengumpulan data dan jenis data merupakan upaya dalam membangun pemahaman komprehensif terhadap fenomena yang diamati yang mana data-data tersebut dapat meliputi koleksi dokumen hasil wawancara statistik dan data-data dalam bentuk lainnya yang bisa mendukung penelitian. Dan teknik pengumpulan datanya pun bervariasi seperti observasi wawancara, studi kepustakaan dan analisis teks. (Pratama, 2017, 107-108)

Computer Mediated Communication atau CMC merupakan sarana sekaligus sumber untuk mengumpulkan data dan memahami serta menjelaskan kembali mengenai fenomena yang terjadi di dalam komunitas dengan bingkai etnografi. Konsep CMC menjadi landasan dasar dari permasalahan komunikasi virtual kelompok atau cyberspace *Korean roleplay* yang merupakan salah satu dari bagian CMC itu sendiri di mana diantaranya yakni *public discussion board*, *chat rooms*, *instant messaging*, dan *virtual world* (Wright & Webb, 2011).

Sedangkan untuk menjelaskan fenomena yang ada tentu peneliti akan menggunakan konsep komunikasi kelompok untuk mengidentifikasi fenomena ini yang diambil dari latar belakang suatu kelompok yang pada akhirnya nanti peneliti juga bisa menjelaskan dengan gamblang bagaimana identitas virtual yang dibangun oleh *roleplayer* dalam grup *Armvein Art School* tersebut. Sebagai instrumen utama dari penelitian ini peneliti sendiri telah memiliki akun *korean roleplay* di aplikasi Line dan telah memiliki koneksi baik dengan individu yang ada di sana maupun instansi yang ada di dalam kelompok tersebut, peneliti pun telah mempelajari mengenai kultur komunitas tersebut agar bisa aktif dan siap untuk menggali informasi lebih dalam terkait fenomena ini.

Gambar 1.5 Akun *Roleplayer* peneliti yang digunakan sebagai partisipan yang akan mengobservasi grup *Armvein Art School* (AVAS)



Sumber : Dokumentasi Peneliti Tahun 2023

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Maka dari itu berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan masalah sebagai berikut yang akan diangkat di dalam penelitian ini yaitu :

Bagaimana komunikasi kelompok dari komunitas virtual *Korean Roleplayer* di Aplikasi LINE dalam membentuk identitas virtual?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari apa yang telah diangkat oleh penulis adalah :

Mengetahui bagaimana komunikasi kelompok dari komunitas virtual *Korean Roleplayer* di Aplikasi LINE dalam membentuk identitas virtual.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini tentunya ditujukan agar dapat memperkaya dan memperluas kajian dari studi Ilmu Komunikasi di Universitas Sriwijaya, serta dapat menjadi referensi atau pun rujukan mengenai dunia virtual dalam khazanah dunia ilmu komunikasi dengan metode Netnografi dan *Computer Mediated Communication (CMC)*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi mengenai fenomena yang bisa dibidang masih baru, asing dan tabu mengenai dunia kedua yakni dunia *Virtual*, agar membangun perkembangan ilmu pengetahuan sekaligus dapat dipergunakan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam mengkaji “komunikasi kelompok komunitas *Virtual*” dalam ilmu komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Asyik, R., Pempasa, I., & Mulyana, D. (2015). *Komunikasi media dan masyarakat*. PT Remaja Rosdakarya.
- Bungin, B. (2018). *Sosiologi komunikasi: teori, paradigma dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat* (7th ed.). Prenada Media Group.
- Fauzan, A. (2017, January). Analisis Forensik Digital Pada Line Messenger Untuk Penanganan Cybercrime. In *Annual Research Seminar (ARS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 159-163).
- Gora, R. (2019). *Riset Kualitatif Public Relations*. Jakad Media Publishing.
- Hariyadi, T. (2021). *Kegilaan Virtual - Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka.
- Haro, M. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Hendrayady, A. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Media Sains Indonesia.
- Juddi, M. F. (2019). *Komunikasi Budaya Dan Dokumentasi Kontemporer*. Unpad Press.
- Mahyuddin. (2019). *Sosiologi Komunikasi: (Dinamika Relasi Sosial di dalam Era Virtualitas)*. Penerbit Shofia.
- Nasrullah, Rulli. (2013). *Cyber Media*. Yogyakarta: Idea Sejahtera.
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*. Kencana.
- Novianti, E. (2021). *Teori Komunikasi Umum dan Aplikasinya* (1st ed.). Penerbit Andi.
- Pambayun, E. L., & Permassanty, T. D. (2021). *An Integrated Marketing Communication Circle in 4.0 Era: Filosofi, Konsep, dan Implementasi*. Penerbit Adab.
- Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. Universitas Brawijaya Press.
- Priowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers.
- Syarif, N. (2019). *Komunikasi Kontemporer: Bisnis Islam Di Era Digital*. Deepublish.
- Wahyudi. (2021). *Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Gerakan Sosial* (1st ed., Vol. 1). Bildung.
- Widayat. (2021). *Monograg Menyibak Hierarki Kebutuhan Masyarakat Virtual*. UMM Press.

Yana, K. E. (2021). Perkembangan Musik K-pop Masuk ke Indonesia. In *Dijajah Korea* (p. 293). Indigo Media.

Jurnal

Apsari, M. (2014). *Pola Komunikasi pada Komunitas Role-Play di Situs DeviantART* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).

Dwi Munggaran, N. R., & Venus, A. (2017). *Menelusuri Perkembangan Teori Kekayaan Media*, 4(1). <http://journal.unla.ac.id/index.php/dialektika/article/view/299/903>

Gantina, G. G. (2020). *Fenomena Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter* [Studi Fenomenologi Korean Roleplayer Di Media Sosial Twitter]. Universitas Pasundan Bandung. Retrieved April 3, 2022, from <file:///C:/Users/os/Downloads/FENOMENA%20KOREAN%20ROLEPLAYER%20DI%20MEDIA%20SOSIAL%20TWITTER%20print.pdf>

Nabila, D., Elvaretta, O., Zahira, G., Syarief, M. A. D. Y., & Nurudin. (2020). *Peradaban Media Sosial di Era Industri 4.0*. Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Intelegensia Media (Intrans Publishing Group). https://www.google.co.id/books/edition/Peradaban_Media_Sosial_di_Era_Industri_4/ouPsDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). *Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Sosial Media Line* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Pane, N. M. S. (2020, September 9). *Keterbukaan Diri Pengguna Akun K-Pop Roleplayer Twitter Di Kota Medan*. Universitas Sumatera Utara. Retrieved April 6, 2022, from <file:///C:/Users/os/Downloads/160904015.pdf>

Peter Nagy & Bernadett Koles, (2014). *The digital transformation of human identity: Towards a conceptual model of virtual identitas in virtual worlds*, Vol 20(3). sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav

Rohayati. (2017, Desember). *Budaya Komunikasi Masyarakat Maya (Cyber): Suatu Proses Interaksi Simbolik* (Vol. 14). Center for Research and Community Development Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v14i2.4432>

Wibowo, C. A. (2020). *Analisis Komunikasi Kelompok Dalam Komunikasi Virtual di Sosial Media Discord (Studi Netnografi pada Komunitas Virtual 'FGO Indonesia')*.