

REPRESENTASI DIRI THAILAND ROLEPLAYER

(Studi Fenomenologi Thailand Roleplayer di Media Sosial Instagram)



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh :

Fairuz Salsabila Kurniani

NIM. 19107030100

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Fairuz Salsabila Kurniani

Nomor Induk : 19107030100

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya adalah hasil penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesungguhan agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 13 November 2023

Yang Menyatakan,



Fairuz Salsabila Kurniani

NIM. 19107030100

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Fairuz Salsabila Kurniani
NIM : 19107030100
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

REPRESENTASI DIRI THAILAND ROLEPLAYER "STUDI FENOMENOLOGI THAILAND ROLEPLAYER DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM"

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 14 November 2023
Pembimbing

Achmad Zuhri, M.I.Kom
NIP. 19900111 201903 1 014

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1330/Un.02/DSH/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : Representasi Diri Thailand Roleplayer (Studi Fenomenologi Thailand Roleplayer di Media Sosial Instagram)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAIRUZ SALSABILA KURNIANI
Nomor Induk Mahasiswa : 19107030100
Telah diujikan pada : Kamis, 23 November 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Achmad Zuhri, M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 657ffa969672f



Penguji I

Niken Puspitasari, S.IP., M.A.
SIGNED

Valid ID: 657f94d46492c



Penguji II

Rika Lusri Virga, S.IP., M.A.
SIGNED

Valid ID: 657fec495f739



Yogyakarta, 23 November 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 657ffe86a3d32

HALAMAN MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah SWT adalah benar.”

(Q.S Ar-Rum : 60)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kedua orangtua saya (H. Alim Kurniawan & Hj. Umi Anisah Khuriyah)

&

Almamater Tercinta,

Prodi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

&

Diri saya sendiri

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala pertolongan dan karunia yang telah diberikan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Nabi Muhammad SAW, yang menuntun manusia dari zaman kebodohan menuju jalan kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini adalah kajian singkat mengenai **REPRESENTASI DIRI THAILAND ROLEPLAYER (Studi Fenomenologi Thailand Roleplayer Melalui Media Sosial Instagram)**. Skripsi ini diajukan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar strata satu Ilmu Komunikasi.

Penulis menyadari bahwa tanpa adanya arahan, bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si., selaku ketua prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Rama Kerta Mukti, S.Sos., M.Si., selaku ketua prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Fatma Dian Pratiwi, S.Sos. M.Si. selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama masa studi.

4. Achmad Zuhri, M.I.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan pertimbangan ekstra kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Niken Puspitasari, S.IP., M.A., selaku dosen penguji I yang telah memberikan masukan dalam penyusunan dan penyempurnaan skripsi.
6. Dr. Rika Lusri Virga, M.A, selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan dalam penyusunan dan penyempurnaan skripsi.
7. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Yustisi Kartika Putri, S.Psi., M.Psi., Psikolog, selaku narasumber ahli penulis yang telah memberikan kesempatan, ilmu, dan kontribusi dalam penyusunan skripsi.
9. Teman-teman Thailand Roleplay sebagai informan yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasinya selama pengumpulan data.
10. Kedua orangtua penulis Bapak H. Alim Kurniawan dan Ibu Hj. Umi Anisah Khuriyah, tak lupa saudara penulis Nasywa Yumna Putri Kurniani dan Azra Alesha Kurniani atas semua doa, cinta dan kebahagiaan yang tak pernah putus. Keluarga besar Bani Umi Badiah tercinta yang selalu memberikan motivasi, pelajaran hidup serta doa bagi penulis.

11. Geng Semoga Punya Duit, Tania Durarun Nafisa, Alya Putri Eka A, Kun Syakira Fitriana yang senantiasa menghibur dan menyebarkan kasih sayang kepada penulis.
12. Sahabat baik penulis, Rita Amieta Sari, Izatul Muhidah Maulidiah, Devi Qurrotu A'yuni, Putri Bela, R.A Anindyaswari, Dhanis Styra, Betarinda Vionadya W yang senantiasa memberikan dukungan, masukan dan selalu setia menemani proses pengerjaan skripsi.
13. Sahabat supporter penulis, Mohamad Dwi Purwanto, Zidan Annas, Farikha Hanum, Fatimah, Salsabila S, Muhammad Alvin Zakaria, M. Dhaffa Hadrian Marshalino yang senantiasa mendengarkan keluh kesah dan menemani penulis menghilangkan kepenatan.
14. Teman-teman angkatan 2019 prodi Ilmu Komunikasi maupun program studi lain yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu, yang saling memberikan semangat satu sama lain.
15. Dan yang terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Fairuz Salsabila Kurniani. Terima kasih sudah berjuang dan bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap optimis dan ikhlas, walau sering kali mengeluh dan menyerah dalam sulitnya proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih sudah selalu menyayangi diri sendiri, meskipun seringkali merasa kecewa dalam segala hal yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Berbahagialah!

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat berkah dari Allah SWT dan menjadi amal jariyah bagi semua pihak, Aamiin Ya Rabbalalamin.

Yogyakarta, 13 November 2023

Peneliti,

Fairuz Salsabila Kurniani

NIM. 19107030100



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Telaah Pustaka	8
F. Landasan Teori.....	15
1. Representasi Diri.....	15
2. Teori Dramaturgi	17
3. Instagram.....	19
4. Komunikasi Interpersonal.....	22
5. Roleplayer	23
G. Kerangka Pemikiran.....	28
H. Metodologi Penelitian.....	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Subjek dan Objek Penelitian	30
3. Metode Pengumpulan Data	32
4. Metode Analisis Data	33
5. Metode Keabsahan Data.....	35
BAB II GAMBARAN UMUM	36
A. Thailand Roleplayer di Media Sosial Instagram.....	36

B. Profil Informan.....	39
BAB III PEMBAHASAN	43
A. Representasi Diri Thailand Roleplay di Instagram	45
1. Representasi Diri Penikmat Sederhana Informan ZS.....	45
2. Representasi Diri Alter Ego Informan CW	48
3. Representasi Diri Simbolis Informan BJ.....	51
B. Representasi Diri Thailand Roleplay Instagram Dalam Tinjauan Teori Dramaturgi Oleh Erving Goffman	56
C. Memahami dan Mengakui Identitas Diri Sebagai Langkah Kebajikan dalam Al-Qur'an : Tinjauan Q.S. Fussilat Ayat 53	73
BAB IV PENUTUP	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Telaah Pustaka	12
Tabel 2. Subjek Penelitian	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia	4
Gambar 2. Akun dan Aktivitas Thailand RP	38
Gambar 3. Screenshoot Postingan Informan ZS	47
Gambar 4. Screenshot Postingan Informan CW	50
Gambar 5. Screenshot Postingan Informan BJ.....	52
Gambar 6. Profil Publik Roleplayer	59
Gambar 7. Imagine DM Instagram	67
Gambar 8. Variety Show MileApo	70
Gambar 9. Kreativitas dan Imajinasi RP	71
Gambar 10. Wawancara Online Informan Sebagai Thailand Roleplay di Media Sosial Instagram.....	86
Gambar 11. Wanwancara Triangulasi dengan Sumber Ahli selaku Dosen Ilmu Komunikasi UTY sekaligus Psikolog.....	88

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Self-representation is the process by which individuals present themselves using concepts linking meaning and language. The process of self-representation occurs when individuals want to show themselves as the person they want to be. As technology develops, self-representation can now be done through social media, one of which is Instagram. The multiple account feature provided by Instagram has led to the phenomenon of using Roleplayer accounts as a self-representation platform. This research aims to analyze the form of self-representation through Instagram social media carried out by Thai Roleplay. The theory used in this research is the theory of Dramaturgy by Erving Goffman. This research uses a qualitative approach and phenomenological approach method. Data collection techniques used in-depth interviews, and documentation. The results of this study explain that in the self-representation carried out by Thai Roleplayer on Instagram has different characteristics. There are areas of self-representation through Dramaturgy theory, namely the front stage, middle stage and back stage. On the front stage, the main page of Thai Roleplayer on Instagram social media seeks to introduce itself with a good impression. This research also uses the center stage, Roleplayer transitions places and creates imagination from the main page to personal places such as direct messages on Instagram. As for the preparations made by Roleplayer in the back stage, namely pre-surveing idol characters through variety shows on You Tube and creating a character according to their creativity through editing tools such as Capcut, Canva and Ibis Paint.

Keywords: *Self representation, Instagram, Roleplayer, Dramaturgy Theory.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia digital yang pesat mengakibatkan intensitas penggunaan media sosial meningkat baik sebagai sarana informasi maupun interaksi. Hal tersebut berdampak pada maraknya perilaku *insecure* yang banyak dirasakan masyarakat saat ini. Survei yang dilakukan di United Kingdom (UK) pada Februari 2021 melibatkan sebanyak 2007 responden diketahui bahwa 50,6% remaja berusia 16-24 tahun memiliki rasa ketidakpercayaan akan dirinya dan takut dengan pemikiran orang lain tentang dirinya (Sutanto, 2022). Pancarani (2021) dalam penelitiannya yang melibatkan 110 responden dengan rentang usia 17-20 tahun didapatkan hasil sebanyak 50% wanita seringkali membandingkan dirinya dengan orang lain di media sosial yang mereka mainkan dimana konten yang berada didalamnya menunjukkan kesempurnaan orang tersebut (Azzura, 2023).

Keadaan ini terjadi pada individu yang mengalami krisis identitas atau hilangnya rasa kepercayaan terhadap dirinya baik dari segi kemampuan, karakter, maupun penampilan. Sebenarnya kehadiran media sosial dapat menjadi sebuah solusi dalam membangun koneksi dengan banyak orang serta memberikan suatu kemudahan dalam pencapaian sebuah informasi. Namun, semakin tingginya penggunaan media sosial mendorong banyak penyalahgunaan di dalamnya.

Salah satunya krisis identitas yang menjadi salah satu fase yang dialami setiap individu (Adrian, 2021). Lingkungan sosial yang

mengedepankan stigma masyarakat menjadi salah satu munculnya rasa ketidakpercayaan akan tuntutan yang diberikan pada individu. Di samping itu penggunaan media sosial juga menjadi penyebab yang perlu diperhatikan. Akibatnya fenomena imitasi marak terjadi di media sosial khususnya di kalangan kelompok penggemar yang menyebut dirinya sebagai pemain atau roleplayer. Keberadaan sebuah kelompok penggemar yang terdiri dari para penggemar *grupband* ataupun aktor dimana mereka menjadi *public figure* dari generasi ke generasi berikutnya menjadi salah satu alasan terbentuknya suatu komunitas atau kumpulan penggemar yang biasa disebut *fanbase*. Akun *fanbase* dan roleplayer adalah 2 hal yang berbeda, akun *fanbase* berisikan informasi mengenai kegiatan artis atau idola sedangkan akun roleplayer adalah duplikat atau imitasi dari para penggemarnya.

Roleplayer adalah suatu kegiatan bermain peran dimana orang melakukan dan mengatakan hal-hal sambil berpura-pura menjadi orang lain (Pratiwi, 2023). Menurut Paul Booth (2010) Roleplayer dianggap menjadi suatu fenomena yang memungkinkan penggemar berperilaku dan bertindak menggunakan identitas milik idolanya sebagai identitas *roleplaying* mereka (Vernika, n.d.). Para pemain roleplay biasanya penggemar anime, barat, Kpop maupun Thailand namun didominasi oleh para penggemar Korea khususnya *boyband*, *girlband*, aktor, aktris, dan juga model (Falenchia & Sumardjijati, 2023).

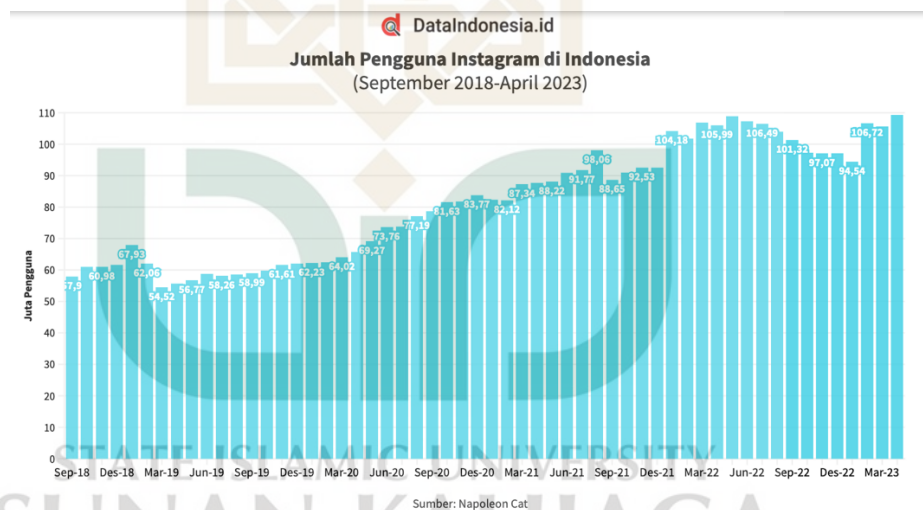
Sejarah singkat mengenai roleplay, pertama kali muncul di media sosial Twitter (Aulia & Sugandi, 2020). Dalam permainan ini, pengguna tidak diizinkan untuk mengungkapkan identitas pribadi kepada publik karena memang tujuan permainan ini adalah bermain peran orang lain dengan melakukan konsep imitasi. Singkatnya, para penggemar akan membuat sebuah akun imitasi dimana mereka mengadopsi identitas dari para idolanya lalu melakukan kegiatan seperti *update* keseharian selayaknya mereka sedang memainkan sebuah karakter dari tokoh tersebut. Menurut Achsa & Affandi (2015) keunikan dari seorang roleplayer adalah bagaimana mereka bermain dengan imajinasinya. Permainan peran ini atau yang disebut dengan *socio-drama* merupakan sebuah dramatisasi dari berbagai eksplorasi yang timbul dalam lingkup pergaulan sosialnya. Dengan melakukan representasi diri dengan tokoh idolanya, para penggemar mendapatkan sebuah pengalaman emosi yang dibutuhkan oleh imajinasinya (Aulia & Sugandi, 2020).

Perilaku imitasi ini bisa menjadi tidak wajar apabila individu terlalu fokus ingin menyenangkan diri dengan menunjukkan atau mengenalkan dirinya sebagai sosok yang mereka inginkan. Kita yang seharusnya terbuka terhadap identitas diri dan berani mempresentasikan kepada publik adalah tindakan kejujuran terhadap diri sendiri dan orang lain. Oleh karenanya, perlu adanya langkah keterbukaan dan penerimaan diri untuk mengendalikan masalah sosial ini dalam meningkatkan kepercayaan diri

akan identitas pribadi individu baik secara karakter, emosional maupun penampilan.

Salah satu platform media sosial yang populer di Indonesia adalah Instagram. Ini terlihat dari banyaknya jumlah pengguna Instagram di Indonesia yang mencapai ratusan juta pengguna. Berdasarkan data Napoleon Cat terdapat 109,33 juta pengguna Instagram di Indonesia hingga April 2023. Jumlah tersebut meningkat sebanyak 3,45% dibandingkan dengan bulan sebelumnya sebesar 105,68 juta pengguna (Rizaty, 2023) .

Gambar 1. Jumlah Pengguna Instagram di Indonesia



Sumber: Napoleon Cat

Sumber : Napoleon Cat

Dari data diatas, terlihat bahwa pengguna Instagram di Indonesia pernah mengalami penurunan peminat terhitung sejak Juni 2022 hingga Januari 2023. Namun, jumlah pengguna kembali naik sejak Februari 2023. Adapun pengguna Instagram yang mendominasi adalah perempuan dengan presentase sebesar 53,1%. Sementara presentase pengguna Instagram

dengan jenis kelamin laki-laki sebesar 46,9% (Rizaty, 2023). Oleh karenanya, banyak individu yang memanfaatkan media sosial sebagai wujud representasi diri mereka kepada khalayak luas dengan memanfaatkan pola algoritma yang dimiliki Instagram yakni melalui *hashtag* (#) agar menjangkau lebih banyak pengguna.

Manusia dan interaksi sosial merupakan satu kesatuan yang sulit dilepaskan. Dalam berinteraksi manusia memiliki kecenderungan menyampaikan informasi mengenai dirinya sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan bagaimana manusia mempresentasikan dirinya sehingga mencapai sebuah identitas diri yang mereka inginkan. Keberadaan media sosial seperti Instagram menjadi jembatan bagi aktualisasi diri individu khususnya perempuan sehingga mereka dapat melakukan hal yang mereka sukai salah satunya merepresentasikan dirinya menjadi orang lain yang diidolakan.

Dalam Islam, terdapat ayat Al-Quran yang membahas mengenai pentingnya mengenali dirinya sendiri, melalui QS. Fussilat ayat 53, Allah berfirman :

سَنُرِيهِمْ آيَاتِنَا فِي الْأَفَاقِ وَفِي أَنْفُسِهِمْ حَتَّىٰ يَتَبَيَّنَ لَهُمْ أَنَّهُ الْحَقُّ ۗ أَوَلَمْ يَكْفِ بِرَبِّكَ أَنَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ شَهِيدٌ

Artinya :

“Kami akan memperlihatkan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) Kami di segala wilayah bumi dan pada diri mereka sendiri, hingga jelas bagi mereka bahwa Alquran itu adalah benar. Tidakkah cukup bahwa

sesungguhnya Tuhanmu menjadi saksi atas segala sesuatu?”. (*Al-Qur'an Surat Fussilat*, n.d.)

Dalam perkataan dari Yahya bin Muadz Ar-Razi tentang surat Fussilat ayat 53 ditafsirkan bahwa “Barang siapa mengenal dirinya maka akan mengenal Tuhannya”. Di sana menunjukkan betapa pentingnya mengenal diri sendiri penafsiran kata “*anfusikum*” (diri mereka sendiri), Jalaluddin Al-Mahalli dan Jalaluddin As-Suyuti dalam tafsirnya “*Jalalain*” serta Ismail bin Katsir dalam tafsirnya sepakat bahwa ada tanda-tanda dalam diri manusia, baik bentuk, struktur, kandungan isi, dan keindahannya, yang jika dipelajari akan mengantarkan pada pengakuan bahwa Al Quran itu benar firman Allah SWT (Ahmad Rusdi, 2019).

Melalui ayat di atas dijelaskan bahwa memahami diri sendiri mengantarkan individu mendapatkan sebuah pemahaman terhadap Tuhannya. Memahami diri dan mengakui identitas diri penting karena manusia mempunyai kebutuhan untuk memahami dan mengendalikan lingkungannya. Setiap individu berusaha memaknai apa yang mereka lihat, rasakan dan didengarnya sehingga kebutuhan bersifat melekat. Dengan mengakui apa yang mereka rasakan, menunjukkan, dan mempresentasikan identitas diri individu kepada orang lain itu akan mengantarkan kejujuran dalam diri dan akan membawa kebaikan di jalan Allah SWT.

Dari permasalahan yang muncul di atas, terdapat salah satu komunitas penggemar Thailand yang dikenal dengan sebutan Thaienth (Thailand Enthusiast). Komunitas ini menjadi salah satu pengguna

Instagram yang bermain Roleplay. Para pemain merepresentasikan dirinya sebagai idolanya sebaik mungkin hingga mencapai kesan yang ingin dicapai oleh mereka. Pengguna Instagram termasuk ke dalam masyarakat yang hendak berbagi informasi mengenai dirinya dan mempunyai konsep diri untuk memerankan sebuah peran tertentu yang diinginkan (Kertamukti et al., 2019). Dalam media sosial Instagram, roleplayer akan beraktivitas dengan berperilaku seolah-olah dirinya ialah karakter idola yang sedang mereka perankan, melalui identitas foto profil Instagram, username, biodata, penampilan dalam postingan, serta interaksi kepada roleplayer lainnya. Representasi diri memang dapat terjadi pada setiap individu dan hal ini menjadi sebuah pemahaman bahwa setiap individu memiliki alasan untuk menampilkan sosok dirinya secara berbeda. Begitu pula dengan penggemar banyak yang memiliki idola dan bahkan menganggap idola sebagai panutan atau *role model* mereka. Sehingga, media sosial menjadi salah satu *platform* untuk melakukan representasi diri yang membuka kemungkinan kita untuk melihat presentasi diri melalui foto, video, selfie, dan tampilan grafis lainnya yang cukup populer dan efektif.

Karena adanya representasi diri yang dilakukan para penggemar (Roleplayer) melalui media sosial seperti fenomena yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Representasi Diri Thailand Roleplayer (Studi Fenomenologi Thailand Roleplayer di Media Sosial Instagram)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ingin menjawab pertanyaan “Bagaimana representasi diri yang ditunjukkan Thailand Roleplayer pada media sosial Instagram?”

C. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis bagaimana representasi diri Thailand Roleplayer pada media sosial Instagram.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan keilmuan ilmu komunikasi yang berhubungan dengan representasi diri melalui media sosial Instagram dan diharapkan dapat memberikan referensi baru untuk penelitian di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada para pengguna media sosial, khususnya pengguna Instagram dengan akun Roleplayer, mengenai bagaimana cara menampilkan diri dengan baik saat berbagi pengetahuan agar menjadi lebih bijak.

E. Telaah Pustaka

Peneliti melakukan telaah pustaka pada penelitian terdahulu yang relevan dengan pemaparan persamaan dan perbedaan akan penelitian. Penelitian pertama jurnal dengan judul “Konstruksi Identitas dan Relasi

Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter”. Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 10 No 2 Desember 2021. Penelitian ini ditulis oleh Nokia Putri Andika Lainsyamputty dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengklarifikasi bagaimana artis K-Pop yang bermain peran di Twitter menciptakan identitas pribadi dan jaringan sosial mereka. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa para roleplayer berusaha untuk menunjukkan identitas musisi K-Pop sebagai sebuah objek dengan mendistribusikan informasi faktual mengenai idola mereka untuk mengembangkan citra diri yang positif. Persamaan yang dimiliki dengan penelitian ini pertama, terletak pada metode penelitiannya yang menggunakan pendekatan kualitatif. Kedua, topik penelitian sama-sama membahas mengenai peran roleplayer di media sosial. Perbedaan dengan penelitian yaitu pertama, menggunakan metode analisis tematik sedangkan peneliti menggunakan metodologi dengan model studi fenomenologi. Kedua, subjek penelitian menggunakan roleplayer artis K-Pop sedangkan peneliti menggunakan roleplayer artis Thailand.

Penelitian kedua berjudul “Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 Pengguna Akun Roleplayer” yang disusun oleh Mayang Riyantie dan Lauditta Nerissa Arviani dari IBI Kosgoro 1957. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep diri yang ditunjukkan seorang Roleplay merupakan sebuah citra diri yang mereka bentuk. Dalam proses pembentukannya berdasarkan konsep *front stage*, *middle stage*, dan *back stage* yang mana disana membuktikan bahwa

kepribadian mereka tidak jauh berbeda dengan kehidupan nyata. Persamaan dalam penelitian ini adalah pertama meneliti topik yang sama terkait dengan konsep diri seorang roleplayer. Kedua, metode penelitian menggunakan metode kualitatif. Ketiga, menggunakan teori Dramaturgi sebagai landasan teori yang dipakai. Perbedaan penelitian ini adalah subjek penelitian menggunakan komunitas penggemar K-Pop.

Penelitian ketiga berjudul “Aktivitas Roleplay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya” yang disusun oleh Florentia Christina Monica dan Ahmad Junaidi Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara. Penelitian ini melihat bagaimana kehidupan dan aktifitas para pemain roleplay dalam dunia maya serta dampaknya dalam pembentukan dunia baru. Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa adanya kehidupan dalam dunia virtual atau sering disebut dengan cyberspace. Komunitas virtual RP dalam cyberspace menciptakan simulasi kehidupan di dunia maya. Beragam aktivitas tersebut contohnya seperti pernikahan, perceraian, ulang tahun, kelahiran, dan lain sebagainya. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada subjek penelitian yaitu Thailand Rolepayer dan menggunakan metode kualitatif. Sedangkan perbedaan yang ada dalam penelitian Florenta dan Ahmad dengan peneliti yaitu, pendekatan studi melalui studi kasus sedangkan peneliti studi fenomenologi. Selain itu juga terletak pada Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi.

Penelitian keempat berjudul “Fenomea Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter)” yang disusun oleh Gina Gilang Gantina dari Universitas Pasundan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif Korean Roleplay dalam bermain roleplay, dan juga mengetahui tindakan, kegiatan atau bahkan memaknai dunia roleplay. Adapun hasil dari penelitian ini diperoleh jawaban dari motif, makna dan tindakan dari para grup fandom yang ada bahwa mereka melakukan proses bermain peran dengan tujuan mengisi waktu luang dan untuk menghilangkan *stress* sehingga dengan mereka memainkan peran dan ikut serta dalam sebuah grup penggemar mereka merasa mendapatkan banyak tempat untuk saling mencurahkan isi hatinya. Persamaan dalam penelitian ini, sama – sama menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara mendalam. Selain itu, subjek yang menjadi pusat penelitian sama sama grup atau komunitas penggemar. Perbedaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada subjek penelitian dimana peneliti meneliti Thailand roleplay bukan Korean roleplay. Selain itu, peneliti menggunakan media penelitian Instagram bukan Twitter seperti penelitian ini.

Penelitian kelima berjudul “Dramaturgi Pengguna *Second Account* Media Sosial Instagram” oleh Dito Yudhistira Iksandy Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini fokus pada Teori Dramaturgi di media sosial Instagram melalui *second account* Instagram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana

pengguna remaja *second account* Instagram mempresentasikan dirinya si setiap akun yang dimiliki. Persamaan penelitian ini, dengan peneliti sendiri terletak pada teori yang menjadi landasan yaitu Teori Dramaturgi sekaligus platform objek penelitian yakni representasi diri di media sosial Instagram. Perbedaan yang ada antara kedua penelitian ini yaitu subjek penelitian. Dimana penelitian yang dilakukan Dito Yudhistira memiliki subjek mahasiswa dengan usia 18-23 tahun yang memiliki *second account*. Sedangkan peneliti menggunakan subjek Thailand Roleplayer.

Tabel 1. Telaah Pustaka

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Nokia Putri Andika Lainsyamputty	Konstruksi Identitas dan Relasi Interpersonal oleh Roleplayer Artis K-Pop di Twitter	Keduanya meneliti peran roleplayer di media sosial dengan menggunakan metodologi kualitatif.	Teknik pengumpulan data menggunakan analisis tematik sedangkan peneliti menggunakan wawancara mendalam serta dokumentasi.
2.	Mayang Riyantie dan Lauditta Nerissa Arviani	Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 Pengguna	Peneliti juga mengkaji para roleplay di media sosial dengan pendekatan kualitatif serta menggunakan	Subjek penelitian yang digunakan berbeda, penelitian yang dilakukan Mayang R dan Nerissa terletak pada Grup Fandom atau penggemar Korea (<i>K-pop</i>) sedangkan

		Akun Roleplayer	metode pengumpulan data berupa wawancara sebagai sumber informasi, data dan keterangan yang dipakai. Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian juga sama yaitu teori Dramaturgi.	subjek penelitian ini adalah penggemar Thailand (<i>Thaienthu</i>).
3.	Florentia Christina Monica dan Ahmad Junaidi	Aktivitas Roleplay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya	Persamaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada subjek penelitian yaitu Thailand Rolepayer dan menggunakan metode kualitatif.	Perbedaan yang ada dalam penelitian Florenta dan Ahmad dengan peneliti yaitu, pendekatan studi melalui studi kasus sedangkan peneliti studi fenomenologi. Selain itu juga terletak pada Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi.
4.	Gina Gilang Gantina	Fenomena Korean Roleplayer di	Persamaan penelitian yang dilakukan oleh	Perbedaan antara penelitian ini, dengan peneliti terletak pada

		Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter)	Gina Gilang G dengan peneliti, yaitu menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologi serta pengumpulan data dengan wawancara mendalam.	tujuan penelitian. Penelitian Gina Gilang G untuk mengetahui motif, tindakan dan pemaknaan roleplay sedangkan peneliti memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana bentuk presentasi diri roleplay dalam bermedia sosial.
5.	Dito Yudhistira Iksandy	Dramaturgi Pengguna Second Account Media Sosial Instagram	Persamaan penelitian ini, dengan peneliti sendiri terletak pada teori yang menjadi landasan yaitu Teori Dramaturgi sekaligus platform objek penelitian yakni representasi diri di media sosial Instagram.	Perbedaan yang ada antara kedua penelitian ini yaitu subjek penelitian. Dimana penelitian yang dilakukan Dito Yudhistira memiliki subjek mahasiswa dengan usia 18-23 tahun yang memiliki second account. Sedangkan peneliti menggunakan subjek Thailand Roleplyer.

Sumber : (Olahan Peneliti, 2023)

F. Landasan Teori

1. Representasi Diri

Aktivitas mempresentasikan dengan menggunakan konsep menghubungkan antara makna dan bahasa diartikan sebagai representasi. Representasi juga dapat dipahami dengan penggunaan bahasa untuk menunjukkan sesuatu yang penuh makna kepada orang lain. Representasi atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *represent* yang berarti perwakilan atau penggambaran. Representasi secara sederhana dapat diartikan dengan sebuah gambaran mengenai suatu hal yang dimaksudkan yang di gambarkan melalui sebuah media. Erving Goffman dalam (Husna & Fahrimal, 2021) Proses menciptakan citra diri yang sesuai dengan konteks sosial dari interaksi tatap muka dikenal sebagai representasi diri. Aktivitas pengungkapan identitas diri dengan mereplikasikan tokoh lain dikenal dengan istilah representasi diri. Menurut Rettberg representasi diri merupakan konstruksi objek, tanda, dan citra yang sengaja dibangun baik sesuai realita maupun di luar realita itu sendiri (Husna & Fahrimal, 2021). Secara sederhana representasi diri memiliki pemahaman yang didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai oleh individu.

Kemudian para ilmuwan sosial, psikolog, dan ahli komunikasi mengembangkan teori bahwa representasi diri adalah konstruksi sosial, yang mengharuskan orang untuk mempelajari bagaimana makna dibentuk dalam teks dan bagaimana makna tersebut diproduksi dalam konteks yang berbeda.

Menurut Stuart Hall dalam bukunya *Representation : Cultural Representation and Signifying Practices*, “Representation connects meaning and language to culture...Representation is an essential part of process by which meaning is produced and exchanged between members of culture”. Melalui representasi, suatu makna akan di produksi dan dipertukarkan antar individu dalam lingkup sosialnya (Goffman, 1959). Sehingga, representasi secara singkat adalah suatu cara yang digunakan untuk memproduksi sebuah makna. Representasi diri juga sebuah bentuk proses produksi makna dari sebuah identitas yang ditunjukkan.

Sistem kerja yang dilakukan representasi terdiri dari dua komponen yaitu konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berkorelasi, konsep yang terletak dalam pikiran menunjukkan seseorang dalam mengetahui sebuah makna dari sesuatu hal tersebut. Namun, makna tidak dapat berdiri sendiri tanpa bahasa karena dengan bahasa pikiran akan makna sesuatu tersebut akan muncul dan dipahami (Hidayat, n.d.). Dalam proses representasi yang terpenting adalah bagaimana suatu kelompok dapat memproduksi dan bertukar makna dengan baik sehingga diperlukannya latar belakang pengetahuan yang sama agar menciptakan pemahaman yang hampir sama.

Stuart Hall mengkategorikan representasi ke dalam tiga pendekatan: (1) *reflective approach* atau pendekatan reflektif, yang menyatakan bahwa representasi seara akurat menangkap realistik. (2) *intentional approach* atau pendekatan intensional, yaitu pendekatan yang mengedepankan anggapan

bahwa pencipta adalah sumber makna yang melekat pada representasi objek dan tanda. (3) *constructive approach* atau pendekatan konstruktif yang menyatakan bahwa representasi adalah intensionalitas yang mengalami kebenaran antara makna pencipta dan penerima tandanya (Rettberg, 2018). Oleh karena itu, istilah “representasi” dalam konteks ini merujuk pada metode pemberian makna pada kata, teks, gambar, dan video.

2. Teori Dramaturgi

Dramaturgi yang dipelopori oleh Erving Goffman melihat kehidupan selayaknya bermain peran di panggung dimana sang aktor bermain peran sesuai karakter yang diinginkan. Teori ini membicarakan tentang sebuah kehidupan sosial dan kegiatan interaksi layaknya sebuah drama dalam pertunjukan. Secara jelasnya, kehidupan sosial ini ibarat pertunjukan yang dimainkan seorang aktor di atas panggung dengan membangun sebuah citra diri kepada khalayak, serta mengharapkan penerimaan khalayak sesuai yang diinginkannya (Dewi, 2016). Teori dramaturgi juga berkaitan dengan efek Cooley tentang "*looking glass self*", yang menjelaskan bagaimana orang membentuk opini tentang orang lain berdasarkan bagaimana mereka memandang penampilan seseorang.

Dalam teori dramaturgi memiliki dua konsep yaitu konsep panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*). *Front stage* merupakan bagian tampilan individu yang terlihat dari panggung depan secara teratur dan dapat di definisikan oleh para penonton yang menyaksikan. Goffman membedakan antara *setting* dan *personal front*.

Setting merujuk kepada penglihatan fisik yang harus dilakukan aktor dalam memainkan perannya, dan *personal front* terdiri dari berbagai perlengkapan barang yang berbentuk dalam penampilan (*appearance*) dan gaya (*manner*). Penampilan yang dimaksud adalah aspek yang menunjukkan kita tentang status sosial aktor, sedangkan gaya berfungsi kepada penonton untuk mengenalkan peran yang dimainkan dalam situasi tertentu.

Back stage dalam dramaturgi menjelaskan tentang gambaran penampilan dalam ranah yang disembunyikan, Goffman juga berpendapat bahwa aktor disini berharap tidak menemukan audiens dari panggung depannya untuk mengetahui atau bertemu di panggung belakangnya, karena hal ini dapat merubah jalannya pertunjukan dan skenario yang sudah ditetapkan oleh pertunjukan (Fitri, 2015). Adapun selain panggung depan (*front stage*) dan panggung belakang (*back stage*), adapula panggung tengah (*middle stage*) dari Mulyana yang merupakan wilayah yang memungkinkan untuk bisa diamati dan diapresiasi oleh khalayak (Mulyana, 2013). Panggung tengah (*middle stage*) merupakan panggung yang lain selain panggung utama saat aktor sedang mempresentasikan diri di panggung depan (*front stage*) akan tetapi juga di panggung belakang (*back stage*) saat mereka mempersiapkan pesan pesannya (Mulyana dalam Aulia & Sugandi, n.d.).

3. Instagram

a. Pengertian Instagram

Instagram yang menjadi media sosial yang paling digemari adalah platform jejaring sosial online dan aplikasi berbagi foto. Instagram diresmikan pada tanggal 6 Oktober 2010 oleh Kevin Systrom dan Mike Krieger yang menjangkit 25 ribu pengguna pada hari pertama. Tata letak Instagram yang mengingatkan pada Kodak Instamatic menjadi salah satu ciri khasnya (Permata, 2017). Dengan bantuan filter digital yang ada pada Instagram pengguna dapat mengambil gambar, mengeditnya di Instagram, dan kemudian membagikan hasilnya di Facebook, Twitter, dan platform media sosial lainnya.

b. Fitur Instagram

Menurut Atmoko (2012) dalam bukunya yang berjudul Instagram Handbook menjelaskan bahwa aplikasi Instagram memiliki lima menu utama dengan beberapa fitur pelengkap antara lain :

- 1) *Home Page* : Pada halaman beranda, terdapat gambar atau postingan terbaru dari pengguna lain yang telah diikuti dan akan ditampilkan secara kronologis.
- 2) *Search* : Fitur ini berguna untuk memudahkan pengguna melakukan pencarian pada akun pengguna lainnya atau pada postingan yang sedang tren dan digemari banyak pengguna.
- 3) *Profile* : Informasi tentang pengguna baik dari pemilik akun ataupun pengguna lain, dirinci dalam bentuk data profil *pengguna*.

Ikon nama pada menu utama di bagian paling kanan akan membawa pengguna ke halaman profil. Jumlah gambar yang sudah diunggah, jumlah pengikut, dan jumlah pengikut, semuanya ditampilkan dalam fitur ini.

- 4) *News Feed* : Fitur yang menampilkan notifikasi terhadap berbagai aktivitas yang dilakukan oleh pengguna Instagram. News feed memiliki dua jenis tab yaitu “following” dan “news”. Tab “following” menampilkan aktivitas terbaru pada user yang telah pengguna follow.
- 5) *Camera* : Fitur ini digunakan sebagai alat memotret secara langsung dan mengunggah foto atau video dengan berbagai fitur efek yang disediakan dalam aplikasi Instagram.
- 6) *Caption* : Berbentuk narasi yang digunakan untuk melengkapi dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah postingan yang di publish oleh pemilik akun.
- 7) *Hashtag* : Suatu label berupa satu kata atau lebih yang terdapat tanda simbol pagar diawal kata tersebut. Kegunaan fitur ini dapat memudahkan pengguna menemukan postingan dengan label tertentu.
- 8) *Geotage atau Lokasi* : Fitur lokasi dimaksimalkan melalui teknologi yang ada dalam Instagram sehingga setiap postinganyang diunggah akan menampilkan sebuah informasi dimana bahan postingan diambil.

9) *Share* : Instagram menyediakan fitur berbagi sebagai penyebaran informasi ke media social lainnya seperti facebook, twitter, whatsapp dan lain sebagainya.

Menurut Atmoko, Instagram juga dinyatakan dengan jejaring sosial yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesama pengguna. Ada beberapa aktivitas yang dapat dilakukan melalui beberapa fitur Instagram, yaitu :

1. *Follow* : Adanya fitur ini memungkinkan kita untuk memperluas jaringan pertemanan dengan cara menjadi pengikut dari pengguna lain yang dianggap menarik dalam hubungan pertemanan maupun hanya sekedar bertukar informasi postingan.
2. *Like* : Fitur like digunakan jika pengguna menyukai dan tertarik dengan postingan pengguna lain pada laman utama. Dengan menekan tombol *like* dengan simbol *love* dibagian bawah caption atau dengan melakukan double tap pada postingan yang disukai.
3. *Comment* : Selain fitur like, fitur *comment* juga sebagai sebuah feedback interaksi secara tidak langsung yang dapat dilakukan saat memainkan Instagram. Komentar bagian dari interaksi yang hidup dan personal karena disana pengguna dapat menunjukkan ekspresi tanggapan dari postingan melalui narasi baik itu saran, pujian, ataupun reaksi pengguna.

4. *Mentions* : Fitur ini dilengkapi dengan symbol arroba (@) yang berguna untuk menandai atau memanggil pengguna lain dalam postingan pengguna tersebut.

5. *Message* : Message atau Direct Message (DM) berfungsi sebagai fitur berkirim pesan secara pribadi maupun grup berupa teks, foto, video ataupun filter yang dikirim sesama pengguna Instagram.

4. Komunikasi Interpersonal

Interaksi manusia yang melibatkan pengembangan hubungan dengan orang lain membutuhkan sebuah metode atau media. Interaksi menjadi metode untuk membina dan mempertahankan ikatan interpersonal selama proses ini. Semua tindakan sering kali dipahami sebagai suatu fungsi atau kadang-kadang berkembang menjadi perilaku refleksi. West & Turner (2010) memberikan sebuah gambaran bahwa komunikasi adalah kemampuan untuk memahami seseorang (*ability to understand one another*). Komunikasi juga didefinisikan oleh Tubbs & Moss (2005) sebagai “berbagi pengalaman”. Individu perlu berbagi pengalaman dengan orang lain dengan cara-cara simbolis untuk memberi mereka sebuah makna. Dalam rangkaian ini, sebuah transaksi terjadi yang disebut sebagai interaksi simbolik. Littlejohn menyebut aktivitas memaknai sebuah peristiwa untuk kemudian memahami bagaimana menggunakan peristiwa tersebut sebagai pengetahuan adalah hasil dari interaksi simbolik (Littlejohn, 2014). Maka disebutkan bahwa komunikasi antar pribadi menjadi cara utama untuk memenuhi kebutuhan manusia salah satunya dengan menjalin hubungan.

Menurut Kathleen S. (2007), komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi di mana orang membangun dan mengelola hubungan mereka sambil memenuhi kewajiban masing-masing. Menurut Rahmawati (2019), komunikasi interpersonal bergantung pada makna yang diciptakan oleh masing-masing pihak yang terlibat. Hubungan diciptakan dan dikelola oleh orang-orang melalui komunikasi jika tidak, tidak akan ada hubungan sama sekali. Komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran informasi, gagasan, atau interaksi antara individu-individu. Dalam hal ini, Rpleplayer Thailand berkomunikasi dengan orang lain melalui sebuah karakter atau representasi diri yang mereka perankan di media sosial Instagram. Mereka berbagi konten, berinteraksi dengan komentar, dan berpartisipasi dalam sebuah postingan yang mereka unggah kepada audiens mereka.

5. Roleplayer

Permainan bermain peran disebut roleplayer. Pemain (Roleplayer) dalam permainan ini berperan sebagai pelajar yang disimulasikan yang diminta untuk memerankan kembali peristiwa masa lalu, peristiwa masa kini, atau kejadian di masa depan (Sanjaya, 2010). *Simulation and simulacra* adalah istilah lain yang digunakan oleh Jean Baudrillard (1994) untuk menggambarkan gagasan serupa tentang simulasi. Pemahaman ini menjelaskan bagaimana persepsi audiens terhadap kesadaran dalam bentuk yang nyata semakin berkurang sebagai akibat dari realitas semu yang diciptakan oleh imajinasi penggunanya.

Roleplay merupakan permainan dengan metode kolaborasi serta improvisasi dimana alur permainan menciptakan sebuah cerita. Para pemain tidak hanya berinteraksi namun merespon satu sama lain dengan tetap menjaga karakter mereka. Menurut Yardley dalam (Aulia & Sugandi, 2020) istilah “Roleplay” adalah frasa yang digunakan untuk menggambarkan serangkaian latihan di mana peserta memainkan dan menirukan peran seorang panutan dalam suatu situasi atau aktivitas.

Aktivitas Roleplay pertama kali muncul melalui media sosial Twitter. Umumnya dalam permainan ini para *fans* melakukan imitasi karakter idola mereka dengan bagaimana mereka bermain media sosial. Keberhasilan permainan ini ditentukan oleh kesesuaian dan persyaratan yang telah ditentukan karena para penggemar akan memilih karakter berdasarkan idola yang mereka pilih serta melalui improvisasi agar tidak melewati batas citra sang idola (Nuruddiniyah, 2017). Para pemain peran ini berkomunikasi dalam suasana virtual menggunakan karakter yang mereka pilih dan latar belakang yang mereka pilih, yang dapat berupa karakter anime, karakter drama, karakter film, aktor atau aktris, atau tokoh populer lainnya. Ada beberapa istilah yang ditemukan saat bermain Roleplay :

a. *Fams/Bastie*

Fams / Bastie diartikan dengan keluarga / teman yang dikenal dari bermain Roleplay. Dalam dunia Roleplay ini kita dapat menemukan keluarga dan teman seperti halnya di dunia nyata. Seiring berjalannya

waktu karakter pemain akan menemukan dan dapat menjalin hubungan persahabatan serta kekeluargaan sesuai karakter yang mereka temui.

b. Couple (Pasangan)

Sama halnya dengan fans/bastie, karakter pemain juga dapat berinteraksi dan menjalin hubungan selayaknya pasangan entah menggunakan akun fanbase pencarian jodoh ataupun interaksi dalam permainan ini. Sehingga, seiring berjalannya waktu kedua karakter akan menemukan kecocokan dan menjalin hubungan selayaknya pasangan.

c. Menfess (Mention Confess)

Menfess adalah sebuah platform bagi karakter RP untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam dunia roleplaying, ada akun fandom yang menyimpan semua pesan yang ingin kita kirimkan antar karakter RP, seperti halnya di dunia nyata saat kita menggunakan radio atau koran untuk mengirim pesan.

d. Deact (Deactivate)

Dalam sebuah permainan adakalanya pemain merasa jenuh. Sama halnya dengan karakter di RP, seorang Roleplayer memiliki titik jenuh dan bosan dengan permainan yang dijalannya, oleh karena itu mereka akan memilih deact dari dunia RP.

e. OOC (Out Of Character)

Pernyataan keluar dari karakter asli, jika sebuah karakter yang dimainkan terlalu berbeda dari tokoh aslinya. Hal tersebut dapat terjadi dalam dunia RP.

f. *Fanservice*

Roleplaying mencoba mensimulasikan pengalaman menjadi artis sungguhan yang bisa berkomunikasi dengan para pengikutnya. Agar para penggemar dapat terus mendukung upaya idola mereka, fanservice didesain untuk membina para pendukung dari semua bidang kehidupan.

g. *Nick RP*

Nick atau nickname berfungsi sebagai sebuah nama panggilan. Nick juga digunakan agar membedakan dengan akun lain yang memiliki karakter pemain yang sama.

h. *Selective Following*

Saat ini, banyak RP yang hanya mengandalkan pengikut dan pembaruan otomatis untuk mengembangkan basis penggemar mereka.

Akibatnya, banyak akun RP yang lebih memilih untuk berinteraksi dengan akun RP yang benar-benar aktif dan mudah didekati dengan menggunakan metode selective following.

i. *Semi Less OOC*

Istilah ini digunakan oleh para Roleplayer yang memerankan karakternya tidak selalu sesuai dengan karakter idolanya. Sehingga, terkadang mereka tidak memerankan seperti tokoh idola yang asli.

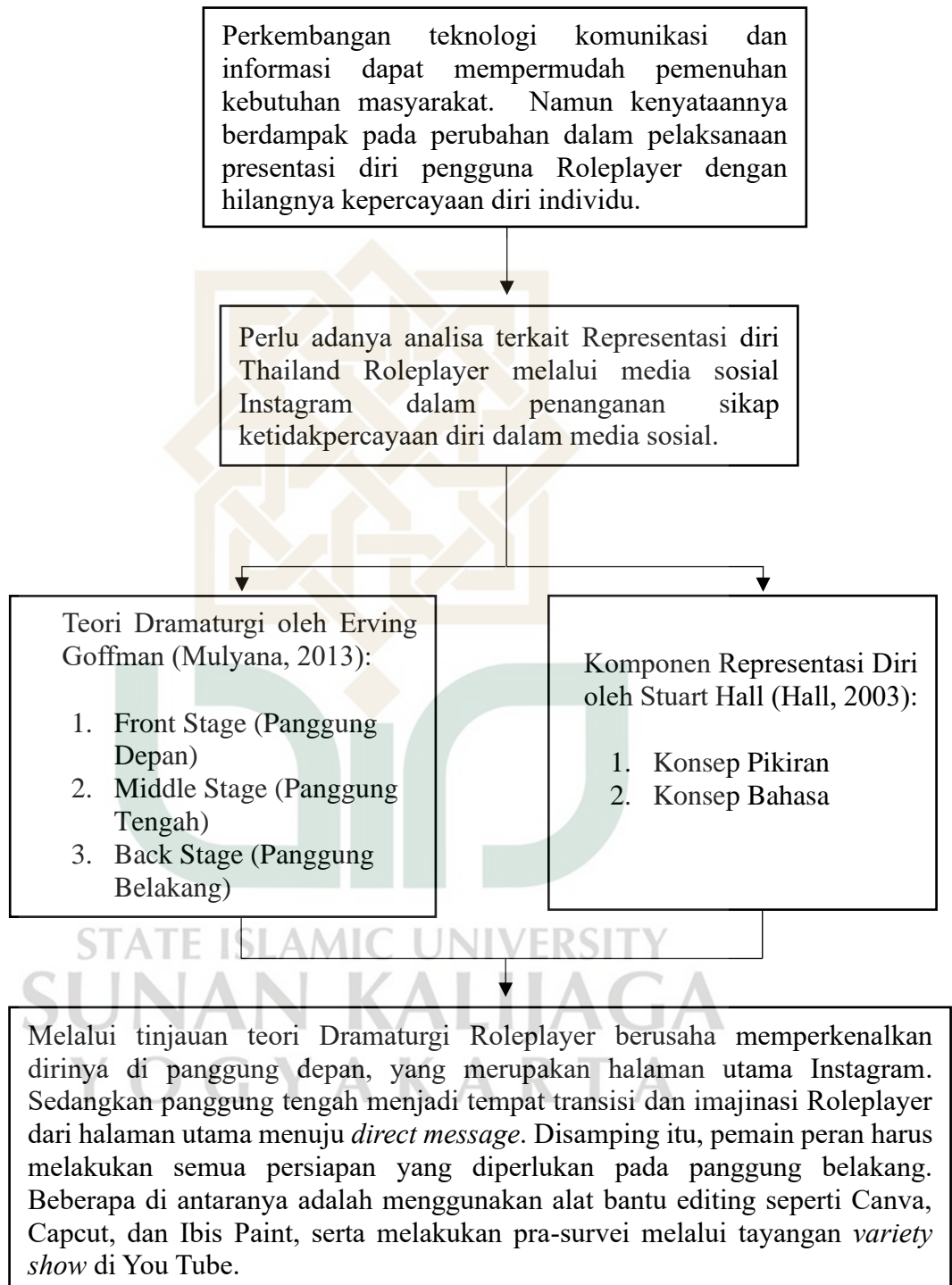
j. *Plot*

Roleplayer mengembangkan cerita dengan alur cerita yang melibatkan konflik dalam aktivitas yang dikenal sebagai plot. Umumnya, Roleplayer akan menggunakan dua perspektif dalam menciptakan plot, yaitu perspektif dengan sudut pandang orang pertama dan orang ketiga.

k. *Temporary Swap (TS)*

Istilah ini diberikan saat pemilik akun mengganti karakter semestinya dengan karakter yang berbeda dalam jangka waktu yang ditentukan. Biasanya para Roleplayer ingin menciptakan suasana yang berbeda.

G. Kerangka Pemikiran



Sumber : (Olahan Peneliti, 2023)

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang memfokuskan pada wawancara mendalam. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengevaluasi realitas sosial dan memahami fenomena sosial dari sudut pandang atau perspektif partisipan. Istilah “penelitian kualitatif” menurut Kirk dan Miller (1986) sebagaimana dikuti oleh Moehadjir (2000), teknik kualitatif dalam ilmu sosial adalah tradisi yang terutama bergantung pada pengamatan. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2020) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada sifat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah.

Pentingnya realitas yang bersifat interaktif, plural, dan pertukaran pengalaman sosial yang ditafsirkan oleh individu ditekankan oleh penelitian kualitatif. Karena peneliti adalah instrumen yang sangat penting. Metode pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif, dan studi fenomenologi digunakan sebagai metode penelitian.

Phaenesthai, yang berarti "menampakkan diri" dalam bahasa Yunani, adalah asal kata "fenologi". Sebuah gejala atau sesuatu yang menampakkan diri adalah definisi fenomenologi dalam arti harfiahnya. Sebuah cabang studi kualitatif yang dikenal sebagai studi fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan keberadaan makna pengalaman seseorang. Menurut Hegel fenomenologi mengacu pada pengalaman yang muncul

pada tahap kesadaran dimana fenomenologi sebagai ilmu yang menggambarkan rasa penerimaan, perasaan seseorang, dan keingintahuan di dalam pengalamannya. Fenomenologi juga bertujuan untuk menggali kesadaran para subjek mengenai pengalaman dan makna yang dirasakan. Pada penelitian ini terdapat sebuah fenomena pelaksanaan representasi diri yang dilakukan para pemilik akun Thailand Roleplayer melalui media sosial Instagram.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Sumber informasi utama untuk pengumpulan dan analisis data adalah partisipan penelitian. Peneliti membutuhkan sumber pengetahuan untuk membantu mereka mengumpulkan data penelitian, apakah itu subjek penelitian individu, sesuatu yang berbeda, atau keduanya. Orang-orang yang berpartisipasi dalam realitas yang dapat memberikan rincian tentang realitas yang sedang diselidiki disebut subjek penelitian. Pada penelitian kualitatif, istilah responden atau subjek penelitian dikenal dengan sebutan informan (Idrus, 2007). Menurut Sugiyono istilah “Informan” merujuk pada sampel dari penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif sampel tidak disebut dengan istilah responden melainkan mereka adalah narasumber, teman, informan, peserta dan guru (Sugiyono, 2020). Adapun subjek penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah individu yang menjadi salah satu penggemar Thailand (*Thaienthu*) sekaligus pengguna akun roleplay

dalam media sosial Instagramnya. Adapun kriteria yang ditentukan oleh peneliti antara lain :

- 1) Pemain yang tergabung dalam penggemar Thailand (*Thaienthu*)
- 2) Berusia 17-24 tahun
- 3) Memiliki akun roleplayer di media sosial Instagram
- 4) Aktif menggunakan akun roleplay Instagram dibandingkan media sosial lainnya.

Berdasarkan kriteria pemilihan subjek penelitian di atas, berikut ketiga subjek penelitian yang dipilih:

Tabel 2. Subjek Penelitian

Nama (inisial)	Usia	Asal	Akun Roleplay Instagram
ZS	18 Tahun	Jawa Barat	@zefanyaadley
CW	20 Tahun	Jawa Tengah	@bukannjason
BJ	23 Tahun	Jawa Tengah	@monmonachi

Sumber : (Olahan Peneliti, 2023)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

b. Objek Penelitian

Menurut Sugiyono, (2017:41) objek penelitian adalah sasaran ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu mengenai suatu hal yang objektif, valid dan reliabel terkait suatu variable tertentu. Singkatnya, fokus atau pusat perhatian dalam penelitian disebut dengan objek penelitian.

Representasi diri pada Thailand Roleplay adalah objek dari penelitian ini.

3. Metode Pengumpulan Data

Sugiyono (2020) menegaskan bahwa metode pengumpulan data merupakan tahap yang krusial dalam penelitian karena mengumpulkan data penelitian merupakan tujuan utama dari penelitian. Sugiyono (2020) juga menekankan bahwa ada berbagai metode untuk mengumpulkan data, termasuk dokumentasi, wawancara mendalam, dan observasi. Sama halnya dengan hal tersebut, ketiga metode tersebut digunakan dalam penelitian ini.

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dua orang yang bertujuan untuk bertukar informasi dengan cara tanya jawab secara lisan, baik langsung atau tidak langsung dengan sumber data. Wawancara dalam penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui segala hal tentang partisipan dalam menginterpretasikan fenomena secara mendalam. Untuk mendukung upaya keberlangsungan wawancara, peneliti berupaya mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman wawancara, berupa daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada narasumber. Peneliti akan melakukan wawancara secara online dengan individu yang memiliki akun Thailand Roleplayer sebagai penggemar melalui *direct message*

media sosial Instagram. Dengan melakukan wawancara ini peneliti dapat mengetahui secara rinci mengenai representasi diri Thailand Roleplayer yang mendedikasikan sekaligus menggambarkan pengalaman peranya melalui media sosial Instagram.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan sebuah peristiwa yang diabadikan sebagai momen yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk kedalam tulisan, gambar, atau karya-karya (Sugiyono, 2020). Dokumentasi menjadi sebuah pelengkap dari metode observasi dan wawancara. Sehingga, dalam penelitian ini dokumen digunakan sebagai catatan jejak berupa foto atau gambar dalam segala aktivitas saat penelitian berlangsung.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara terstruktur yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga mendapatkan temuan yang dipahami serta temuan penelitian dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2020). Miles dan Huberman dalam (Pujileksono, 2016) mengatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data sedang berlangsung secara terus menerus dan selesai dalam periode tertentu sehingga datanya bersifat jenuh. Dalam penelitian ini akan menggunakan model analisis data oleh Miles dan

Huberman yang dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (Pujileksono, 2016):

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data berarti meringkas, memilih hal pokok, memfokuskan pada hal penting, mencari pola dan tema. Data yang diperoleh di lapangan akan direduksi oleh peneliti melalui tahapan pembuatan ringkasan, pengkodean, menelusuri tema serta catatan (memo) untuk menyaring data yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian kualitatif bersifat naratif. Menyajikan data berarti menyajikan sebuah data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sebagainya. Hal tersebut ditujukan untuk mengetahui serta memahami apa yang terjadi sehingga mampu merencanakan proses atau tahapan selanjutnya berdasarkan pemahaman.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Kesimpulan yang ada pada penelitian kualitatif merupakan sebuah temuan baru dalam bentuk deskripsi yang sebelumnya masih samar dan akan diperjelas yang menyangkut hubungan interaktif dan teori. Kesimpulan dalam penelitian dapat dikembangkan setelah peneliti berada di lapangan karena masih bersifat sementara. Oleh

karenanya, penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan setelah data di lapangan muncul.

5. Metode Keabsahan Data

Tahapan pengujian keabsahan data dilakukan peneliti agar data yang didapat valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Peneliti menggunakan triangulasi sebagai metode keabsahan data pada penelitiannya. Triangulasi sumber diperoleh dengan cara membandingkan informasi dengan sumber ahli yang berbeda (Pujileksono, 2016). Maksudnya membandingkan data yang diperoleh peneliti dari satu sumber atau informan dengan satu sumber ahli yang lainnya seperti hasil wawancara, informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, dan interpretasi peneliti. Sehingga, metode ini diperlukan untuk menarik satu pemahaman dari data agar dapat menghasilkan kesimpulan yang akurat.

Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan Yustisi Kartika Putri, S.Psi., M.Psi., Psikolog, dengan alasan karena beliau sebagai Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Teknologi Yogyakarta sekaligus *Clinical Psychologist* yang mengkaji representasi diri dan paham tentang krisis identitas.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab sebelumnya, peneliti telah menganalisis hasil data wawancara yang dikumpulkan oleh peneliti. Maka pada bab ini, peneliti menyimpulkan temuan-temuan tersebut dengan tujuan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan dalam rumusan masalah. Melalui kesimpulan ini, peneliti menguraikan kesimpulan bahwa dunia Roleplay diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan identitas virtualnya melalui permainan peran dimana karakter sesuai dengan keinginan Roleplayer.

Sama halnya dengan Thailand Roleplayer sebagai informan menyatakan bahwa representasi diri yang dilakukan di Instagram merupakan bentuk ekspresi dan pikiran informan dalam bermain peran sebagaimana terungkap dalam pernyataan informan, bahwa bermain peran merupakan aktivitas menunjukkan identitas sebagai orang lain dengan motif dapat membangun suasana hati dan kesenangan Roleplayer. Hal ini karena Roleplayer memiliki cara representasi diri sesuai dengan karakter dan latar belakang idola mereka disamping juga menyesuaikan imajinasi mereka. Selain itu pemaknaan representasi yang dilakukan saat bermain peran juga berbeda sehingga terdapat beragam cara tersendiri bagi informan dalam merepresentasikan dirinya menjadi sosok yang diperankan.

Pada penelitian yang telah dilakukan, semua tindakan representasi diri yang dilakukan sesuai dengan karakter yang dimainkan dan dikemas sesuai imajinasi para informan. Kategori informasi yang dipublikasikan dan

peran yang dimainkan oleh seluruh informan secara garis besar memiliki kemiripan, yaitu seputar kegiatan keseharian hingga pekerjaan yang ada pada media sosialnya yakni Idola Thailand-nya. Aktivitas yang dilakukan pun beragam. Mulai dari permainan peran *in character* sampai dengan *out of character* atau sesuai dengan plot imajinasi mereka. Motif dan alasan yang menjadi landasan representasi diri Thailand Roleplay berhubungan dengan pemaknaan mereka terkait permainan ini yaitu untuk kesenangan serta mengangkat citra dan kesan positif terhadap khalayak.

B. Saran

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan kelemahan dalam penelitian yang telah dilakukan. Namun, hal ini menjadi pembelajaran bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas penelitian serupa. Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran terkait representasi diri melalui media sosial, sebagai berikut :

1. Bagi pengguna media sosial khususnya Roleplayer di Instagram, peneliti berharap pengguna untuk bersikap lebih bijak dan jujur dalam merepresentasikan dirinya sebagai Thailand Roleplayer. Dengan menjadi bijak dan jujur dalam representasi diri, dapat membangun hubungan dan dampak positif dalam bermain peran di media sosial Instagram. Namun, pengguna tetap perlu mempertimbangkan risiko yang akan didapatkan ketika bermain Roleplay secara mendalam.

2. Pada penelitian selanjutnya diharapkan agar penelitian ini menjadi sumber rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih mendalam serta dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut mengenai representasi diri melalui media sosial Instagram oleh Thailand Roleplay dengan kajian LGBT / Boys Love. Hal ini akan memberikan keilmuan yang berharga dalam menghadapi tantangan digital di masa mendatang.



DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, K. (2021, September 25). Memahami Krisis Identitas dan Cara Menghadapinya. Alodokter.Com.
- Ahmad Rusdi, S. (2019). Psikologi Islam : Kajian Teoritik dan Penelitian Empirik. Asosiasi Psikologi Islam.
- Alqiva, A., & Gautama, M. I. (2021). Representasi Diri Melalui Instagram oleh Mahasiswa Jurusan Sosiologi Universitas Negeri Padang. Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi Dan Pendidikan, 4(4).
- Al-Qur'an Surat Fussilat. (n.d.). Quranhadits.Com. Retrieved May 4, 2023, from <https://quranhadits.com/quran/41-fussilat/6/>
- Atmoko, B. D. (2012). Instagram Handbook. Media Kita.
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (n.d.). PENGELOLAAN KESAN ROLEPLAYER K-POP MELALUI MEDIA SOSIAL TWITTER (STUDI DRAMATURGI PADA AKUN TWITTER FANDOM DI KOTA BANDUNG).
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom di Kota Bandung). Jurnal Komunikasi, 17(1).
- Azzura, A. I. (2023). Perancangan Buku Panduan Mencintai Diri Sendiri Sebagai Media Edukasi Bagi Remaja Putri. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bintang, A. (2023, October 7). 7 Fakta Jaoying Krongkwan Pemeran Florence di Drama The Jungle. IDN Times.
- Dewi, D. R. (2016). Impresion Management Mahasiswa di Media Sosial Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Menggunakan Pendekatan Dramaturgi di Kalangan Mahasiswa Universitas Telkom).
- Falenchia, M., & Sumardijjati. (2023). Literasi Digital Remaja dalam Permainan Roleplay di Media Sosial Twitter. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6(6).
- Fitri, A. (2015). DRAMATURGI: PENCITRAAN PRABOWO SUBIANTO DI MEDIA SOSIAL TWITTER MENJELANG PEMILIHAN PRESIDEN 2014. Interaksi, 4(1), 101–108.
- Gantina, G. G. (2020). Fenomena Korean Roleplayer di Media Sosial Twitter. Universitas Pasundan.

- Goffman, E. (1959). *The Presentation Of Self in Everyday Life* (Vol. 2).
- Hall, S. (2003). *The Work of Representation "Representation: Cultural Representation and Signifying Practices.* (S. Hall, Ed.). Sage Publication.
- Hidayat, S. (n.d.). *Teori Representasi Stuart Hall.* Academia.Edu.
- Husna, A., & Fahrimal, Y. (2021). Representasi Perempuan Berdaya pada Akun Instagram @rachelvennya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 25(2), 131. <https://doi.org/10.31445/jskm.2021.3801>
- Idrus, M. (2007). *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif).*
- Kertamukti, Nugroho, & Wahyono. (2019). Konstruksi Identitas Melalui Stories Highlight Instagram Kalangan Kelas Menengah. *ASPIKOM*, 26–27.
- Littlejohn, S. W. (2014). *Teori Komunikasi* (9th ed.). Salemba Humanika.
- Monica, F. C., & Junaidi, A. (2021). Aktivitas RolePlay (RP) Thailand Idol dan Pengaruhnya terhadap Pembentukan Kehidupan Baru di Dunia Maya (Vol. 5, Issue 2).
- Mulyana, D. (2013). *Metode Penelitian Komunilasi.* PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuruddiniyah, T. W. (2017). Konsep Diri Pemain Roleplay dalam Media Sosial (Studi Dramaturgi pada Komunitas Dance K-Pop yang memainkan Roleplay melalui Twitter di Kota Malang).
- Permata, E. H. (2017). *Instagram dan Presentasi Diri.* UNTIRTA.
- Pratiwi, A. P. (2023). Identitas Virtual Pada Roleplayer di Twitter. *KONASPOL*, 1.
- Pujileksono, S. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif.* Intrans Publishing.
- Rettberg, J. W. (2018). *Self Presentation in Social Media.* SAGE Handbook of Social Media.
- Rizaty, M. A. (2023a). Pengguna Instagram di Indonesia Capai 109,3 Juta per April 2023. *DataIndonesia.Id.* <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-instagram-di-indonesia-capai-1093-juta-per-april-2023>

- Rizaty, M. A. (2023b, May 3). Pengguna Instagram di Indonesia Capai 109,3 Juta per April 2023. DataIndonesia.Id.
- Sanjaya, W. (2010). Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Alfabeta.
- Sutanto, G. I. F. (2022). Hubungan Penggunaan Makeup dengan Kepercayaan Diri Pada Mahasiswi. Universitas Khatolik Soegijapranata.
- Umjani, S. U., Rianti, E., & Maulana, D. (2022). Dampak Positif Coping Stress Terhadap Kesehatan Mental Remaja. Journal Of Islamic Guide and Conseling, 1.
- Vernika, V. (n.d.). Prosiding Manajemen Komunikasi Permainan Roleplayer di Media Sosial Twitter.
- Wijaya, A. I., & Kurniadi, H. (2022). Impression Management: Identitas dan Harga Diri dalam Motivasi Penggunaan Instagram di Kalagan Mahasiswa. Komunikasiana, 4.
- Wikipedia. (2023, February 2). Wachirawit Ruangwiwat. Wikipedia.