

### KONSEP DIRI MAHASISWA INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA (IBI) KOSGORO 1957 PENGGUNA AKUN *ROLEPLAY*

#### PENULIS

<sup>1</sup>Mayang Riyantie, <sup>2</sup>Lauditta Nerissa Arviana

#### ABSTRAK

Indonesia saat ini sedang mengalami tren dunia hiburan yang berkiblat pada dunia hiburan Korea Selatan atau *Hallyu*. Fenomena *Hallyu* ini mengacu pada popularitas budaya Korea yang menawarkan hiburan yang terbaru seperti film, drama, musik pop, animasi, *games*, serta kebudayaan yang mengangkat identitas negara Korea Selatan sebagai mediana. Kemudian, munculnya kegiatan komunitas yang menggemari mereka, salah satunya kegiatan di media baru ialah *roleplay*. *Roleplay* adalah jenis permainan peran di media sosial yang dimainkan oleh individu dengan cara bertindak layaknya dirinya adalah orang yang ia perankan dari segi pembawaan diri. Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan studi dokumen. Penarikan sumber berdasarkan teknik *snowball sampling*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa konsep diri yang diciptakan seorang *roleplay* merupakan citra dirinya yang dibentuk berdasarkan *Front Stage*, *Middle Stage* dan *Back Stage* yang mana kepribadian mereka tidak jauh berbeda dengan kehidupan *real life*.

#### Kata Kunci

*K-Pop*, *Roleplay*, Konsep Diri, Media Sosial, Komunitas Virtual, *New Media*

#### ABSTRACT

*Indonesia is currently experiencing a trend in the entertainment world that is oriented towards South Korean entertainment or Hallyu. This Hallyu phenomenon refers to popularity of Korean culture which offers the latest entertainment such as movies, dramas, pop music, animated, games and culture that elevates the identity of the South Korean state as medium. Then, there are community activities that like them, one of the activities in the new media is roleplay. Roleplay is a type role play on social media that is played by an individual by acting like is the person is playing in terms of his personality. This study uses a qualitative descriptive method. Data collection techniques using interviews and documentation studies. Source withdrawal based on snowball sampling technique. The result of this study can be concluded that the self-concept created by a roleplay is an image of himself that is formed based on the front stage., middle stage, and back stage where their personality is not much different from real life.*

#### Keywords

*K-Pop*, *Roleplay*, *Self-Concept*, *Social Media*. *Virtual Community*, *New Media*

#### AFILIASI

Prodi, Fakultas  
Nama Institusi  
Alamat Institusi

Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957  
Jl. M. Kahfi II, No. 33 Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta - 12640

#### KORESPONDENSI

Penulis  
Email

Mayang Riyantie  
namanya.mayang@gmail.com

#### LICENSE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## I. PENDAHULUAN

Fenomena *Hallyu* beberapa tahun terakhir sangat berkembang dengan cepat di seluruh dunia. Terlebih media saat ini secara masif menyebarkan segala bentuk hiburan, *games*, musik, drama film yang dimiliki oleh negara Korea Selatan tersebut. Salah satu negara yang terkena imbas dari penyebaran fenomena *Hallyu* media sosial adalah negara Indonesia. Di media sosial, apa yang dialami seseorang di dunia nyata dapat ditransformasikan ke dunia maya, seperti sebagai salah satu media penyaluran minat dan hobi.

Berkenaan dengan media sosial yang siapa pun dapat mengaksesnya, maka muncullah sebuah fenomena imitasi yang dilakukan oleh para penggemar terhadap idolanya masing-masing. Imitasi yang dilakukannya adalah dengan cara meniru *username* milik artis Korea Selatan dan identitas yang ditampilkan layaknya artis Korea Selatan. Penggemar menyebut fenomena ini dengan istilah *Roleplay*. *Roleplay* sendiri bisa dikatakan sebagai kegiatan bermain peran.

Di mana orang yang menirukan artis idolanya tersebut akan melakukan dan mengatakan hal-hal sambil berpura-pura menjadi orang lain. Orang yang bermain disebut dengan *roleplayer*.

Melalui permainan peran, para *fans* atau penggemar dapat *join* kedalam suatu komunitas pada suatu kelompok dengan berinteraksi satu sama lain untuk menjelma seakan-akan menjadi tokoh idola dari yang mereka idolakan, seraya berimprovisasi sesuai dengan kemauan mereka sendiri yang tak lain tujuannya adalah demi menjaga citra dan nama baik dari idola-idola. *Roleplay* adalah representasi dalam berakting pada suatu drama ataupun film, oleh sebab itu *role play* erat kaitannya dengan karakter-karakter yang hendak dibawakannya. Dimulai dari tindakan-tindakan komunikasi dari aspek peran, cara pola berfikir hingga berperilaku dengan cara improvisasi tersendiri. *Roleplay* dituntut untuk benar-benar menciptakan dunia semu atau dikenal dengan istilah *fake world* yang diidam-idamkan dan diinginkan oleh penggemar idolanya.

*Roleplay* yang dilakukan di media sosial merupakan alat atau *tool* komunikasi penggemar dalam dunia maya. Meskipun *Roleplay* berinteraksi sosial dengan menjadi karakter orang lain, namun ada suatu hal yang dapat dipertukarkan dalam pesan yang terkandung bahwa tetap menjaga citra baik idolanya, ada banyak yang bisa dipertukarkan dengan sesama *roleplay* lainnya, seperti informasi atau pesan kemudian perkembangannya menimbulkan makna tersendiri bagi masing-masing peran *roleplayer*. Makna tersebut akan menjadi suatu pernyataan antar manusia bagi pengertian yang sangat mendalam sehingga pada akhirnya akan menimbulkan sesuatu persepsi kepada diri melalui komunikasi yang akan melahirkan konsep diri.

Komunikasi yang dilakukan *roleplayer* akan menciptakan sebuah konsep diri. Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang mengenai dirinya yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang dia peroleh dari interaksi dengan lingkungan (Agustiani, 2006: 138).

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa konsep diri adalah persepsi individu akan sifat dan kemampuannya dalam berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan serta nilai-nilai yang berkaitan dengan pengalaman, objek, tujuan dan keinginannya. Dengan kata lain, konsep diri sebagai pandangan pribadi yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri. Konsep diri mampu memiliki pengaruh yang signifikan kuat pada aspek berperilaku dan bentuk tingkah laku sesuai dengan konsep diri yang akan dimunculkannya.

Konsep diri adalah kapan dan dimana bahwa semua pikiran diwujudkan dalam proses berkeyakinan, dan memiliki kepercayaan secara khusus bagi pemahaman dan pengetahuan individu akan dirinya sehingga dapat mempengaruhi siapa saja dalam membangun dan menjalin hubungannya dengan orang lain. Konsep diri didalamnya terdapat pesan verbal dan non verbal yang memungkinkan seorang hidup dalam dua panggung kehidupan. Pesan verbal adalah sebuah pesan yang disampaikan secara langsung melalui kata-kata, bahasa, atau tulisan. Sedangkan pesan non verbal adalah pesan yang disampaikan melalui isyarat dan bahasa tubuh. Konsep diri merupakan salah satu kajian teori dramaturgi dalam kehidupan manusia sebagai makhluk yang berinteraksi dan bersosialisasi.

Teori dramaturgi sangat menjelaskan bahwa interaksi sosial dimaknai sama dengan suatu pertunjukan teater atau drama diatas panggung. Manusia adalah aktor yang berusaha untuk menggabungkan karakteristik personal dan tujuan kepada orang lain, melalui pertunjukan dramanya sendiri (Widodo, 2010: 167).

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa dramaturgi adalah sebuah sandiwara kehidupan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Ketika orang-orang ingin berinteraksi mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang dapat diterima di lingkungannya, seperti mengelola informasi

pesan yang disampaikan, pengaruh dari busana yang dipakai, penampilan dan kebiasaan terhadap orang lain supaya orang lain dapat memandang sebagai apa yang ditujukan. Hal ini berkaitan dengan apa yang dilakukan oleh *roleplayer*. *Roleplayer* mengelola kesan ketika berinteraksi dengan pengguna *roleplay* lainnya. *Roleplay*, adalah suatu pengelolaan kesan dalam teori dramaturgi yang menjadi representasi esensial melalui beragam proses komunikasi yang tumbuh dan berkembang dari beragam peran imitasi sehingga menciptakan dramatisasi dan penilaian sosial. Pada konten dan konteks komunikasi telah dinyatakan bahwa hubungan interaksi antara individu dengan individu lainnya dalam suatu waktu dan tempat tertentu. Tentunya para *roleplayer* berusaha menampilkan sisi terbaik mereka supaya dapat menciptakan kesan tertentu di benak *roleplayer* lainnya dan mencapai citra diri yang diharapkan dari pelaku *roleplayer* tersebut. Maka dari itu *roleplayer* harus berperan menjadi orang lain di satu waktu memiliki dua dunia yang berbeda untuk mencapai citra diri yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 dengan pertimbangan dan mahasiswa secara aktif menggunakan media sosial. Media sosial adalah sesuatu yang tumbuh bersama para mahasiswa dan itu sudah menyatu dalam kehidupan remaja di Indonesia. Dapat terlihat dari sisi subjek pada pengguna *roleplayer* sendiri untuk dapat mengeksplorasi apa yang ia rasakan, apa yang ia pikirkan, dan apa yang ia lakukan ketika ia berperan sebagai orang lain di dalam dunia virtual *roleplay* di media sosial. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk mengetahui bagaimana *roleplay* memaknai permainan dunia virtual.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 Pengguna Akun *Roleplay*”.

## II. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Perreault dan McCarthy (2006: 176) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berusaha menggali informasi secara mendalam, serta terbuka terhadap segala tanggapan dan bukan hanya jawaban ya atau tidak.

Penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan sebagainya. Secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. (Moleong, 2006: 6).

Sedangkan untuk Penelitian ini berfokus pada hal-hal yang dilakukan mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 pengguna akun *roleplay* dan hasil penerapannya yang membutuhkan banyak informasi baik dari lisan maupun non lisan yang terdiri dari data-data terkait untuk memberikan penjelasan mendalam mengenai pemahaman konsep diri dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan penjelasan fokus penelitian di atas, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yang di definisikan oleh Bogdan dan Taylor dalam Moloeng (2007: 4) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang hasil penelitiannya berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari para informan yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya yang kemudian perilakunya dapat diamati dari fenomena yang saat itu terjadi. Lebih lanjut, Moleong (2007: 11) menyatakan bahwa penelitian kualitatif hasil penelitiannya bukan berupa angka-angka.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum merebaknya fenomena *roleplay*, fenomena *K-Pop* atau *Korean Wave (Hallyu)* lebih dahulu dikenal di Indonesia. Keberhasilan Korea Selatan dengan *K-Pop*, turut memperkenalkan budaya mereka ke seluruh dunia.

Dilansir dari portal *online* liputan 6, Korea Selatan benar-benar menginvasi dunia dan memilih generasi muda sebagai pengikutnya. Popularitas hiburan budaya Korea yang sedang marak di negara lain disebut juga sebagai *Korean Wave*. Hiburan tersebut diantaranya adalah berupa musik, drama televisi, makanan, kosmetik, bahasa, dan film. *Korean Wave* telah merebak sejak tahun 2000-an. Bahkan saat ini, bukan hanya Indonesia, *Korean Wave* juga sudah merebak ke negara-negara Eropa bahkan Amerika Serikat. Kesuksesan *Korean Wave* di seluruh dunia awal mulanya diakibatkan karena meroketnya Grup Idol Korea yang telah membuat para fans-nya tertarik dan terpengaruh budaya seperti terdapat fakta dalam fenomena komunitas *roleplay*.

Informan Rala mengatakan:

*“Saya menyukai K-Pop sejak 6 tahun yang lalu, dan masuk dalam komunitas roleplay sekitar 6 tahun yang lalu”.*

Selanjutnya informan Tiana mengatakan:

*“Saya menyukai K-Pop sejak sekolah menengah atas, itu sekitar tahun 2018 kebetulan saya diajak teman saya bermain roleplay”.*

Kemudian Informan Amel mengatakan hal serupa bahwa informan bergabung *roleplay* atas dasar ajakan temannya:

*“Saya menyukai K-Pop sejak tahun 2012 waktu sekolah menengah atas dan hype K-Pop. Akhirnya saya pada tahun 2017 diajak teman saya main roleplay dan itu membuat saya candu sampai tahun 2018”.*

Sedangkan Informan Muetia mengatakan:

*“Mengenal K-Pop dari tahun 2011 dan sudah menyukai K-pop di tahun yang sama. Sedangkan mulai bermain roleplay pada tahun 2014”.*

Dari pernyataan yang diberikan oleh keempat informan, mereka mengenal *roleplay* melalui *Korean Pop* atau *K-Pop*. Bisa dilihat awal mereka menyukai *K-Pop* dimulai tahun 2011, pada tahun-tahun itu *K-Pop* memang sedang hits di Indonesia. Hasil wawancara membuktikan bahwa kebanyakan dari pengguna *roleplay* di media sosial yang mengawali kesukaannya dengan *K-Pop* sejak sekolah, saat mereka masuk ke perguruan tinggi kesukaan mereka dengan *roleplay* cenderung akan berkurang.

Namun, berbeda dengan Informan Ajeng dan Yemima, karena saat ini ia masih aktif melakukan kegiatan di komunitas *roleplay*.

Informan Ajeng mengatakan:

*“Suka K-pop tahun 2009, mulai bermain tahun 2011 sampai sekarang saya masih aktif bermain roleplay”.*

Selanjutnya informan Yemima mengatakan hal yang serupa:

*“Sejak sekolah menengah pertama saya mulai mengenal K-pop dan bermain roleplay, sampai sekarang saya masih punya akun roleplay di twitter. Tapi saya on kalau ada waktu senggang aja, karena kuliah udah mulai sibuk dan saya ikut BEM”.*

Dari pernyataan kedua informan diatas dengan bergabung komunitas *roleplay* membuat mereka tidak bisa lepas dari dunia virtual walaupun sudah memasuki jenjang pendidikan perguruan tinggi.

Menurut Lometti, Reeves, dan Bybee (dalam Rahmani, 2016: 22) penggunaan media oleh individu dapat dilihat dari tiga hal, yaitu:

- 1) Jumlah waktu, artinya hal ini berkaitan dengan frekuensi, intensitas, dan durasi yang digunakan dalam mengakses situs.
- 2) Isi media, artinya memilih media dan cara yang tepat agar pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik.
- 3) Hubungan media dengan individu dalam penelitian ini adalah keterkaitan pengguna dengan media sosial.

Media sosial sendiri didefinisikan sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, *wiki*, forum dan dunia virtual. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010: 59-68) mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan Muetia yang merasa jika tidak bermain media sosial merasa kesepian:

*“Saya merasa sepi dan ada yang kurang”.*

Informan Tiana juga mengungkapkan bahwa ketika dirinya tidak bermain media sosial sehari dia akan merasakan hampa:

*“Rasanya hampa seperti ada yang kurang”.*

Peneliti menyimpulkan bahwa pengguna komunitas *roleplay* tidak bisa jauh dengan yang namanya media sosial.

Definisi lain dari sosial media juga di jelaskan oleh Van Dijk yang mana media sosial adalah *platform* media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai fasilitator *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. (Nasrullah, 2017: 11)

Selanjutnya, data hasil wawancara mengenai interaksi sosial, informan lebih menyukai berinteraksi di media sosial secara *online* dari pada di lingkungan kehidupan nyata atau *face to face*. Hal ini terbukti pada keempat informan yang mengatakan hal serupa:

Informan Rala mengatakan:

*“Karena lebih praktis, saya mengalami sedikit kesulitan bukan karena apa, tapi kalau ngelakuin interaksi dan komunikasi secara langsung saya gampang capek, rasanya energi saya gampang habis”.*

Selanjut informan Ajeng mengatakan:

*“Lewat media sosial saya bebas mengungkapkan apa yang ada dipikiran saya lebih dalam, misalnya musik dan kehidupan ideal yang saya suka seperti apa, kadang ada beberapa orang yang tidak menghargai saya”.*

Kemudian informan Yemima mengatakan:

*“Bersosialisasi di real life kurang yang namanya penghargaan atau menghargai seseorang sehingga membuat saya lebih senang berinteraksi secara online dan membuat saya semakin banyak belajar”.*

Peneliti menyimpulkan bahwa media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial. Media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini seperti *Youtube, Twitter, Facebook, Instagram, dan Tiktok*.

Menurut Shirky (dalam Nasrullah, 2017: 11) media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi. Media sosial juga digunakan oleh manusia biasa. Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerja sama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri.

Komunitas *roleplayer* adalah bagian dari komunitas virtual yang mengkhususkan diri para aktivitas *roleplay* dan termasuk pada komunitas virtual yang terbentuk berdasarkan *interest* (minat/ketertarikan). *Roleplayer* sendiri adalah kegiatan memainkan sebuah karakter dalam sebuah plot dan mencakup berbagai *genre* dengan satu atau lebih partner (Istilah dalam Dunia *Roleplay*: 2014)

Hasil wawancara yang terkait mengenai motif mahasiswa sehingga bergabung dalam komunitas *roleplay* di media sosial sebagai berikut:

Informan Rala mengatakan:

*“Karena orang-orang ga tau siapa saya sebenarnya, dalam komunitas online di twitter atau mutual saya memperlakukan dengan baik, interaktif dan dapat membicarakan hal yang sama-sama kita suka dengan bebas”.*

Informan Yemima juga mengatakan hal serupa:

*“Karena ada beberapa circle yang membuat diri saya nyaman, serta komunitas K-pop itu meluas sekali sehingga dapat mengenal satu sama lain secara tidak langsung mendapatkan banyak ilmu baik segi ilmu bahasa dan teknologi”.*

Selanjutnya peneliti menemukan fakta lain bahwa mahasiswa pengguna *roleplay* di media sosial menggunakan identitas mereka sebagai seorang pecinta *Korean Pop* atas dasar menyukai karakter dari *role model*-nya. Pernyataan ini di perkuat oleh informan sebagai berikut:

Informan Amel mengatakan:

*“Lalisa Blackpink dan Seulgi Redvelvet kepribadiannya yang ceria dan bisa mencairkan suasana sama yang seperti saya miliki”.*

Selanjutnya informan Ajeng mengatakan:

*“Saya menggunakan karakter Park Jihyo dari Twice dan menurut saya kepribadian karakter yang saya gunakan sama dengan kepribadian saya termasuk orang yang moody namun senang untuk mempunyai banyak teman”.*

Kemudian informan Tiana mengatakan hal yang serupa:

*“Saya suka memakai karakter Jay Enhypen. Menurut saya karakternya sama dengan saya agak pendiam tapi kalau sayang dengan seseorang ga akan bilang tapi langsung action”.*

Peneliti menyimpulkan *roleplay* menunjukkan identitas mereka sebagai seorang pecinta *Korean Pop*, atau dalam ilmu komunikasi merupakan jenis komunikasi verbal, karena kegiatan *roleplay* adalah sebuah kegiatan komunikasi di media sosial dengan meniru *role model* yang mereka pakai, hal ini sebenarnya mereka sedang berkomunikasi dengan sesama pecinta Korea.

Komunikasi verbal menurut Agus M. Hardjana adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan, komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia melalui kata-kata mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskan, saling bertukar pikiran dan pemikiran, saling berdebat dan bertengkar. (Hardjana, 2003: 2)

Menurut Wiliam D. Brooks mendefinisikan konsep diri sebagai *“Those psychical, social, and psychological perceptions of our selves that we have derived from experiences and our interactions with other”*. Artinya, konsep diri adalah pandangan dan perasaan tentang diri yang mana persepsi tentang konsep diri ini bersifat psikologi, sosial, dan fisik, sehingga konsep diri ini bukan hanya gambaran deskriptif tetapi juga penilaian tentang diri. Jadi konsep diri meliputi apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan tentang diri. (Rahmat, 2007: 99-100)

Fakta yang didapatkan dari hasil wawancara dengan keenam informan, mengatakan bahwa empat orang dari mereka adalah seorang *introvert*. Seperti yang diungkapkan oleh keempat informan berikut:

Informan Rala mengatakan:

*“Menurut saya kepribadian saya termasuk kedalam orang yang tertutup, tapi biasanya orang mikir saya orang yang terbuka. Padahal saya cuma orang yang mencoba untuk selalu beradaptasi dengan lingkungan dan menyesuaikan orang yang berinteraksi sama saya. Kalau sama temen dekat saya orang yang cukup terbuka tapi tetap selektif, saya bukan orang yang mudah terbuka sama semua orang. Interaksi biasanya saya ngobrol dan membahas apa yang biasanya masing-masing dari kita sukai”.*

Selanjutnya informan Tiana mengatakan:

*“Saya memiliki kepribadian introvert, saya berkomunikasi sama orang-orang yang satu frekuensi aja, saya ini orangnya pemalu kalau mau berkenalan dengan orang baru. Sifat ke teman-teman dekat saya terjalin baik-baik saja malah lebih nyaman dari pada berinteraksi dengan banyak orang, interaksinya seperti ngobrol-ngobrol yang sepemikiran dengan saya”.*

Kemudian informan Muetia mengatakan:

*“Kepribadian saya belum sepenuhnya sesuai dengan keinginan saya, banyak hal yang ingin saya perbaiki seperti cara saya berinteraksi dengan orang baru. Berhubung saya adalah pribadi introvert, saya tidak mudah dekat dan tertutup dengan orang baru. Namun ketika saya bersama dengan teman-teman saya dan orang yang membuat saya nyaman, saya bisa menjadi pribadi yang menyenangkan”.*

Kemudian informan Yemima mengatakan hal yang serupa:

*“Saya memiliki kepribadian cukup yang bisa terbilang introvert namun tetap dapat bersosialisasi ataupun berinteraksi dengan keadaan sosial dan sekitar. Saya cukup selektif dalam memilih teman untuk menjadi teman dekat, untuk mudah berteman dengan teman saya kurang, karena saya cenderung akan diam dan memilih untuk tidak banyak bicara”.*

Berbeda dengan keempat informan diatas, informan Ajeng dan Amel mengatakan dengan masuk ke dalam komunitas *roleplay* menguntungkan bagi dirinya karena kedua informan ini sebelumnya memiliki kepribadian introvert tetapi setelah bergabung dengan komunitas *roleplay* keduanya menjadi memiliki kepribadian ekstrover.

Seperti yang dikatakan oleh informan Ajeng:

*“Bermain roleplay sangatlah menguntungkan menurut saya, karena saya mudah dekat dengan orang baru. kepribadian saya yang sekarang saya mudah untuk dekat dengan orang yang belum saya kenal pada awalnya, namun pada akhirnya saya bisa dekat dengan orang tersebut”.*

Kemudian informan Amel mengatakan hal yang serupa:

*“Kepribadian saya bergantung pada orang bagaimana memperlakukan saya semestinya. Saya tipe orang yang mudah bergaul dan moody. Dan mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dengan cara mengobrol dan sharing dengan banyak teman”.*

Pada keenam informan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa orang yang bergabung ke dalam komunitas *roleplay* adalah orang-orang *introvert*. Tetapi setelah bergabung kedalam komunitas *roleplay* membuat mereka menjadi sedikit terbuka dengan lingkungan sekitarnya dan bisa dikatakan berkepribadian *ekstrovet*.

Selanjutnya peneliti menemukan fakta lain yaitu dengan bergabung pada komunitas *roleplay* berdampak pada perubahan kepribadian mereka. Fakta lain tentang kepribadian di lingkungannya dengan di media sosial sebagai berikut:

Informan Rala mengatakan:

*“Menurut saya kepribadian saya ga beda jauh di sosial media dengan di real life, kalo mempengaruhi atau enggaknya temen saya, itu cuma bagian dari penyesuaian saya aja sama lingkungan. Saya orang yang cukup berhati-hati ini termasuk kedalam kelebihan dan kekurangan. Gara-gara dari sifat ini saya jadi sedikit lamban dalam merespon suatu hal karena saya berusaha untuk tidak melakukan suatu kesalahan. Dalam hal ini biasanya saya bicara atau mengirim pesan karena saya khawatir akan salah pahaman”.*

Selanjutnya informan Tiana mengatakan:

*“Ya dapat mempengaruhinya, kalo di media sosial lebih nyaman berinteraksi dari pada di real life. Karena tidak bertemu dengan orang langsung. Saya orang yg cukup pendiam/introvert jadi saya kalau melihat seseorang atau sesuatu pasti selalu saya pikirkan dulu karena harus tau akan menguntungkan atau tidak kedepannya”.*

Kemudian informan Ajeng mengatakan:

*“Pada saat saya berinteraksi di media sosial yang dimana melatih saya untuk berbicara awalan yang baik untuk memulai pembicaraan dengan melihat style typing membuat saya juga belajar dan mempraktekan hal bagus tersebut di real life. Saya senang punya teman baru, royal terhadap teman yang saya sayang, tidak bertele-tele selebihnya orang menilai bahwa termasuk pendengar yang baik, kekurangan saya ketika dikecewakan saya tidak akan pernah mau kenal dengan orang tersebut”.*

Informan Muetia juga mengatakan hal yang serupa:

*“Menurut saya teman-teman dapat mempengaruhi kepribadian saya karena bagaimana saya berinteraksi dengan orang lain tergantung dengan bagaimana mereka menerima saya dilingkungan pertemanan tersebut. Saya dapat berteman dengan siapapun walaupun itu tidak mudah dan saya tipe orang yang cuek sehingga orang berpikir bahwa saya seorang yang kaku dan tidak suka berteman dengan banyak orang”.*

Pada keempat informan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media soal dapat mempengaruhi kepribadian dan pola pikir manusia.

Pada dasarnya, seberapa besarnya para informan menyukai *K-Pop* dan melakukan kegiatan di komunitas *roleplay*

### 3.1 Proses Terbentuknya Konsep Diri Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 pada Pengguna *Roleplay* di Media Sosial

Ketertarikan para informan pada *K-Pop* maupun *roleplay* mulai dari pendidikan sekolah mereka mengetahui informasi tersebut mulai dari teman sekitar lingkungannya, kemudian mulai mencari informasi sendiri seperti di media sosial yang mereka punya serta internet yang informasinya tak terbatas. Artis Korea yang menjadi *role model* para informan cenderung memiliki kepribadian yang sama, dalam bidang psikologi komunikasi dijelaskan oleh Jalaluddin Rakhmat (2011: 48), merupakan bagian pengolahan informasi melalui sensasi, persepsi, memori dan berpikir.

Sensasi merupakan tahap paling awal penerimaan informasi mengenai *K-Pop* dari teman-teman mereka, saudara ataupun media *massa*, kemudian masuk kepada proses persepsi. Persepsi ialah ketika informan mulai menyukai *K-Pop* dan memperluas jaringan pertemanan mereka di media sosial, kemudian mulai muncul ketertarikan untuk bergabung pada komunitas *roleplay* dan dapat memberikan makna pada informasi yang sudah di dapatkan. Proses selanjutnya adalah memori, informan akan mengingat semua informasi *role model* yang mereka pakai di akun *roleplay* yang mereka gunakan untuk berinteraksi di komunitas virtual yaitu komunitas *roleplay* yang sudah dimaknai oleh mereka bahkan secara sadar, dalam hal ini adalah *role model* yang mereka pakai adalah motivasi mereka dalam membuat konsep diri mereka, karena dari hasil wawancara terbukti bahwa Idol *K-Pop* yang mereka pakai memiliki kepribadian yang sama dengan kepribadian dirinya. Proses terakhir adalah berpikir, secara singkat menurut Anita Taylor, berpikir adalah mengambil keputusan, dalam hal ini keputusan diambil oleh para informan setelah dipertimbangkan sebelumnya mengenai apakah mereka akan menjadi *K-Popers* dan komunitas *roleplay* sesuai karakter yang dibuat atau sesuai dengan karakter asli Idol *K-Pop* yang mereka pakai.

Hasil dari penelitian adalah, mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 memiliki konsep diri positif, mereka hanya menganggap model yang mereka ikuti sebagai motivasi diri menjadi lebih baik, atau sebagai suatu penilaian terhadap diri yaitu cara bagaimana individu menilai diri sendiri, bagaimana penerimaannya terhadap diri sendiri sebagaimana yang dirasakan, diyakini, dan dilakukan, baik ditinjau dari segi fisik, moral, keluarga, personal, dan sosial. Mereka juga bisa membedakan antara realita dan kesukaan pada *Korean Pop*, dan mereka termasuk orang-orang yang tidak takut untuk keluar dari zona nyaman.

Konsep diri terbentuk atas dua komponen, yaitu komponen kognitif dan komponen afektif. Komponen kognitif berarti pengetahuan individu tentang keadaan dirinya. Artinya, komponen kognitif merupakan penjelasan dari “siapa saya” yang akan memberikan gambaran tentang diri (*self picture*) yang nantinya akan membentuk citra diri (*self image*). Kemudian, komponen afektif merupakan penilaian individu terhadap diri sebagaimana penilaian tersebut akan membentuk penerimaan terhadap diri (*self acceptance*), serta harga diri (*self esteem*) individu yang mana konsep diri akan mengalami sebuah proses perkembangan di dalam kehidupan manusia. (Pudjijogyanti, 1988: 3).

Menyukai *Korean Pop* atau *K-Pop* biasanya dipandang sebelah mata oleh sebagian orang, apalagi jika para *K-Popers* sudah mengikuti idolanya sampai pada cara berperilaku dan berinteraksi dengan teman-temannya selayaknya artis Korea, namun para informan tidak terlalu menghiraukan pandangan negatif dari orang-orang dan tetap melanjutkan apa yang mereka sukai.

Selanjutnya fakta lain telah ditemukan mengenai kepribadian yang dimiliki oleh informan mahasiswa ketika bermain *roleplay* dan di kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan teori dramaturgi.

Istilah dramaturgi kental dengan pengaruh drama, teater atau pertunjukan fiksi diatas panggung dimana seorang aktor memainkan karakter manusia-manusia yang lain sehingga penonton dapat memperoleh gambaran kehidupan dari tokoh tersebut dan mampu mengikuti alur cerita dari drama yang disajikan. Sehingga dalam teori dramaturgi terdiri dari *Front Stage* (Panggung Depan), *Middle Stage* (Panggung Tengah) dan *Back Stage* (Panggung Belakang).

Informan Rala mengatakan:

“Di media sosial saya orang yang cukup interaktif jika dihubungi melalui direct message, dilingkungan keluarga saya berkomunikasi dengan baik, dilingkungan teman sebaya saya teman saya bilang saya orang yang cukup interaktif dan komunikasi dengan baik, dilingkungan kampus saya orang yang begitu juga”.



Informan Muetia mengatakan:

*“Kehidupan saya di media sosial dan di kehidupan nyata tidak begitu berbeda. Di kehidupan nyata saya cenderung lebih berpikir ulang jika akan berpendapat, sedangkan di media sosial saya bisa leluasa menuangkan pikiran saya melalui platform sosial media”.*

Informan Yemima mengatakan:

*“Di media sosial saya cukup berinteraksi dengan baik, saya lebih mudah bersosialisasi dengan orang baru jika suasana perasaan saya sedang baik, jika dilingkungan keluarga, teman sebaya dan sebagainya saya cenderung enggan untuk berinteraksi, jika tidak saya akan cenderung diam dan tidak peduli dengan lingkungan, dilingkungan kampus berinteraksi dan berkomunikasi seperlunya saja”.*

Informan Tiana mengatakan:

*“Kalo di media sosial saya suka ngobrol. tapi yang tadi saya bilang tanpa harus ketemu dan lebih sering pake karakter. Kalo di lingkungan keluarga dan teman-teman sebaya. saya lebih suka bercerita/berinteraksi dengan aktivitas yang saya lakukan diluar atau bersama orang lain. Kalo dilingkungan kampus/dunia pekerja mungkin berinteraksinya hanya tentang kampus/pekerjaan saja”.*

Informan Ajeng mengatakan:

*“Ketika saya bertemu yang lebih muda atau yang lebih tua saya akan menjaga sikap sedikit sopan terkecuali dengan teman dekat saya yang sebaya maupun lebih tua dan muda. Entah disosmed ataupun di kehidupan saya sehari-hari tidak pernah membedakannya. Karena saya termasuk orang yang terbuka”.*

Informan Amel mengatakan:

*“Saya tidak ingin orang yang kenal di sosial media saat bertemu membuat mereka kecewa. Sehingga sebaik mungkin kepribadian saya di sosmed dan real life sama”.*

Peneliti menyimpulkan bahwa *Front Stage* (Panggung Depan) yaitu bagian pertunjukan yang berfungsi mendefinisikan situasi penyaksi pertunjukan yaitu saat mahasiswa berada di komunitas *roleplay*. *Middle Stage* (Panggung Tengah) mendefinisikan situasi penyaksi pertunjukan saat mahasiswa berada dilingkungan teman-teman kampus. Sedangkan *Back Stage* (Panggung Belakang) yaitu ruang dimana disitulah mahasiswa berjalan sesuai karakter aslinya.

### 3.2 Makna *Roleplay* bagi Mahasiswa di Media Sosial

Para informan juga memiliki pandangan mengenai komunitas *roleplay*. Berikut ini pendapat keempat informan mengenai bagaimana mereka memberikan makna untuk komunitas *roleplay*.

Informan Ajeng mengatakan:

*“Sebagai penghilang jenuh dan tempat mencari teman jika kita bosan di lingkungan real ilfe kita”.*

Informan Rala mengatakan:

*“Untuk hiburan dan penghilang penat”*

Informan Tiana mengatakan:

*“Makna *roleplay* dan K-Pop sebagai hiburan. Menurut saya, saya bisa menjadi orang yang lebih terbuka”.*

Informan Amel mengatakan:

*“K-pop adalah hal baru yang menyenangkan sebagai hiburan. *Roleplay* adalah tempat saya pernah lupa pernah menjadi diri sendiri dan cukup membuat saya jauh dari keluarga”.*

Informan Yemima mengatakan:

*“K-pop adalah komunitas yang suka hal-hal yang berkaitan dengan korea terlebih dari segi hiburan. *Roleplay* adalah sebuah komunitas anonim yang ada lakon untuk bermain peran”.*

Sedangkan informan Muetia mengatakan:

*“K-Pop dan dunia *roleplay* sangat berarti untuk saya karena sebagian besar waktu remaja saya dihabiskan untuk menyukai K-Pop”.*

Jadi, makna *roleplay* bagi keenam informan dimaknai dapat menggambarkan sebagai hiburan dan hanya untuk mengisi waktu yang kosong. Banyak hal yang mereka dapatkan dari bermain peran atau *roleplaying* ini. Mereka bisa lebih banyak mengetahui tentang *Korean Wave (Hallyu)* dan lebih memperhatikan lagi bagaimana mereka berperan saat berada di dunia nyata dan dunia panggung (media sosial).

#### IV. PENUTUP

Konsep diri mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 berpengaruh positif. Mereka hanya menganggap model yang mereka ikuti sebagai motivasi diri menjadi lebih baik, atau sebagai suatu penilaian terhadap diri. Dalam hal ini, peneliti melihat para penggemar *roleplay* ini membentuk identitas virtual mereka dengan meminjam keseluruhan dari identitas utama yang dimiliki oleh artis atau idol tersebut. makna *roleplay* bagi mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 dengan membuat sebuah akun *roleplay* adalah untuk hiburan dan meluangkan waktu kosong dengan orang-orang yang memiliki ketertarikan yang sama dan juga untuk melakukan *fangirling*, dimana mereka sering menggunakan karakter atau wajah dari artis yang mereka gemari. motif mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 bergabung dalam *roleplay* lebih bisa mengetahui banyak hal tentang Idol Korea yang belum mereka ketahui sebelumnya serta dapat menganalisa bagaimana mereka berperan di kehidupan *Front Stage* (kegiatan *roleplay* di media sosial), *Middle Stage* (lingkungan keluarga dan teman sebaya) dan *Back Stage* (kepribadian asli mereka di dunia nyata). Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Kosgoro 1957 juga bisa membedakan antara realita dan kesukaan pada *Korean Pop*, dan mereka termasuk orang-orang yang tidak takut untuk keluar dari zona nyaman.

#### REFERENSI

- Alex, S. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ambo, U. (2010). *Tradisi Aliran dalam Sosiologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ardianto, E. D. (2007). *Komunikasi Massa (Suatu Pengantar)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Butterick, K. (2011). *Introductions Public Relations: Theoru and Practice Penerjemah Nurul Hasfi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bungin, B. (2010). *Penelitian kualitatif. Komunikasi, konomi, kebijakan publik dan ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Cutlip, S. (2005). *Hubungan Masyarakat- Effective Public Relations, Alih Bahasa oleh CH. Ranate Pohan*. Jakarta: Indeks.
- Devito, J. (2002). *Human communications*. Pearson
- Harlock, B. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Haryanto. (2012). *Spektrum Teori Sosial dari Klasik hingga Postmodern*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Kotler, P., & Kevin Lane Keller. (2008). *Management Pemasaran Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Manajemen Pemasaran Edisi 13 Jilid 1 dan 2 Alih Bahasa: Bob Sabran*. Jakarta: Erlangga.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: PT Kencana Perdana.
- Moleong, L. J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2001). *Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Suatu Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Oliver, S. (2007). *Strategi Public Relations*. Jakarta: Erlangga.
- Perreault, W. D. (2006). *Essentials of Marketing: A Global Managerial Approach*. New York: McGrawhill.
- Rahmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ritzer, G. (2011). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ritzer, G.D. (2007). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Ruslan, R. (2010). *Manajemen Public Relations dan Media Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ruslan, R. (2010). *Manajemen Public Rrlation dan Media Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sobur, Alex. (2003). *Psikologi Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyonto, D. (2012). *Management Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Buku Seru.
- Wirawan, I. (2014). *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma (Fakta Sosial, Definisi Sosial, & Prilaku Sosial)*. Jakarta: Kencana.