

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

*by* Eris Pasadzan Reynalda 1151700012

---

**Submission date:** 15-Jul-2022 10:53AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1870720257

**File name:** Fisip\_1151700012\_Eris\_Pasadzan.pdf (87.4K)

**Word count:** 2088

**Character count:** 13263

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

Eris Pasadzan Reynalda<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus Surabaya

[Erisreynalda23@gmail.com](mailto:Erisreynalda23@gmail.com)

## 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 Hiders community, Picanto provides a forum for its members to become their idol figures. The Hider 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 Korean Roleplay 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 pola 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 Hiperrealitas terbentuk karena adanya sosial media sebagai wadah yang memfasilitasi imajinasi penggunaannya. Korean Roleplay salah satunya adalah komunitas Hiders. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah Korean Roleplay berhasil membuat penggunaannya ikut masuk ke dalam imajinasi dimana penggunaannya disuguhkan seolah-olah menjadi idol itu sendiri. Ketidak puasan 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

## Pendahuluan

Korea pop (Musik Pop Korea) atau biasa disingkat Kpop adalah jenis genre musik populer yang berasal dari negeri ginseng, Korea Selatan. Kpop dan tariannya mulai dikenal para remaja Tionghoa setelah diperkenalkan pada awal tahun 1997 oleh program radio bernama Seoul Music Room, di Beijing (Alamsyah, 2018). Kpop pertama kali muncul di Tionghoa dengan

6

konser boyband bernama H.O.T yang diselenggarakan di Beijing Workers Gymnasium, Februari tahun 2000 (Achmad & Ida, 2018). Kpop sendiri memiliki gaya yang unik serta berbeda dari lainnya, sehingga berhasil menaklukkan hati para remaja dan anak muda masa kini khususnya perempuan. Tahun 1950an dan 1960an pengaruh musik pop Barat mulai masuk dengan pertunjukan musik oleh pangkalan militer Amerika di Korea Selatan (Fitria, 2015).

Popularitas Kpop sudah tidak usah diragukan lagi, hampir seluruh remaja atau anak muda menyukainya. Kegandrungan musik Kpop merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari demam Korea atau *Korean Wave* di berbagai negara (Ghassani & Rinawati, 2019). Hal itu diakibatkan karena penyebaran dan pengaruh budaya Korea terutama di Indonesia melalui produk budaya populer seperti film, drama, dan musiknya. Budaya Korea berkembang begitu pesat serta meluas sehingga dengan mudah diterima publik sampai menghasilkan sebuah fenomena *Korean Wave* (Simbar, 2016). Banyak artis Kpop yang sudah menembus pasar Internasional dan berhasil menciptakan demam Korea, penyebaran yang sangat cepat ini biasa disebut dengan Hallyu (Hasanah & Nastiti, 2020).

Semakin lama seseorang berkomunikasi di ruang cyber bisa memberikan dampak yang berlebihan terhadap suatu objek. Dengan kata lain memalsunya relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial, yaitu dengan realitas yang dibangun dari model tanpa referensi, sehingga ilusi, fantasi maupun citra layar dari komputer maupun smartphone saat berkomunikasi menjadi tampak nyata (Wandalibrata, 2018). Biasanya para penggemar ini menggunakan foto profil (chara) idola mereka masing-masing. Namun tidak sedikit pula yang menggunakan foto profil asli dari penggemar tersebut. Baru-baru ini penggemar juga mulai merambah platform Whatsapp, Line, serta Telegram sebagai media baru saling bertukar informasi mengenai idola mereka. Istilah dunia virtual sering disebut dengan dunia cyberspace.

Proses simulasi terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual (Astuti, 2015). Istilah dunia virtual sering disebut dengan dunia cyberspace. Model komunikasi secara virtual kini sudah menjadi trend baru karena dianggap dapat memudahkan penggunaannya berinteraksi dimanapun dan kapanpun. Begitu pula dengan para penggemar Kpop ini, seiring berjalannya waktu kebutuhan para penggemar ini tidak cukup hanya dengan melalui blog saja (Fikriya, 2018). Berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi membuat para penggemar ini mulai menjajal berbagai sosial media sebagai sarana mereka untuk saling bertukar informasi tentang Kpop. Mereka mulai menggunakan platform Facebook, Instagram, dan Twitter, dimana para penggemar membuat akun menggunakan identitas pribadi ataupun akun anonim (Astuti, 2015).

Dalam pembahasan ini peneliti tertarik meneliti tentang “Pola Komunikasi Korean Roleplay (Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas Hiders di Media Telegram)”. Hiders merupakan salah satu komunitas Roleplaying baru di media Telegram. Terbentuk pada tanggal 21 Maret 2021, memiliki dua belas member dengan chara yang berbeda. Komunitas Hiders ini bersifat roleplay not traine atau biasa disebut tanpa seleksi khusus. Hiders sendiri merupakan singkatan dari Hideous Enforces yang memiliki arti “Di balik kata sembunyi, terdapat kata pemimpin/penegak”. Dengan Dafrel Razkha Francisco dan Mega Divya Samantha sebagai Owner, Gerrick Leswhan Ralston sebagai Founder, serta Nadya Arshinta Wilson sebagai Chief Financial Officer dan Natasya sebagai member komunitas Mereka memiliki peran penting dalam pembangunan komunitas Hiders hingga dapat dikenal Roleplayer lainnya.

## **Metode Penelitian**

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Etnografi virtual. Dengan menjelaskan fenomena melalui pengumpulan data yang di ambil dalam komunitas Hiders, dimana pendeskripsian tentang pola komunikasi yang terjalin antar para member (Cohen, 2007). Meliputi simbol, gambar/foto, serta kata yang digunakan para member dalam grup tersebut. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif karena penelitian kualitatif sering disebut penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah; disebut sebagai kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif (Ida, 2014)

Dalam teori etnografi virtual menurut Jorgen Skageby dalam menjelaskan bahwa online ethnographical atau etnografi online merupakan metode yang digunakan secara kualitatif untuk memahami apa yang terjadi pada komunitas virtual (Baudrillard, 1983). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah, observasi, wawancara serta dokumentasi. Sedangkan teknik analisa yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada Creswell, yang didalamnya mencakup acuan melihat seluruh data, membuat koding seluruh data, menggunakan koding sebagai bahan untuk membuat deskripsi, menghubungkan antar tema dan memberi interpretasi dan makna tentang tema (Sugiyono, 2008).

## **Hasil dan Pembahasan**

Komunitas Hiders merupakan salah satu dari banyaknya komunitas Korean Roleplay yang ada di media Telegram. *Hiders bersifat roleplay not trainee* atau biasa disebut tanpa seleksi khusus sehingga membuat Hiders berbeda dengan komunitas Korean Roleplay lainnya.

Dafrel Razkha Fransisco dan Mega Divya Samantha sebagai Owner atau biasa disebut pemilik komunitas ini, Gerrick Leswhan Ralston sebagai Founder atau yang memiliki ide untuk membangun komunitas Hiders ini. Nadya Arshinta Wilson dan Natasya sebagai Chief Financial Officer yang bertugas mengatur pendanaan sehingga pembangunan komunitas dapat berjalan dengan lancar. Dafrel dan Mega memegang peranan penting dalam grup percakapan karena mereka bisa tiba-tiba mematikan komentar sehingga member lain tidak dapat memberikan komentarnya lagi. Hal ini biasanya terjadi saat akan diberikan pengumuman penting terkait komunitas.

Hiders sendiri memiliki tiga channel yang terdiri dari Official Channel, Shitpost, dan MPPS channel. Masing-masing channel memiliki kegunaan masing-masing. Official Channel berisi profil singkat tentang Hiders, Logo komunitas, atribut yang harus digunakan, dan susunan struktural yang ada dalam komunitas Hiders. Sehingga jika ada orang yang ingin tahu Hiders seperti apa bisa melihat Channel Officialnya terlebih dahulu. Shitpost berisi satu bahasan pokok dari member yang akan ditimpali balik oleh member lainnya sehingga bisa membuat kedekatan antar member. MPPS channel kebanyakan berisi penawaran partnership dari komunitas lain pada Hiders. Komunitas Hiders juga memiliki akun Secrito yang bisa digunakan untuk akun anonim mengirim pesan rahasia pada komunitas Hiders. Komunitas Hiders juga memiliki sticker khusus sebagai penanda atau pengecap bahwa jika sedang mengeluarkan informasi itu resmi dari komunitas Hiders itu sendiri.

Adanya rules juga diperlukan untuk ruang virtual agar tidak melewati norma yang berlaku dan bertindak seenaknya sendiri dalam suatu komunitas virtual. Rules ini terbentuk

karena jika tidak ada aturan para member akan berlaku seenaknya sendiri, numpang nama dengan komunitas yang terkenal. Jika ada member yang membuat kesalahan FOI (*Founder or Inti*) akan kerepotan menanganinya.

Hal tersebut selaras dengan wacana simulasi, yang dimana manusia tinggal dalam sebuah ruang realitas, yang didalamnya terdapat perbedaan antara fantasi dan kehidupan nyata (realitas), yang asli atau yang palsu sulit untuk dapat dibedakan. Dengan adanya komunitas Hiders menunjukkan bahwa manusia kini hidup dalam ruang khayali yang nyata, yang berada dalam sebuah fiksi yang faktual. Hal tersebut dapat dukung dengan adanya sosial media, realitas kehidupan nyata tidak hanya dapat diproduksi namun mampu disebarluaskan dan direproduksi dan dimanipulasi. Kehidupan seperti inilah yang membentuk kesadaran baru bagi masyarakat yang kehidupannya lebih dekat dengan sosial media. Namun dalam akun resmi atau channel official Hiders memiliki beberapa rules tertulis yang paten untuk member yang akan bergabung dalam komunitas Hiders.

Fenomena hipperealitas yang dialami para member komunitas ini menunjukkan bahwa berpengaruhnya dunia virtual pada seseorang sehingga dia sudah tidak bisa lagi membedakan real life dan roleplay. Ruang tak terbatas yang ditawarkan oleh dunia virtual memang bisa membuat sebagian orang lupa terhadap identitas aslinya. Peristiwa tersebut merupakan sebuah fenomena hipperealitas yang dimana dengan berkembangnya ilmu teknologi saat ini telah terjadi reduksi pesan media yang dapat digantikan dengan permainan bahasa yang memiliki sifat simbolik. Menurut pandangan yang dikemukakan oleh Baudrillard, sebuah kondisi hipperealitas yang sejati hanyalah kosekuensi yang logis dari adanya perkembangan dunia simulasi dan simulacra yang lebih dahulu teralokasikan dalam kehidupan maya.

Jean Baudrillard menyatakan bahwa media berperan penting dalam terbentuknya simulacra sebagaimana dia memberi contoh Disneyland sebagai model dari teori simulacranya yang paling tepat. Karena Disneyland merupakan sebuah realitas buatan yang mampu menunjukkan sebagai realitas baru, yang sifatnya justru lebih nyata dari pada realitas yang sebenarnya. Hal tersebut mampu menimbulkan dampak bahwa realitas yang sebenarnya semakin mengalami daya tarik, atau bahkan dianggap bukan lagi sebuah realitas. Jika diimplementasikan dalam komunitas hiders simulacra yang terbentuk dari adanya komunitas ini semakin memiliki minat yang tinggi bagi anggotanya. Ruang simulacra yang berhasil terbentuk ketika bermain Roleplay, contohnya antara lain; roleplay promote, channel pribadi, BoT berbagai macam game

### **Penutup**

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapatkan dapat disimpulkan bahwa simulasi yang terbentuk dalam Korean Roleplay pada komunitas Hiders yang ada dalam Telegram adalah dengan adanya chara untuk masing-masing anggota yang dimana hal tersebut mampu menjadi hal yang penting dalam pembentukan hipperealitas. Dalam hal ini simulasi dimulai sejak adanya komunitas Hiders. Adapun simulasi yang terbentuk dalam komunitas hiders adalah dilakukannya perubahan karakter pribadi menjadi karakter yang diidolakan. Hipperealitas yang terbentuk dalam kometitas Hiders adalah dengan adanya angan-angan yang tinggi dari penggemar hingga mampu merubah karakter sesungguhnya. Hiperrealitas menyebabkan terjadinya pengaburan kelas yang pada akhirnya memberikan dampak adanya ketidak jelasan dari status kelas sosial seseorang yang di tampilkan pada social media.

5

### Daftar Pustaka

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jsm.v2n2.p130-145>
- Alamsyah, R. (2018). *Analisis Etnografi Virtual Meme Islami Di Instagram Memecomic. Islam*. Fakultas Ilmu Dakwah Dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Astuti, Y. D. (2015). DARI SIMULASI REALITAS SOSIAL HINGGA HIPER-REALITAS VISUAL: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Profetik*, 8(2), 15–26.
- Baudrillard, J. (1983). Jean Baudrillard. *Fifty Key Sociologists: The Contemporary Theorists*, 14.
- Cohen, J. E. (2007). Cyberspace as/and Space. *Colum. L. Rev.*, 107, 210.
- Fikriya, T. (2018). Komunikasi Kelompok Komunitas Army Surabaya. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Fitria, H. (2015). Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus: Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan). *Informasi*, 45(2), 87–100.
- Ghassani, D. N., & Rinawati, R. (2019). *Konsep Diri Korean Role Play (Studi Fenomenologi pada Korean Role Player dalam Dunia Virtual Role Play World di Media Sosial Twitter)*.
- Hasanah, U., & Nastiti, R. T. (2020). Culture Shock and Job Satisfaction of Korean Language Graduates in Korean Corporate Culture in Indonesia. *ISLLCE 2019: Proceedings of the First International Seminar on Language, Literature, Culture and Education, ISLLCE, 15-16 November 2019, Kendari, Indonesia*, 372.
- Ida, R. (2011). *Metode penelitian: Studi media dan kajian budaya*. Kencana.
- Simbar, F. K. (2016). Fenomena konsumsi budaya korea pada anak muda di kota Manado. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.
- Wandalibrata, M. P. (2018). Simulakra Sebagai Pembentuk Realitas Palsu. *Jurnal Ilmiah Cakrawarti*, 1(2), 56–58.

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

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://akindo.ac.id">akindo.ac.id</a> Internet Source	2%
3	Submitted to Kingston University Student Paper	2%
4	<a href="http://repository.umj.ac.id">repository.umj.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://repositori.usu.ac.id">repositori.usu.ac.id</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	2%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off

