

LAMPIRAN

1. Lampiran Hasil Wawancara

Setelah dilakukan wawancara serta pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adapun hasil yang didapatkan yaitu:

1. Divya

Mega Divya Samantha merupakan *Owner* di dalam komunitas *Hiders*. Tugasnya meng-*handle* acara *party* yang biasa dilakukan dalam komunitas *Hiders*, memperhatikan kinerja inti selama mereka menjadi admin komunitas *Hiders*. Divya menjelaskan bahwa *owner* juga bisa disebut tangan kedua *founder/co-founder*. Divya sendiri sudah bermain *Roleplay* selama 5 tahun, dari awal 2017 dan sempat *LRP* dua tahun dan kembali lagi 2020 hingga saat ini. Awalnya bermain di platform Facebook dan seiring berjalannya waktu ia berpindah ke LINE, TikTok, dan Twitter, namun sekarang menetap di Telegram karena menurutnya Telegram merupakan platform termudah dibanding platform lainnya. Tujuan bermain *roleplay* yang utama karena ingin menambah pengalaman bermain *roleplay*, mempromosikan idol. Divya menggunakan *chara* Bae Joohyun atau Irene Red Velvet alasannya karena Irene memiliki vibes elegan, keibuan, serta personality yang bagus. Divya menjelaskan dalam komunitas *Hiders* ini Simulasi yang digunakan seperti nimbrung bersma member, membahas hal random karena dengan cara itu bisa menjalin pertemanan dengan banyak orang karena itulah Squad *Roleplay* yang benar. Makna yang diambil dari bermain *roleplay* adalah tumbuhnya rasa kekeluargaan, saling mencintai, dan menjaga satu sama lain.

Pembahasan yang dilakukan dalam komunitas *Roleplay* tersebut tidak hanya menyangkut idol saja bisa juga membahas *real life* namun masih bisa menjaga privasi. Peraturan *roleplay* adalah tidak boleh mempublikasikan diri dalam bentuk apapun seperti foto, video, ataupun suara. Rasa ingin berhenti dari dunia *roleplay* ini sudah ada dari dulu namun Divya mengatakan belum bisa karena ia memiliki banyak teman dan keluarga disini, ada perasaan tidak tega. Jika membawa mereka ke dunia *real life* dan menjadi teman akan canggung rasanya. Alasan utamanya saat ini bermain *roleplay* adalah untuk mengobati rasa suntuk dan bosan terhadap *real life*. Divya mengatakan karakternya di *real life*

dan di Roleplay berbeda, di real life dirinya sedikit cuek dan dingin namun ketika di Roleplay hangat dan friendly. Hal itu juga yang membuat dirinya lebih muda berteman dengan sesama Roleplay. Dia juga menyebutkan ingin hidup di dalam dunia Roleplay karena ketika dirinya capek dan stres bisa dengan memperbarui hidupnya kembali.

2. Nadya Arshinta

Nadya Arshinta atau yang biasa dipanggil Nadya ini menjabat sebagai CFO (*Chief Financial Officer*) dalam komunitas *Hiders*. Memiliki pengalaman hampir satu tahun dalam bermain *Roleplay* dirinya mengaku sempat LRP lalu kembali lagi hingga saat ini. Tujuannya bermain *Roleplay* adalah untuk menambah banyak teman dan ingin mencari tahu bagaimana cara bermain *Roleplay*. Nadya mengaku menggunakan *chara* Choi Jisu atau Lia ITZY karena dia merasa kepribadian sehari-harinya hampir sama dengan Lia ITZY. Nadya mengatakan tidak pernah bermain *Roleplay* di platform lain selain telegram. Menurutnya telegram lebih privasi dan lebih aman. Nadya menguraikan komunikasi yang terdapat pada komunitas *Hiders* ini menggunakan teknologi ponsel untuk menyebarkan informasi dan melakukan kegiatan komunitas lainnya, seperti *game* dan *event* lainnya.

Peraturan yang ada dalam komunitas *Hiders* adalah tidak berkata kasar atau bahasa yang tidak pantas diucapkan, menyinggung, dan menjatuhkan satu sama lain. Dirinya juga merasa bahwa bisa lebih bebas berteman walau hanya dengan virtual dan Nadya mengatakan member komunitas *Hiders* lebih menjaga *image chara* mereka dari pada pemain *Roleplay* diluar *Hiders*. Nadya memiliki banyak teman dan kebahagiaan tersendiri yang belum tentu didapatkan saat di real life, itu alasan mengapa dia bertahan bermain *Roleplay*. Namun dirinya juga mengatakan teman di *real life* tetap menjadi pemenangnya karena dia bisa mengetahui karakter mereka yang sebenarnya. Nadya mengatakan bahwa ada keinginan untuk berhenti bermain *Roleplay* namun tidak sekarang, tapi pasti dia akan berhenti bermain dan fokus untuk kehidupan di *real life*.

3. Gerrick Leshwan

Gerrick Leshwan merupakan Founder dalam komunitas *Hiders* yang memiliki tugas untuk mengatur dan mengawasi *owner* maupun *core* serta mengarahkan mereka sebagaimana mestinya untuk membangun Komunitas *Hiders*. Bermain *Roleplay* sudah hampir dua tahun karena diajak teman bermain tujuan Gerrick bermain *Roleplay* hanya untuk

mengisi waktu luang saja ditambah lagi saat itu sedang pandemi. Menggunakan chara Lucas Wong from NCT yang menurutnya cocok dengan peran yang dimainkan dalam *Roleplay* yang kocak dan suka melucu hal itu tdiak berbeda jauh dengan kepribadian di *real life*. Gerrick mengatakan bahwa dirinya sempat bermain *Roleplay* di Whatsapp namun hanya beberapa bulan saja, selebihnya di telegram hingga sekarang. Menurutnya telegram lebih fleksibel, fiturnya lebih banyak meskipun ada kekurangannya.

Kegiatan dalam komunitas Hiders biasanya Open member, mengadakan event dalam lingkup komunitas dan luar komunitas, membuat party, dll. Komunikasi yang dilakukan melalui grup chat dan *channel official*. Dia menuturkan peraturn dalam komunitas *Hiders* tdiak boleh mengandung bahasa senonoh, rasis, jika dilakukan berulang akan dikenakan sanksi berupa di kick dari grup. Fitur yang terdapat dalam komunitas Hiders adalah *Shitpost*, *Channel Menfess*, *Bot Official*, serta Bot untuk menghitung *bubble chat* anggota. Makna yang dirasakan Gerrick selama bermain *Roleplay* adalah tumbuhnya rasa kekeluargaan dan solidaritas yang lebih terasa, saling membantu jika ada member yang kecolongan username atau kesusahan lainnya. Gerrick menjelaska obrolan yang dilakukan sesama *Roleplay* membahas seputar idol, terkadang juga sedikit membahas *real life*. Selama ini yang membuat Gerrick bertahan adalah komunitas yang dia miliki, teman-teman diluar komunitas. Dalam bermain *Roleplay* Gerrick bisa mengontrol imajinasinya antara kehidupan nyata dan *Roleplay* karean dia tahu bahwa ini dunia fana, tidak tahu siapa disana dan bagaimana. Hal itu yang menjadi alasan kuat dia bisa mengontrol imajinasinya. Gerrick juga tidak terpikirkan untuk hidup dalam dunia *Roleplay*, karena menurutnya kehidupan nyata jauh lebih baik. Namun terkadang kehidupan di dalam *Roleplay* pernah mempengaruhi kehidupan *real life* nya karena dia sering bermain hp di waktu luangnya.

4. Dafrel

Dafrel yang menjabat sebagai owner dalam Komunitas Hiders memiliki tugas untuk mengatur sesuatu yang dibutuhkan saat event, memberi saran dan masukan.dafrel sendiri sudah bermain *Roleplay* selama tiga tahun tujuannya untuk menambah teman dan mengisi waktu kosong saat pandemi. Dafrel sendiri menggunakan chara I.N Stray Kids karena dia mengidolaknya dan menggambarkan karakteristiknya.

Menurutnya bermain *Roleplay* di telegram lebih luas pencariannya dan lebih mudah oleh karena itu dia tidak pernah berpindah platform. Peraturan dalam komunitas *Hiders* menurutnya simpel, mmeber tidak boleh membicarakan hal menyangkut *real life*, tidak saling tindas sesama member, dan tidak membicarakan hal 18+. Dirinya juga merasa solidaritas, toleransi, rasa bebas berteman tanpa adanya rasa insecure dan minder saat bermain *Roleplay*. Menurutnya *Roleplay* sangat cocok untuk orang yang tidak bisa bersosialisasi tapi ingin merasakan pertemanan yang hangat, rasa dihargai walau hanya sekedar virtual, hal itu yang membuatnya bisa bertahan dalam bermain *Roleplay*.

Gerrick juga menuturkan adanya keinginan untuk berhenti bermain *Roleplay* tapi tidak untuk sekarang. Saking terbiasanya dengan dunia *Roleplay*, Gerrick terkadang lupa identitasnya di *real life* tetapi sekarang dia bisa menyeimbangkan keduanya dengan cara melakukan aktivitas yang seimbang. *Roleplay* juga bisa menjadi dunia yang kejam untuk seseorang yang gampang mengeluh karena *roleplay* sendiri juga memiliki sisi gelap. Gerrick juga mengatakan bahwa kehidupan *roleplay* bisa mempengaruhi hidupnya di *real life*, karean pada dasarnya di *real life* dia tidak terlalu bisa bersosialisasi menjadi lebih tertutup karena sudah nyaman dengan pola pertemana di *Roleplay*. Itulah yang membuat Gerrick menganggap pertemanan di *Roleplay* lebih menyenangkan dari pada di *real life*.

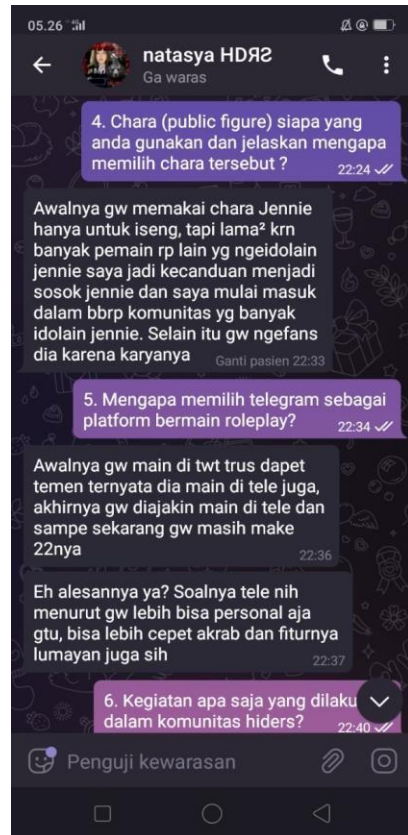
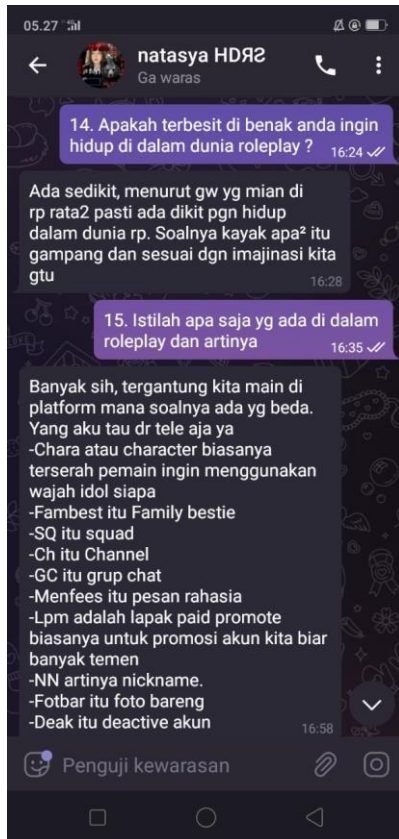
5. Natasya

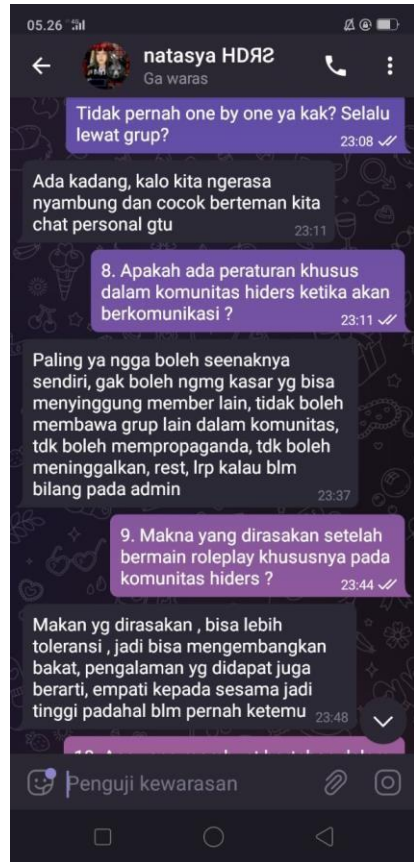
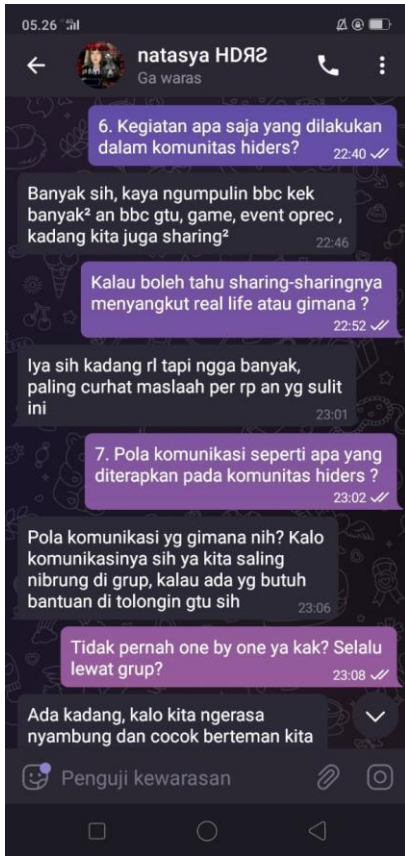
Natasya Vivian atau yang biasa dipanggil Natasya ini merupakan member komunitas *Hiders*. Natasya mengatakan bahwa dia sudah bermain *roleplay* selama tiga tahun. Berawal dari rasa bosannya ditambah temannya mengenalkannya pada dunia *roleplay* membuatnya jadi ketagihan hingga saat ini. Dirinya juga menjelaskan bahwa tujuan utamanya adalah mencari teman. Natasya sendiri memakai Jennie karena karyanya serta banyak yang sedang mengidolakan Jennie. Natasya juga mengatakan kalau dirinya pertama kali bermain *roleplay* di *twitter* lalu berpindah ke *telegram* karena diajak temannya tetapi hingga saat ini dia masih menggunakan dua media sosial itu untuk bermain *roleplay*. Kegiatan yang dilakukan Natasya sebagai member dalam komunitas *Hiders* adalah mengumpulkan *bubble chat*, bermain *game*, dan *sharing* dengan member lain. Sebagai member tidak boelh seenaknya sendiri sehingga membuat masalah yang bisa

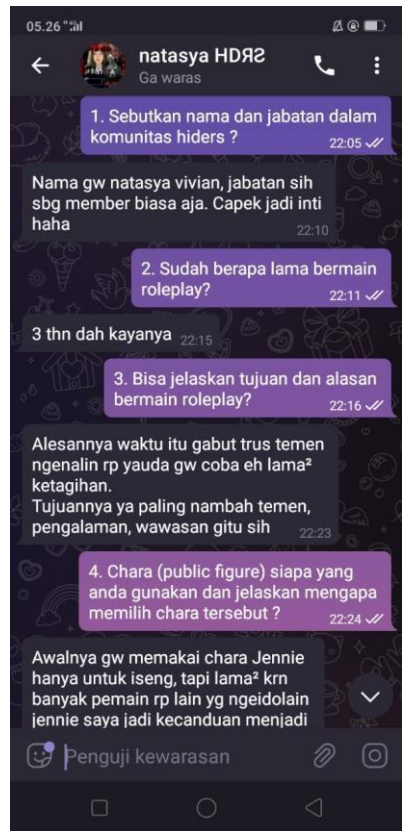
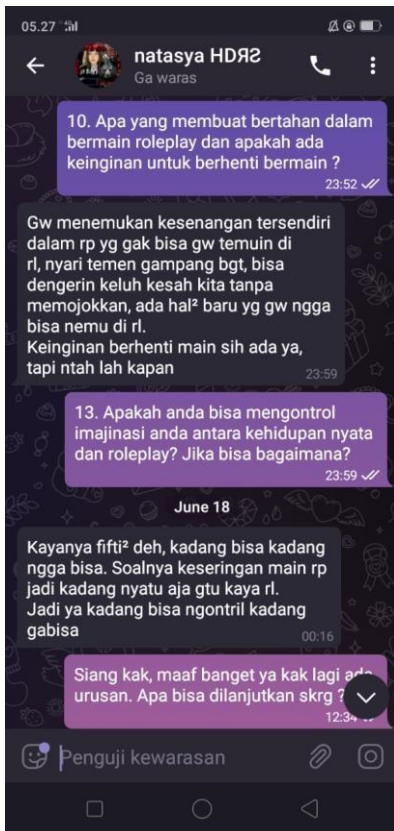
mempropagandakan komunitas.

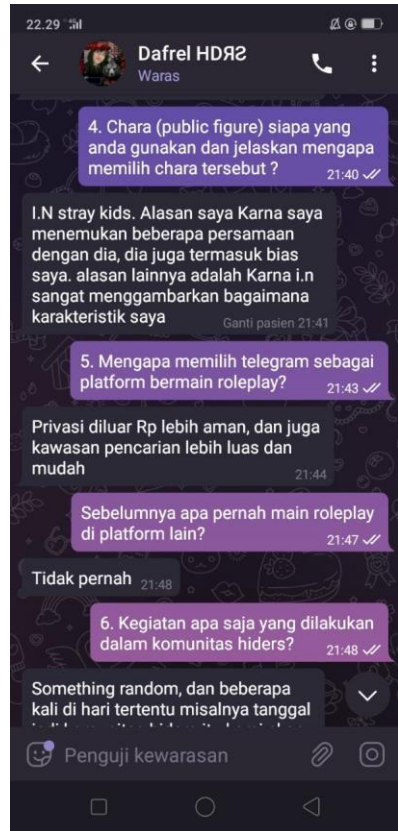
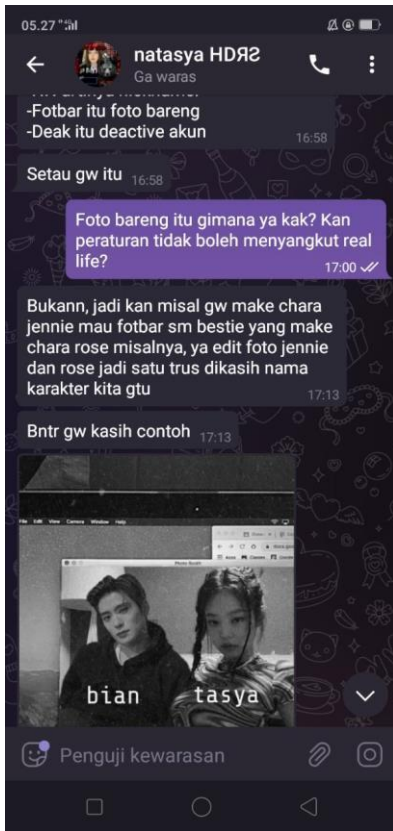
Natasya juga mengatakan makna yang dirasakan setelah bermain *roleplay* dia lebih bisa toleransi, bisa mengembangkan bakat. Hal yang membuat Natasya bertahan bermain *roleplay* adalah dia bisa menemukan kesenangan tersendiri dalam *roleplay* yang tidak bisa dia temukan di *real life*, oleh sebab itu terkadang dirinya sulit membedakan imajinasi dan *real life*. Gadis berchara Jennie itu juga menyebutkan bahwa sering main *roleplay* juga menjadi alasan sulit untuk mengontrol imajinasinya.

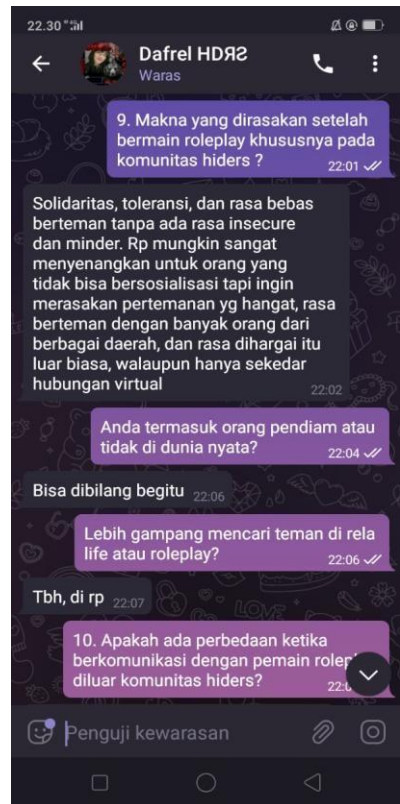
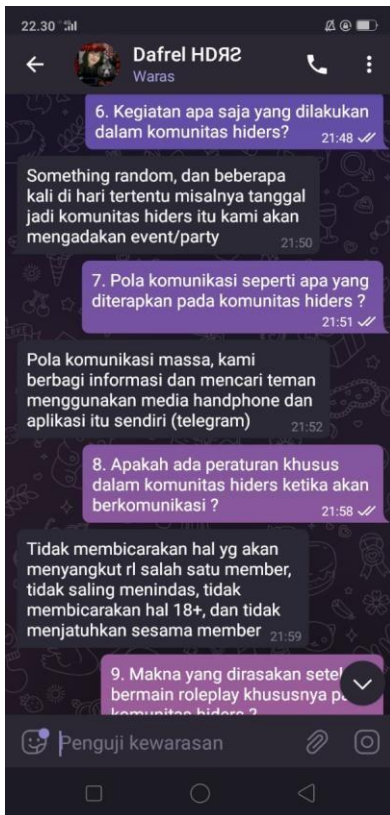
2. Lampiran Screenshot

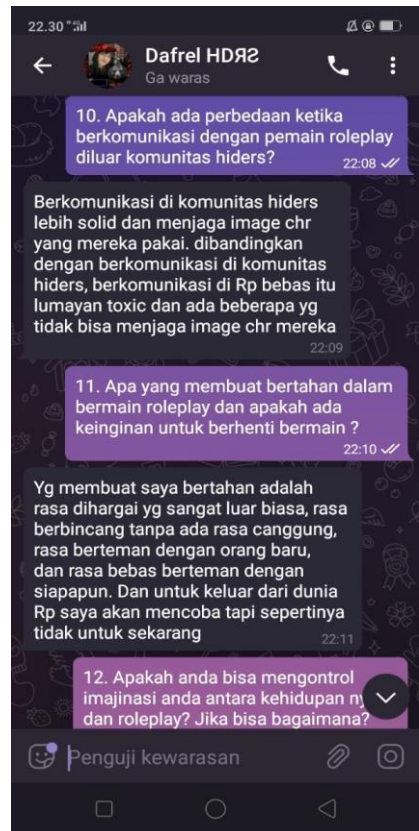
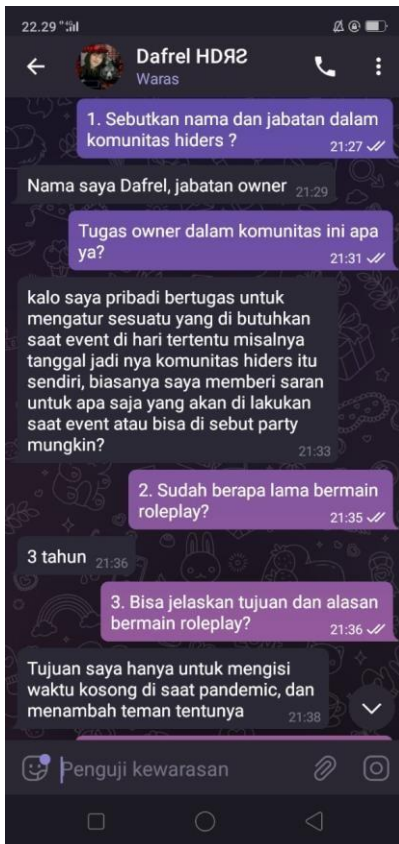


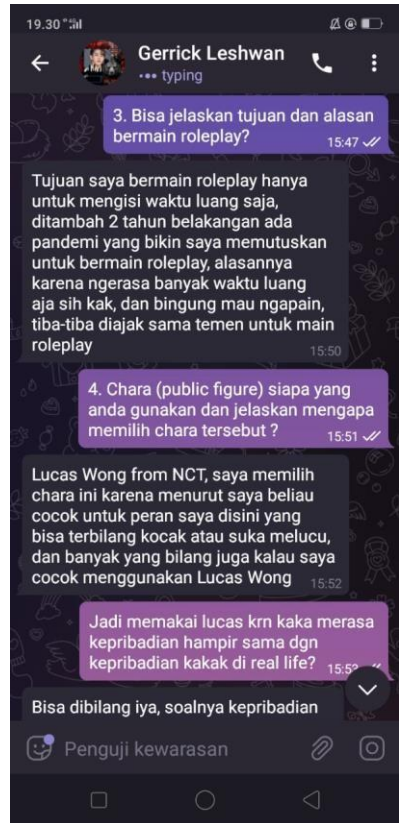
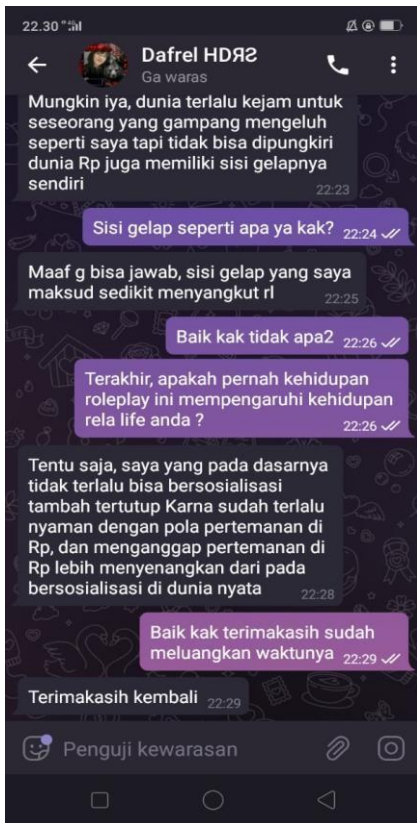


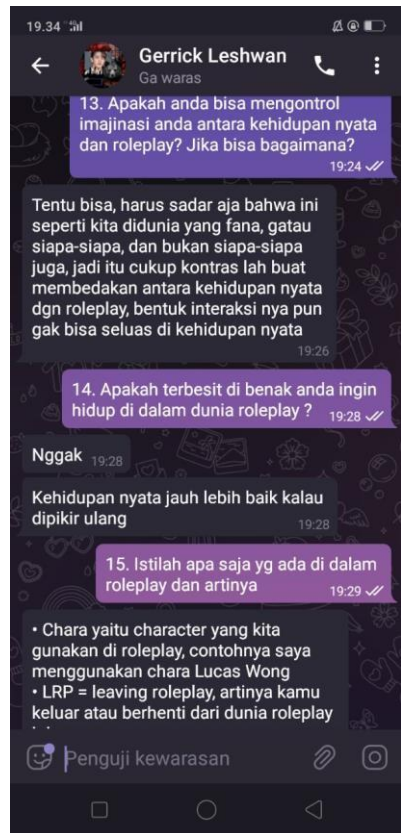
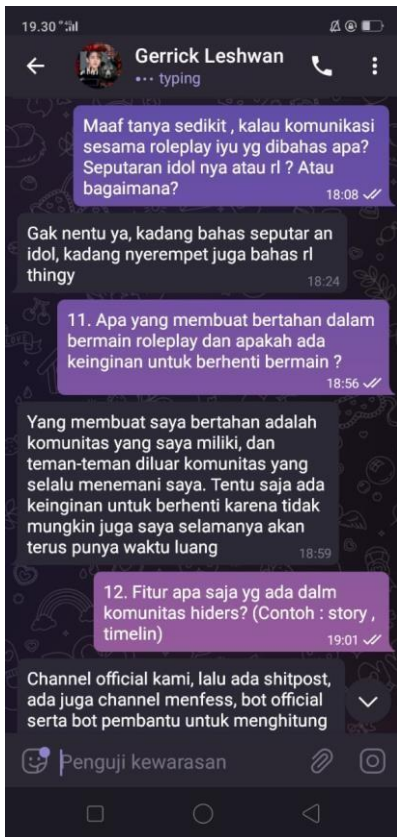


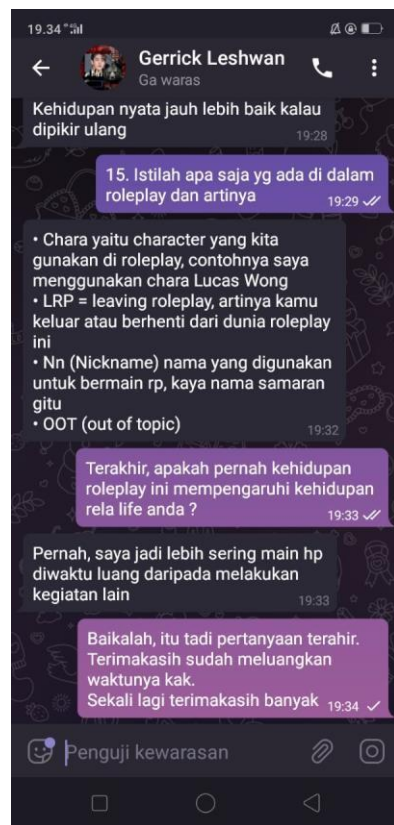
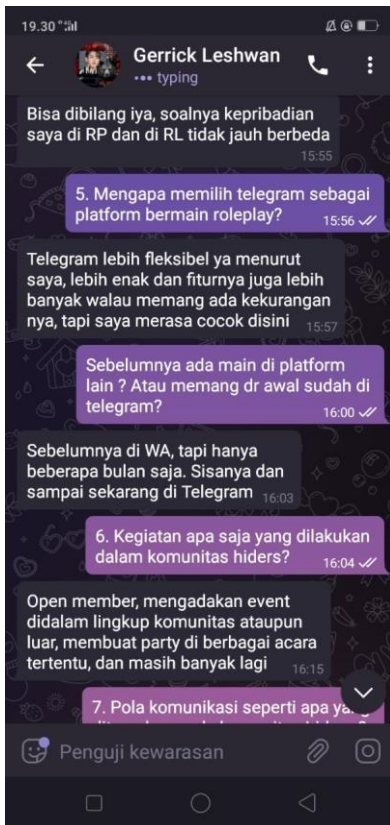


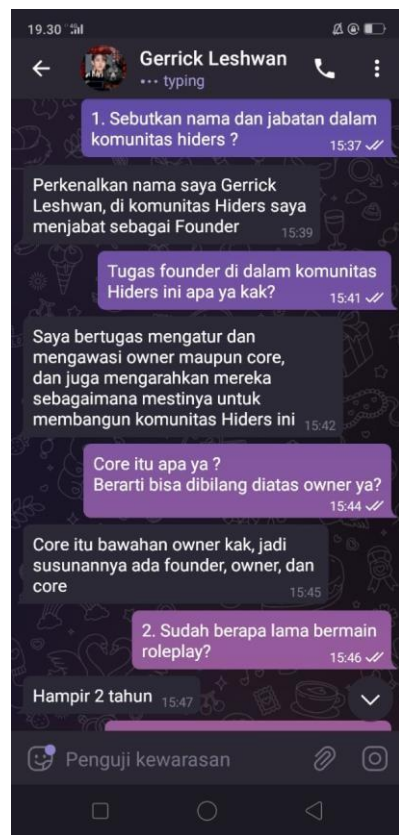
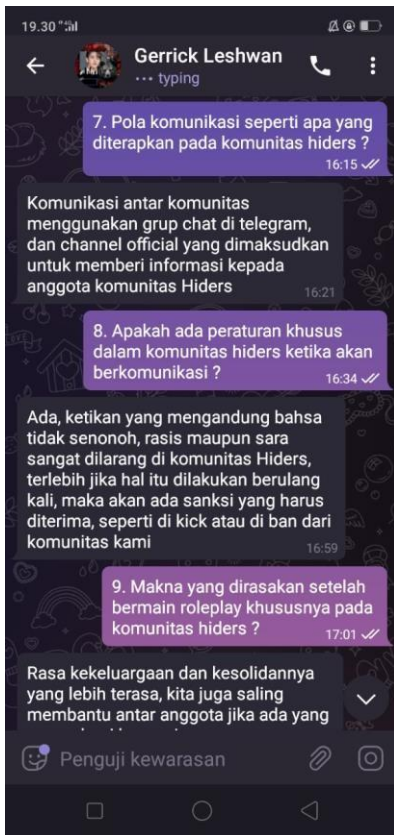


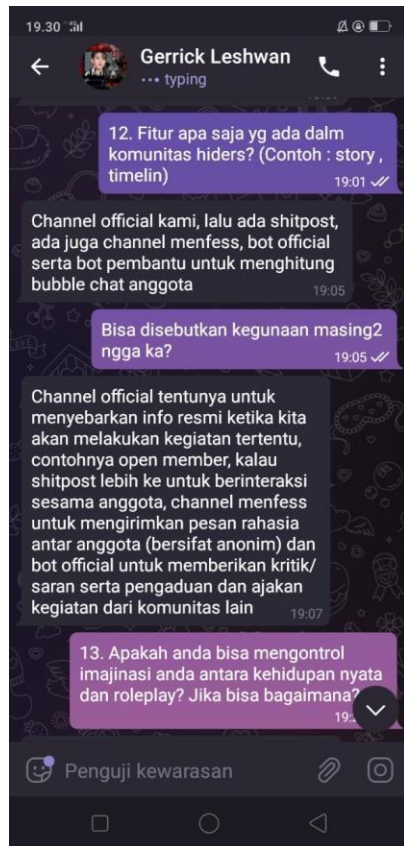
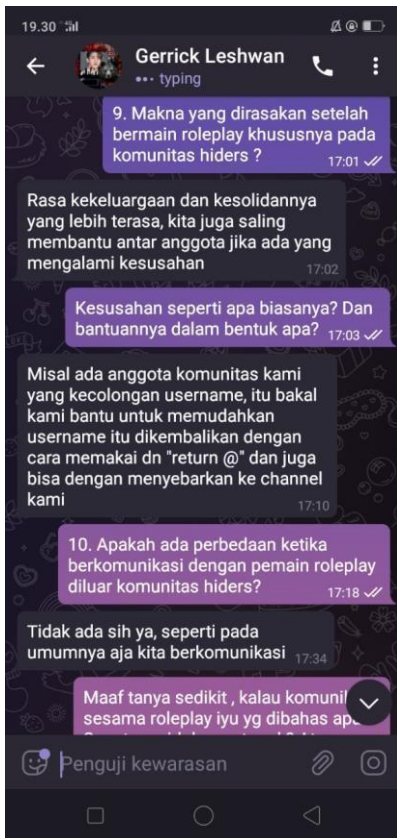


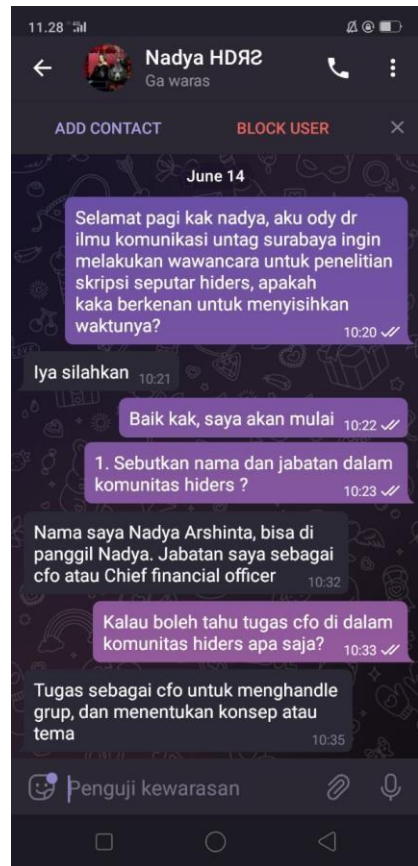
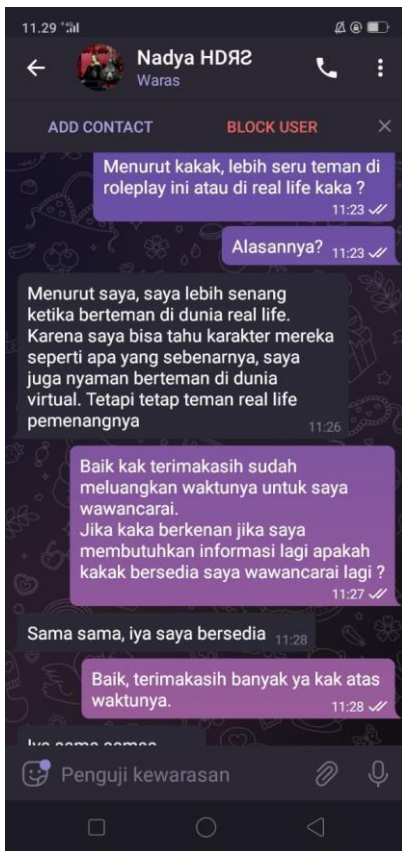


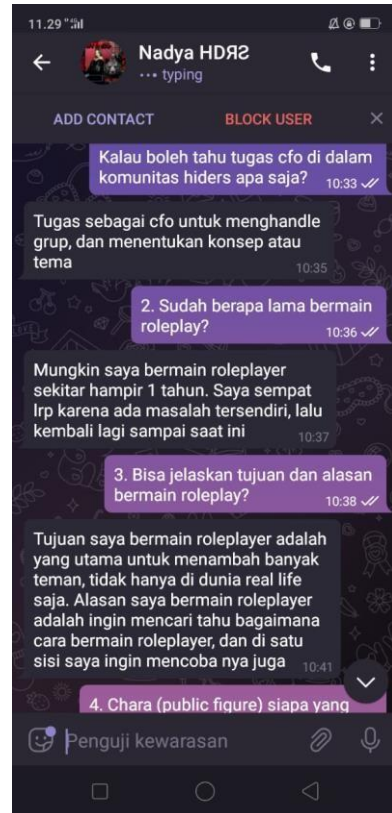
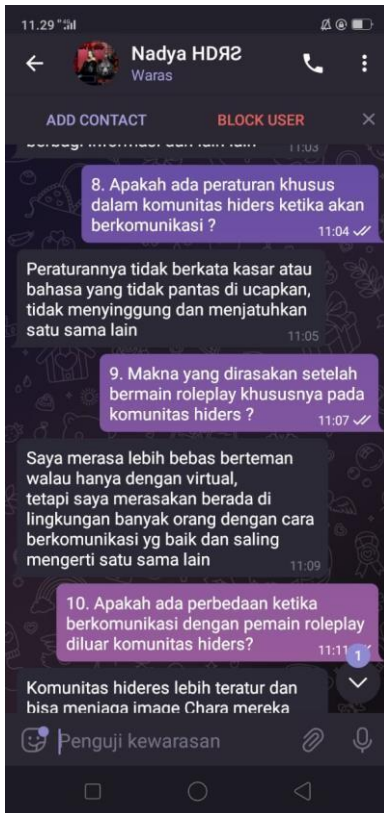


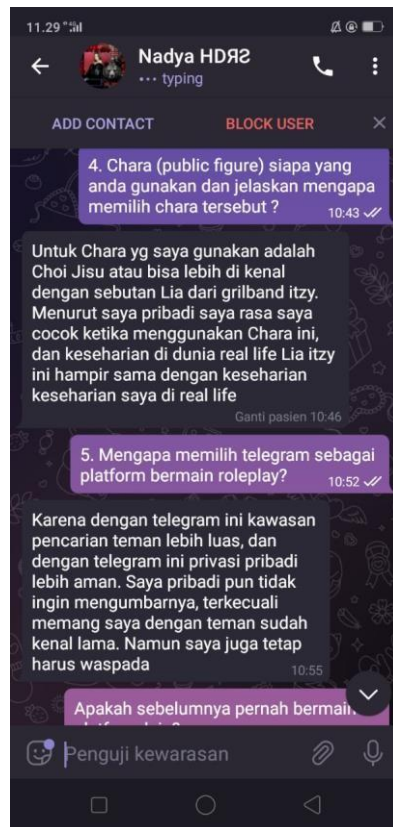
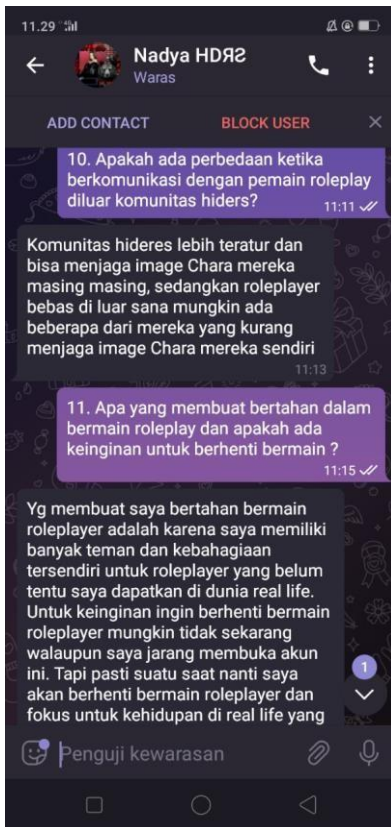


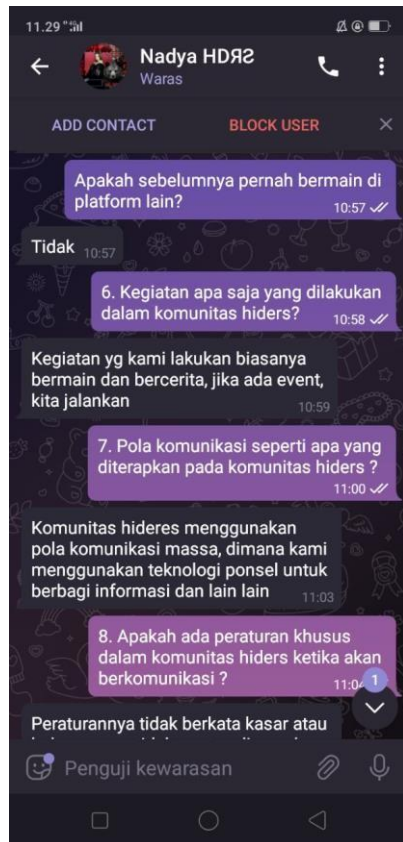
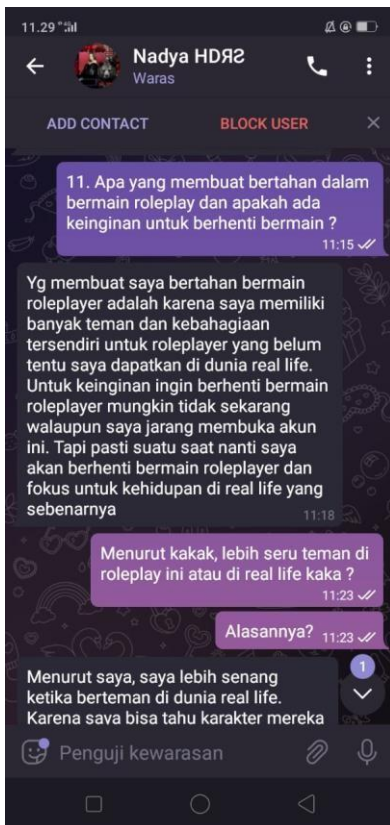


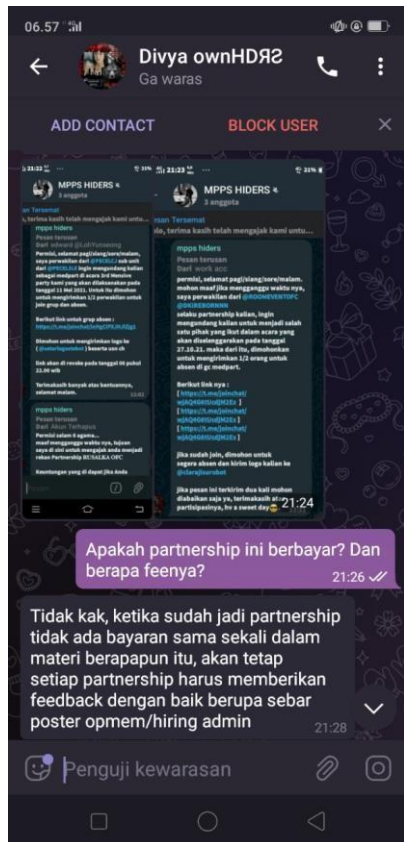
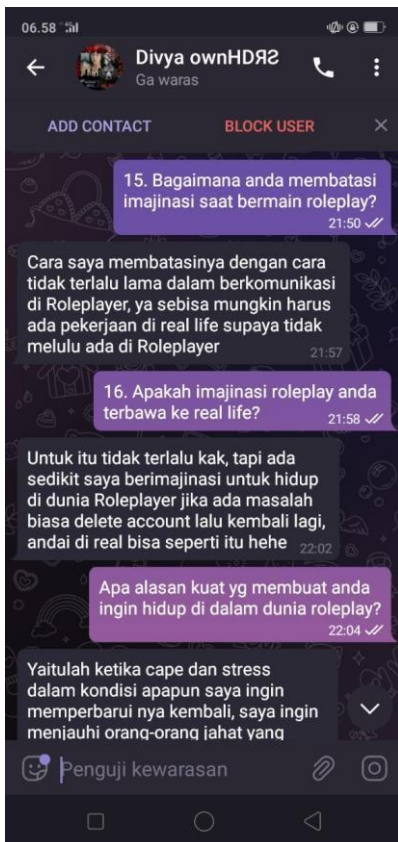


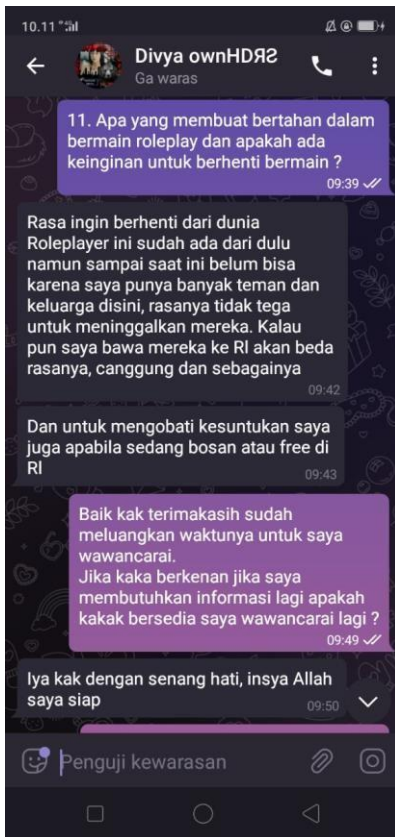


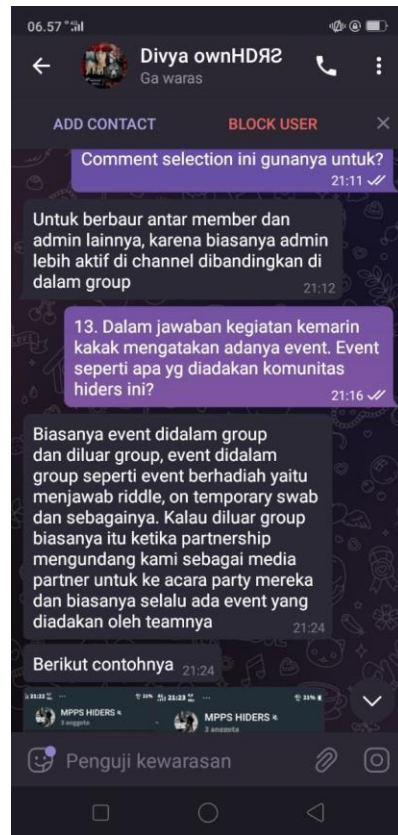


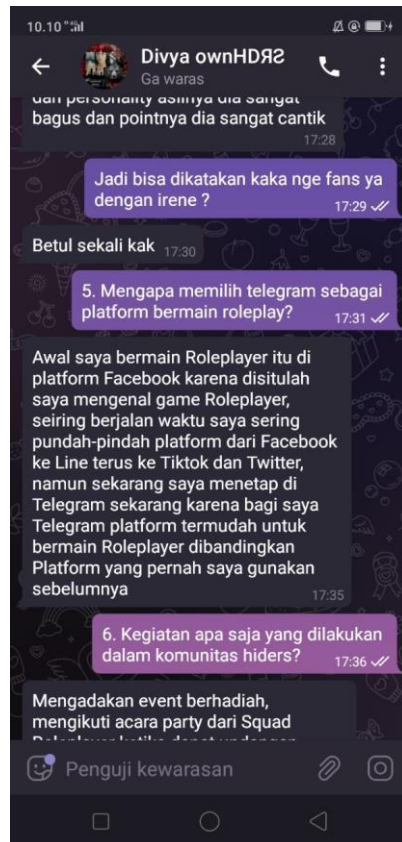
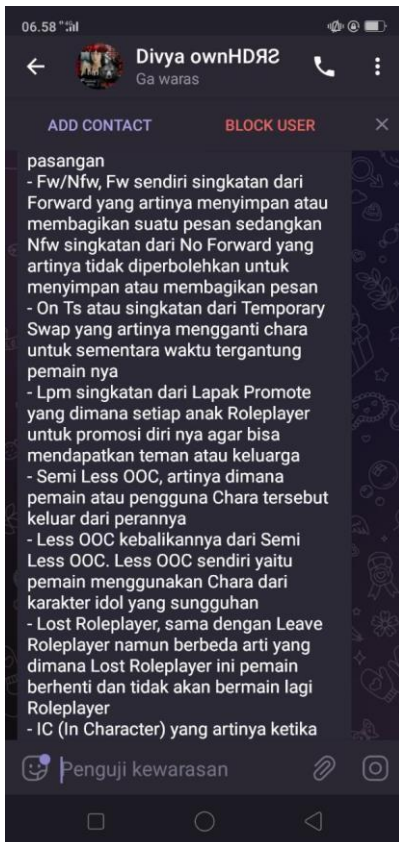


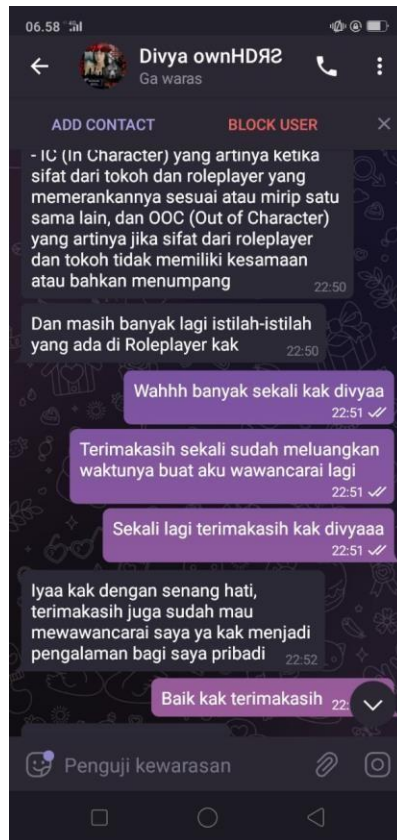
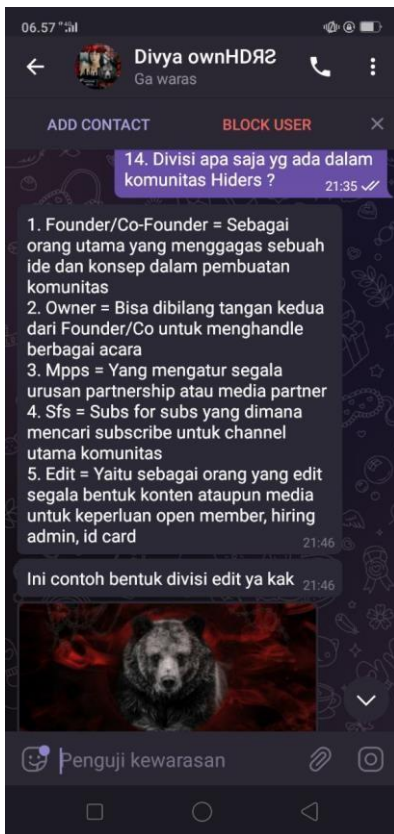


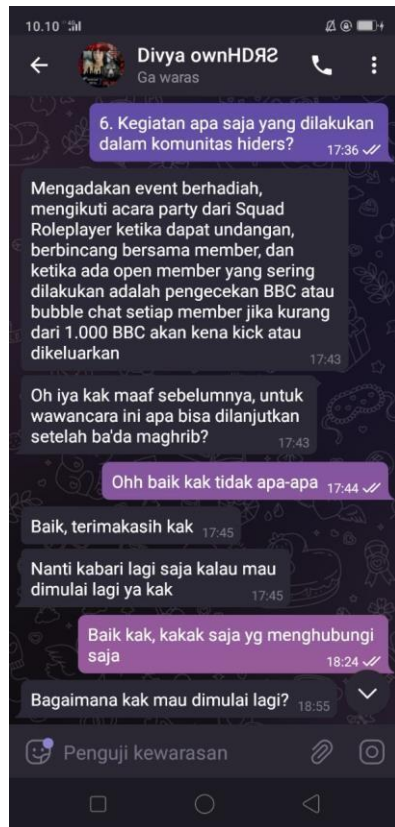


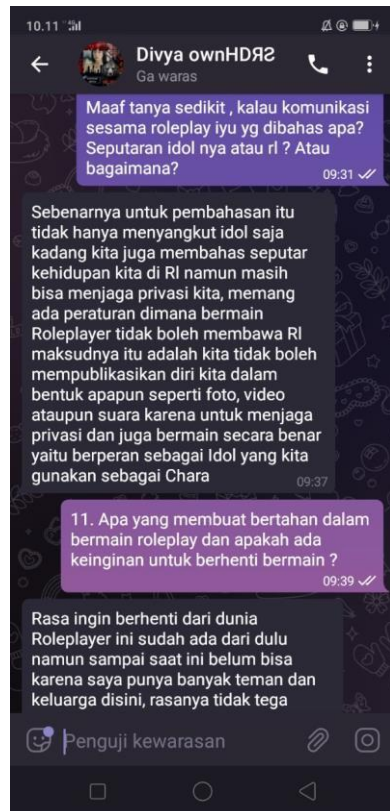
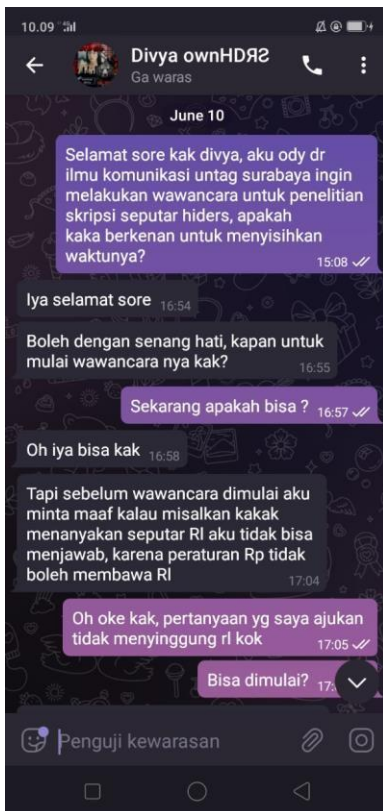


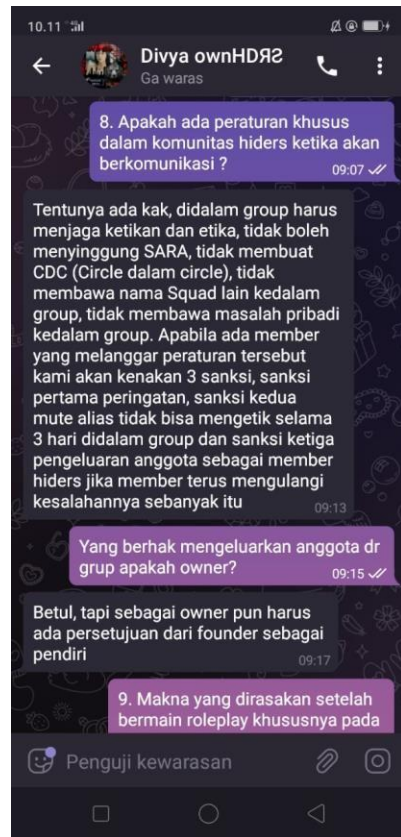
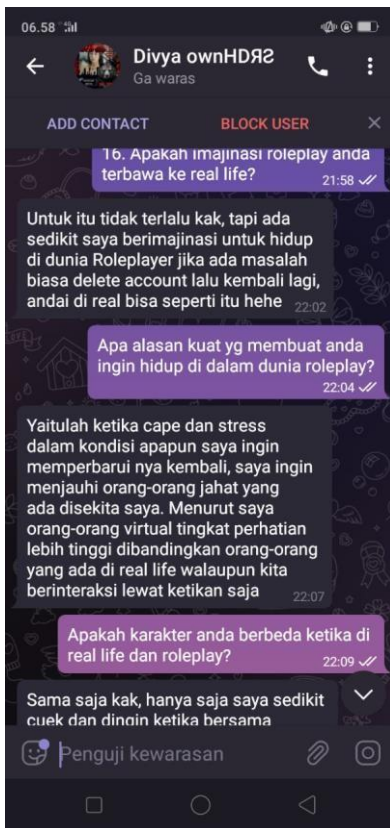


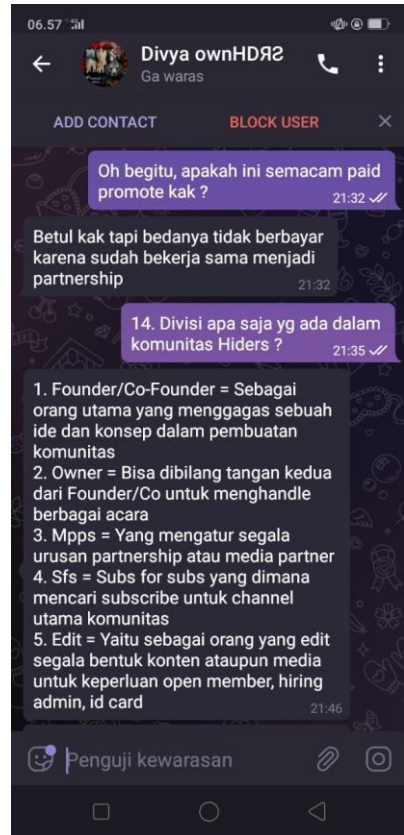
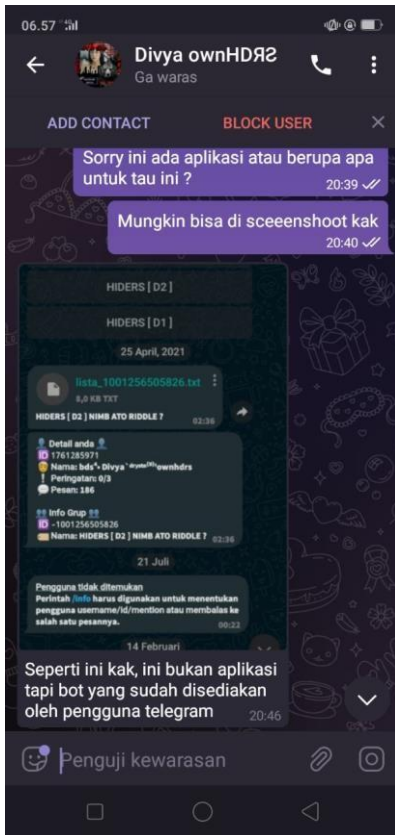


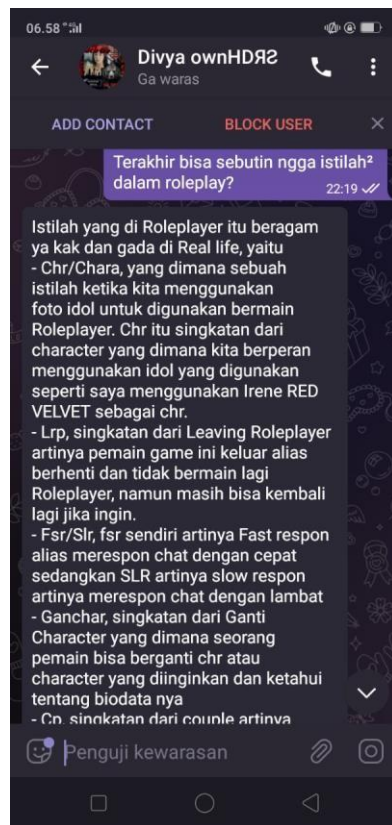
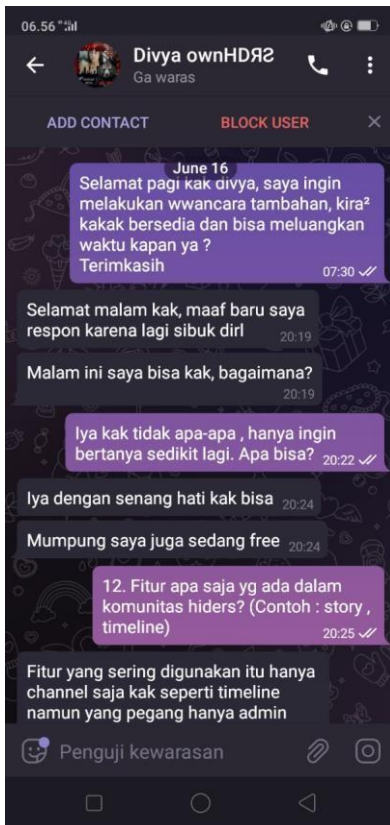


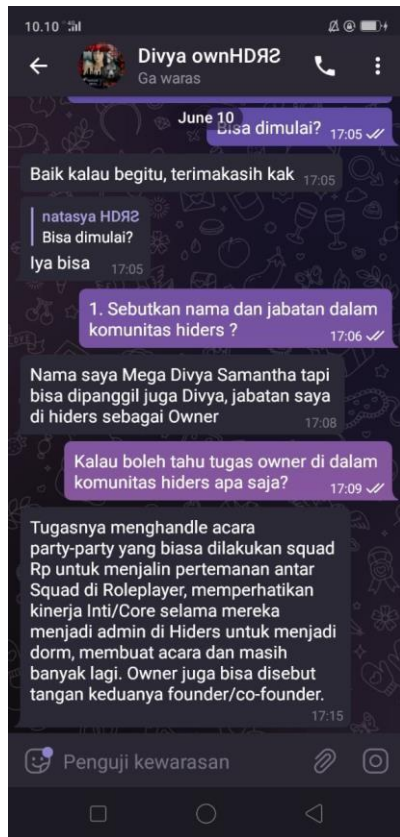
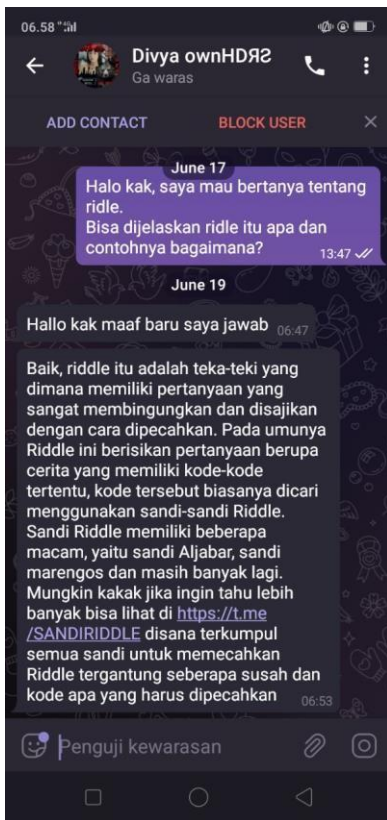


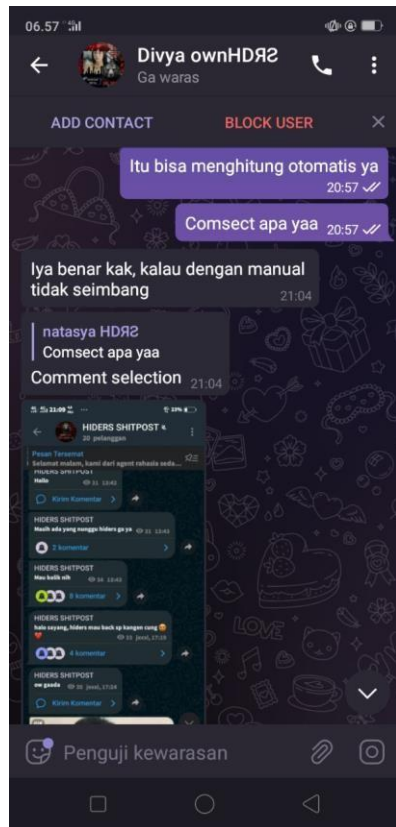
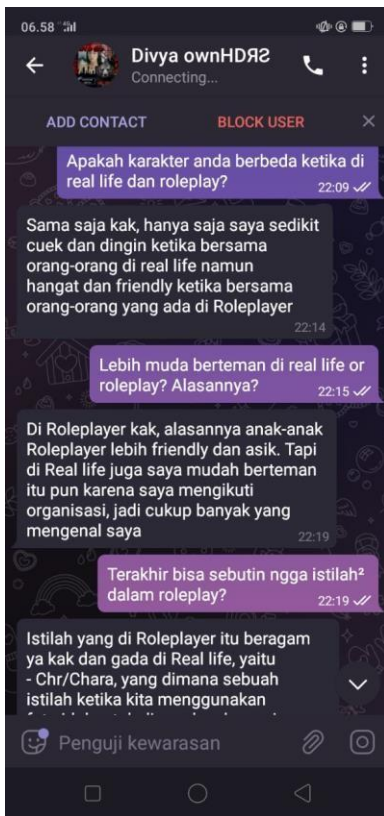


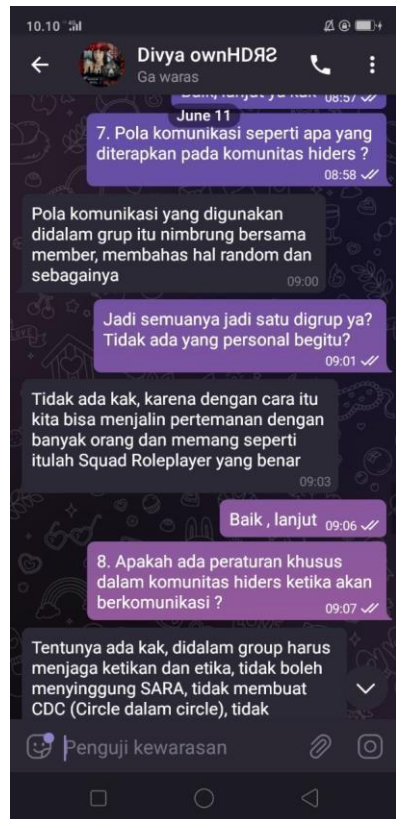
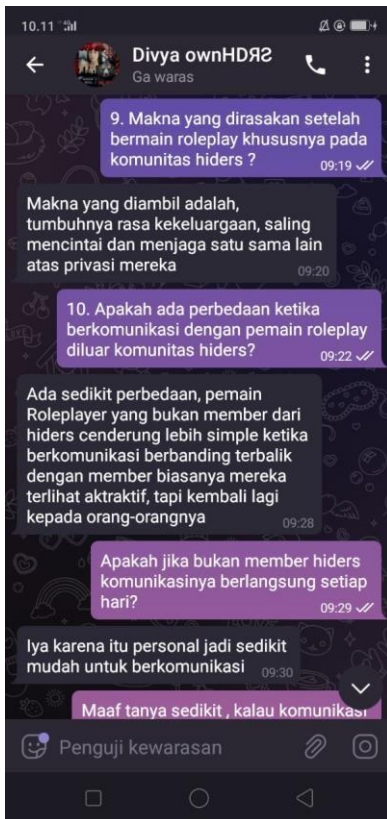


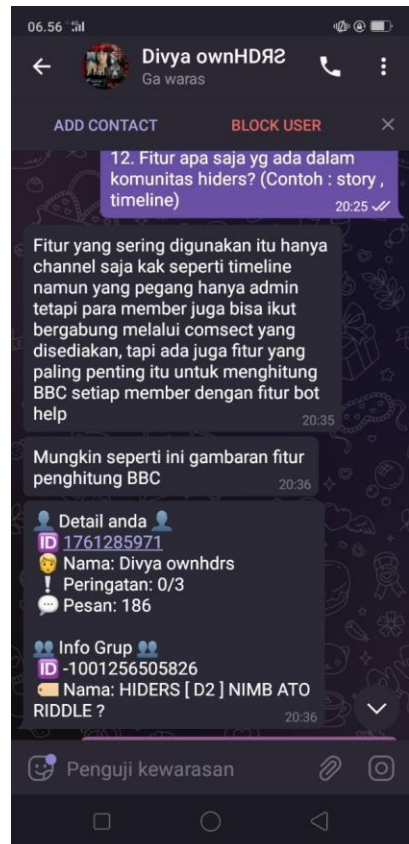
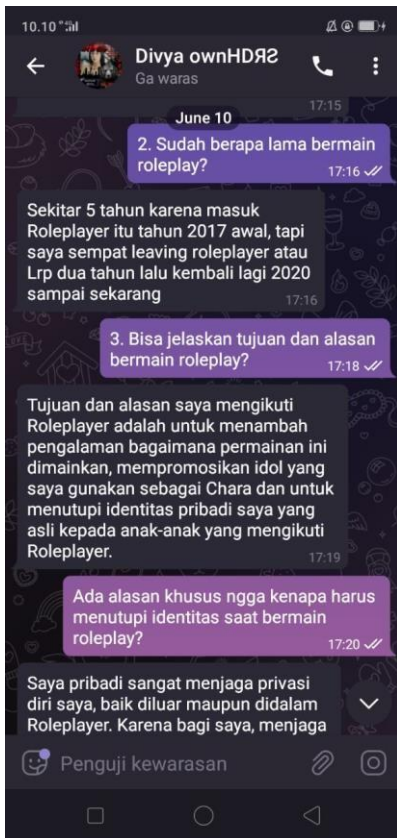


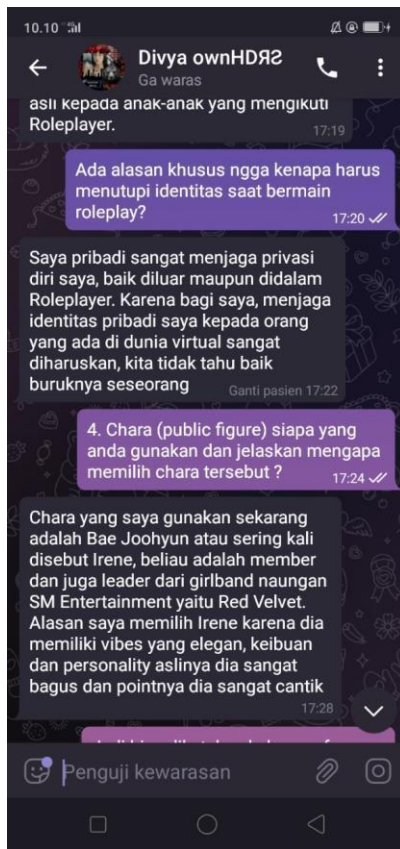


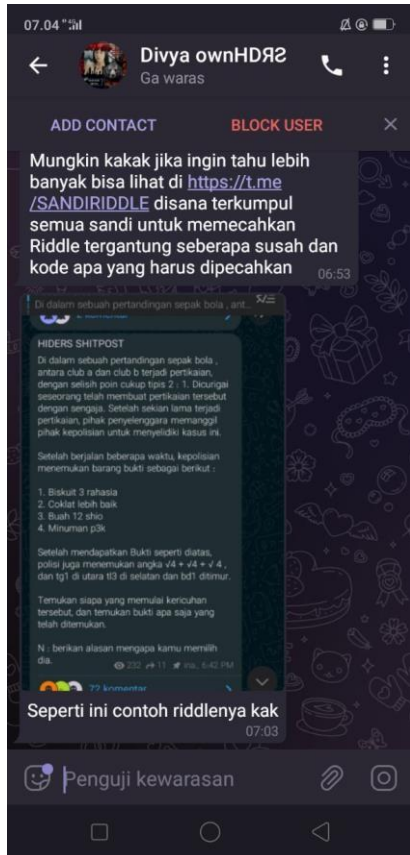














UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : Adm. Publik, Adm. Bisnis, Ilmu Komunikasi, Magister Adm. Publik, Doktor Ilmu Adm.
Gedung: F 101. Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031 5925982, 5931800 psw. 159 e-mail : fisip@untag-sby.ac.id

PERINTAH REVISI

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Penguji Skripsi dari mahasiswa :

N A M A : Eris Pasadzan Reynalda
N. B. I. : 1151700012
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Memerintahkan Untuk Mengadakan Revisi Skripsi Sbb :

NO	MATERI	BAB	HAL
	<ul style="list-style-type: none">-Perbaiki kerangka berpikir, masukan etnografi digital dan siber space-Pembahasan ditambah lagi analisis dari kutipan wawancara-sumber harus lengkap dengan pengutipan APA style		

Setuju telah direvisi,
Dosen Penguji,

Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA.

Surabaya, Rabu 29 Juni 2022
Dosen Penguji,

Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA.



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : Adm. Publik, Adm. Bisnis, Ilmu Komunikasi, Magister Adm. Publik, Doktor Ilmu Adm.
Gedung: F 101. Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031 5925982, 5931800 psw. 159 e-mail : fisip@untag-sby.ac.id

PERINTAH REVISI

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Penguji Skripsi dari mahasiswa :


N A M A : Eris Pasadzan Reynalda
N. B. I. : 1151700012
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Memerintahkan Untuk Mengadakan Revisi Skripsi Sbb :

NO	MATERI	BAB	HAL
	Tentukan apakah menggunakan pola komunikasi atau tidak Dalam LBM paragraf awal belum ada data pendukung, cek kembali pada bab 1 dan 2 ada yang tidak ada sumbernya, ada yang sumbernya belum tercantum dalam daftar pustaka bab 3 etnografi virtual belum ada sumbernya. Kesimpulan menjawab RM, bukan bercerita teori atau menceritakan bab 4 kembali		

Setuju telah direvisi,
Dosen Penguji,

Surabaya, Rabu 29 Juni 2022
Dosen Penguji,


Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A.


Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A.



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : Adm. Publik, Adm. Bisnis, Ilmu Komunikasi, Magister Adm. Publik, Doktor Ilmu Adm.
Gedung: F 101. Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031 5925982, 5931800 psw. 159 e-mail : fisp@untag-sby.ac.id

PERINTAH REVISI

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Penguji Skripsi dari mahasiswa :

N A M A : Eris Pasadzan Reynalda
N. B. I. : 1151700012
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Memerintahkan Untuk Mengadakan Revisi Skripsi Sbb :

NO	MATERI	BAB	HAL
	BAB I Rumusan Masalah cukup no 1. No 2, 3 dicoret. Tujuan Penelitian menyesuaikan BAB II Ditambahi Tradisi Teori Sibemetika BAB III Kriteria Informan pindah langsung di bawah Data Primer/Utama BAB III Perpanjangan Pengamatan DIGANTI Keabsahan Penelitian DAFTAR PUSTAKA diperbaiki, disesuaikan dengan APA Style ed 7	✓	✓

Setuju telah direvisi,
Dosen Penguji,

Drs. Jupriyono, M.Si.

Surabaya, Rabu 29 Juni 2022
Dosen Penguji,

Drs. Jupriyono, M.Si.

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

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

1	eprints.undip.ac.id Internet Source	2%
2	akindo.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Kingston University Student Paper	2%
4	repository.umj.ac.id Internet Source	2%
5	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	2%
6	repositori.usu.ac.id Internet Source	2%
7	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off