

**SIMULASI KOREAN ROLEPLAY STUDI ETNOGRAFI
VIRTUAL PADA KOMUNITAS HIDERS DI MEDIA
TELEGRAM**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi**



Oleh:

ERIS PASADZAN REYNALDA

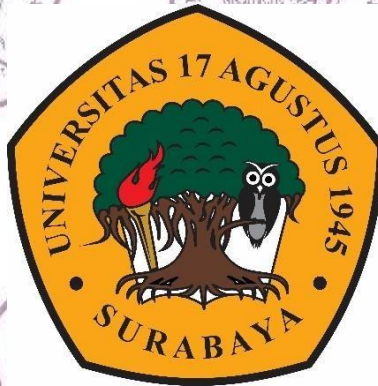
NBI: 1151700012

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022**

**SIMULASI KOREAN ROLEPLAY STUDI ETNOGRAFI
VIRTUAL PADA KOMUNITAS HIDERS DI MEDIA
TELEGRAM**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi**



Oleh:

ERIS PASADZAN REYNALDA

NBI: 1151700012

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2022

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Eris Pasadzan Reynalda

Nbi : 1151700012

Judul Skripsi : Simulasi Korean Roleplay Studi Etnografi Virtual
Pada Komunitas Hiders Di Media Telegram

Surabaya, 7 Juli 2022


Mengetahui

Disetujui Oleh

Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Dosen Pembimbing


Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P.


Herlina Kusumaningrum,

Npp. 20120.87.0103

S. Sos., M.A

Npp. 20150180774

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan Di Depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial
Dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Dan Diterima Untuk
Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Tanggal: 07 Juli 2022

Dewan Penguji

1. **Herlina Kusumaningrum,**

S. Sos., M.A

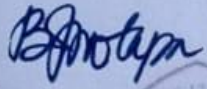
Ketua

()

2. **Beta Puspitaning Ayodya**

S.Sos., M.A

Anggota

()

3. **Drs. Jupriono, M.Si**

Anggota

()

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P

Npp. 20120.87.0103

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eris Pasadzan Reynalda

NBI : 1151700012

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : Simulasi Korean Roleplay Studi Etnografi Virtual Pada komunitas Hiders di Media Telegram Menyatakan:

1. Bahwa skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan dan/atau karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu.
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam daftar pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam daftar pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Su... 7... 2022

(Eris Pasadzan Reynalda)



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail : perpus@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eris Pasadzan Reynalda
NBI/ NPM : 1151700012
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

" SIMULASI KOREAN ROLEPLAY STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KOMUNITAS HIDERS di Media Telegram "

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 07 Juli 2022



(Eris Pasadzan Reynalda)

*Coret yang tidak perlu

Abstract

The emergence of this new media has changed the pattern of public communication. One of the new media that is quite attractive to the public is Telegram. Roleplaying is role-playing, where the players play imaginary characters they like. With the Hides community, Picanto provides a forum for its members to become their idol figures. The Hiders Community is one of the new Roleplaying communities in Telegram media. The methodology used in this study is qualitative with a virtual ethnographic approach. The results obtained in this study are Simulation, Simulacra, and Hyperreality formed because of the existence of social media as a forum that facilitates the imagination of its users. One of KoreRoleplay is the Hiders community. The conclusion that can be drawn from the results of this study is that Korean Roleplay has succeeded in making its users enter into the imagination where users are presented as if they were idols themselves. Dissatisfaction and difficulty making friends in the real world make them run to virtual space which gives them things they have never experienced before.

Keywords: Social Media, Hiders Community, Roleplaying

Abstrak

Kemunculan media baru ini memberikan perubahan terhadap komunikasi masyarakat. Salah satu media baru yang cukup diminati oleh masyarakat adalah Telegram, *Roleplaying* adalah bermain peran, dimana para pemainnya memerankan tokoh khayalan yang mereka sukai. Dengan adanya komunitas *Hiders* mampu memberikan wadah bagi anggotanya untuk menjadi tokoh idolanya. Komunitas *Hiders* merupakan salah satu komunitas *Roleplaying* baru di media Telegram. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah Simulasi, Simulacra, dan Hipperealitas terbentuk karena adanya sosial media sebagai wadah yang memfasilitasi imajinasi penggunaanya. *Korean Roleplay* salah satunya adalah komunitas *Hiders*. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah *Korean Roleplay* berhasil membuat penggunaanya ikut masuk ke dalam imajinasi dimana penggunaanya disuguhkan seolah-olah menjadi idol itu sendiri. Ketidakpuasan dan susahny menjalin pertemanan di dunia nyata membuat mereka lari pada ruang maya yang menyajikan banyak hal baru yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya.

Kata Kunci: Media Sosial, Komunitas Hiders, Roleplaying

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur atas kehadiran Allah S.W.T atas rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “SIMULASI KOREAN ROLEPLAY STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KOMUNITAS HIDERS DI MEDIA TELEGRAM” sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Program Sarjana (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Dalam proses menyusun skripsi ini tentunya banyak sekali hambatan dan kendala yang saya alami. Namun pada akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, tentunya itu semua tidak lepas dari bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini saya akan menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Ayun Maduwinarti, MP, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak Mohammad Insan Romadhan, S.I.KOM., M.MED.KOM selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Ibu Herlina Kusumaningrum, S. SOS., MA selaku Dosen Pembimbing Pertama Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan ilmu dan dukungan kepada saya.
4. Ibu Irmasanthi Danadharta, S.HUB.INT selaku Dosen Kedua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang telah memberikan ilmu dan dukungan kepada saya.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
6. Mega Divya Samantha selaku Owner Komunitas Hiders yang telah memberikan banyak informasi, waktu, serta dukungan penuh kepada saya.
7. Dafrel, Mega, Gerrick, Nadya, Natasya selaku Narasumber yang telah memberikan waktunya serta informasi kepada saya.
8. Seluruh member komunitas Hiders.
9. Kedua orang tua yang saya hormati dan cintai, Papa Edik Sutiyono dan Mama Endah Rismawati yang selalu memberikan dukungan serta motivasi penuh kepada saya dalam mengerjakan tugas akhir ini hingga selesai.
10. Kedua Kakek dan Nenek saya yang selalu memberi dukungan setiap saat dan siap mendengarkan keluh kesah saya.
11. Adik tercinta saya Sevi Safarah yang siap membantu saya kapanpun dan

dimana pun dalam mengerjakan tugas akhir ini.

12. Mas Anton Pribadi selaku orang yang spesial bagi saya dalam memberikan dukungan penuh, semangat, motivasi, dan segala bantuan yang diberikan kepada saya.
13. Terimakasih banyak kepada Acil Maheri Rapunzel dan Uchiha Anggi (bismillah S.I.Kom) yang sudah membantu dan memberikan dukungan penuh dalam mengerjakan tugas akhir saya.
14. Terimakasih banyak kepada teman-teman saya Safira, Oliv, Tanti, dan Rafi Naufal serta Akhmad Le yang sudah memberi saya dukungan dalam mengerjakan tugas akhir.
15. Putry Indah Sari selaku teman kecil saya yang sudah memberi dukungan kepada saya.
16. Joshua Chaesar Gibor selaku sosok yang memotivasi saya untuk tetap berada dalam hipperealitas.
17. Seluruh teman angkatan program studi Ilmu Komunikasi yang telah berjuang bersama.
18. Seluruh pihak yang membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir.
19. Terakhir saya ingin berterimakasih kepada diri saya sendiri untuk kerja keras, semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan saya. Oleh karena itu saya menerima segala kritikan dan saran yang membangun agar bisa menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata saya mengucapkan banyak terimakasih dan semoga skripsi ini memberikan banyak manfaat bagi pembacanya

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan Skripsi.....	iii
Halaman Pernyataan Orsinalitas.....	iv
Abstrak.....	v
KataPengantar.....	vi
Abstrak.....	vii
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Sistematika Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Critical Review	7
2.3. Landasan Teori	9
2.4. Kerangka Berfikir.....	14
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1. Jenis Penelitian.....	15
3.2. Subyek Penelitian.....	15
3.3. Peran Penelitian	15
3.4. Lokasi Penelitian.....	15
3.5. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.6. Teknik Analisis Data.....	18
3.7. Perpanjangan Pengamatan	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Obyek	23
4.2. Profil dan Sejarah	23
4.3. Logo dan Atribut.....	23
4.4. Struktur Organisasi	28

4.5. Hasil Penelitian.....	33
4.6. Hasil Pengamatan dan Pembahasan	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	42
5.2. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	14
Gambar 4.1 Logo Komunitas Hiders.....	24
Gambar 4.2 Logo Komunitas Hiders Terbaru	24
Gambar 4.3 Atribut.....	25
Gambar 4.5 Stiker Komunikasi	25
Gambar 4.6 Screenshot	27
Gambar 4.7 Struktur Organisasi SQ HIDERS	28
Gambar 4.8 Akun Dafrel Razkha	29
Gambar 4.9 Akun Mega Divya.....	30
Gambar 4.10 Akun Gerrick Leswhan.....	30
Gambar 4.11 Akun Nadya Arshinta	31
Gambar 4.12 Akun Nastasya	32
Gambar 4.13 Penawaran Partnership.....	32
Gambar 4.14 Game SoD.....	34
Gambar 4.15 Group ofc Hiders.....	36
Gambar 4.16 Hiperrealitas di Komunitas Hiders	37
Gambar 4.17 Roleplay dipromote.....	39
Gambar 4.18 Chanel Pribadi.....	40
Gambar 4.19 BoT Game.....	40
Gambar 4.20 BoT Game.....	41
Gambar 4.21 BoT Sod	41
Gambar 4.22 BoT ToD.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Review	11
Tabel 3.1 Sumber Data Informan	22
Tabel 3.2 Pengamatan.....	25
Tabel 4.1 Istilah-Istilah Roleplayer.....	32