

KOREAN ROLE-PLAY DI MEDIA SOSIAL TWITTER

(Studi Fenomenologi Korean Role-play Garut di Media Sosial Twitter)

Musdawati Nurfaidah, Rosanti Utami Dewi, Achmad Wildan Kurniawan

e-mail: musdawatinurfaidah@gmail.com , jusanti@gamial.com, pie.achmad@gmail.com

Public Relations Universitas Garut

ABSTRAK

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena korean *role-play* di media sosial twitter sebagai untuk memenuhi seluruh kebutuhan mulai dari informasi, menjadi alat komunikasi dan menjadi tempat untuk mencari hiburan ketika sudah suntuk dengan dunia nyata. Adanya korean *boy band* dan *girl band* ini menimbulkan banyaknya fans yang ingin menciptakan kedekatan antara dirinya dengan idol mereka dengan bermain peran korean *role-play* di media sosial twitter dengan motif, makna dan pengalaman yang tentunya berbeda satu dengan yang lainnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui fenomena motif, makna dan pengalaman korean *role-play* Garut di media sosial twitter.

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan paradigma konstruktivisme. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, studi pustaka dan internet. Adapun objek dalam penelitian ini adalah para pemain korean *role-play* yang berasal dari garut dan bermain peran di media sosial twitter observasi dengan jumlah informan penelitian sebanyak 5 (lima) orang dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain korean *role-play* di media sosial twitter memiliki motif untuk dan motif karenyang berbeda. Kemudian para pemain korean *role-play* di media sosial twitter memiliki makna yang berbeda-beda. Terakhir adalah pengalaman yang didapatkan dari permainan peran korean *role-play* di media sosial twitter yaitu pengalaman yang positif dan pengalaman negatif.

Abstract

This research is motivated by the Korean role-play phenomenon on Twitter social media as to meet all needs ranging from information, to become a communication tool and a place to find entertainment when it is too busy with the real world. The existence of Korean boy band and girl band has caused many fans who want to create closeness between themselves and their idols by playing Korean role-play roles on Twitter social media with motives, meanings and experiences that are certainly different from one another. The purpose of this study is to find out the phenomenon of motives, meanings and experiences of the Garut Korean role-play on social media Twitter.

The research method used is descriptive qualitative with constructivism paradigm. While the data collection techniques used in this study are interviews, observation, literature study and the internet. The objects in this study are the Korean role-play players who are from arrowroot and role playing on social media Twitter observation with the number of research informants as many as 5 (five) people using purposive sampling techniques.

The results showed that the Korean role-play players on Twitter social media had motives for and motives because are different. Then the Korean role-play players on Twitter social media have different meanings. Lastly, the experience gained from Korean role-play role playing on social media Twitter is positive experiences and negative experiences.

PENDAHULUAN

Zaman globalisasi sekarang ini media sosial bukan hal asing bagi masyarakat. Fenomena yang terjadi saat ini adalah media sosial digunakan untuk memenuhi seluruh kebutuhan mulai dari informasi, menjadi alat komunikasi dan, menjadi tempat untuk mencari

hiburan ketika sudah suntuk dengan dunia nyata. Globalisasi yang terjadi saat ini hampir diseluruh bagian dari kehidupan, ekonomi, politik, dan budaya. Globalisasi kultur merupakan proses meningkatnya jaringan yang berkaitan dan interpedensi kultur yang kompleks dan menjadikan ciri dalam kehidupan sosial modern. Perkembangan teknologi ini mengakibatkan terciptanya sebuah dunia baru yaitu dunia virtual. Menurut Bartley (2003) Dunia virtual atau biasa disebut juga dengan *MMOW (Massiveely Multiplayer Online World)* adalah sebuah lingkungan stimulus berbasis komputer.

Media sosial merupakan bentuk nyata dari *MMOW* ini. Pada dasarnya ada enam kategori besar untuk melihat pembagian media sosial antara lain: Media Jejaring Sosial, Jurnal Online atau Blog, Jurnal Online Sederhana atau Mikroblog, Media Berbagi, Penanda Sosial, dan Media Konten Bersama atau Wiki (Nasrullah, 2015). Twitter sebagai sebuah Mikroblog yang memungkinkan penggunaanya berkirim dan membaca pesan yang dibatasi tidak lebih dari 280 karakter atau biasa disebut dengan tweet. Tetapi sebelum adanya perubahan per november 2017 twitter membatasinya sampai dengan 140 karakter, namun setelah adanya perubahan di tambah menjadi 280 karakter. Menurut william Twitter adalah suatu media yang memungkinkan penggunaanya berbagi informasi maupun momen yang terjadi pada kehidupan mereka untuk dibagikan kepada komunitas *online*. (William, 2009 dalam Maxwell, 2012:3). Twitter dipilih karena sifatnya yang *open* sehingga semua orang dapat melihat interaksi mereka meski tanpa mengikuti (*follow*) mereka terlebih dahulu, Role-play ada sebagai dunia “yang lain”, yaitu dunia kedua yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi satu sama lain Hal tersebut merupakan salah satu pekembangan teknologi yang tidak dapat di bendung ini memunculkan berbagai dampak bagi masyarakat. Salah satu dampak Arus yang berkembang secara nyata contohnya dalam bidang musik, salah satunya membuat industri musik yang sangat di gandrungi oleh masyarakat yaitu *genre* pop semakin menyebar luas.

Awal kepopuleran *Korean Wave* di dunia terjadi ketika artis Korea Selatan baik itu K-drama maupun K-Pop mulai mendapatkan perhatian dari anak muda di Jepang, Cina, Hongkong, dan Taiwan, kemudian berlanjut di Asia Tenggara dan Pasifik (Maliangkay, 2007: 2). Kombinasi antara penampilan yang menawan, koreografi yang apik, dan gaya yang santun atau tidak senonoh serta sesuai moral ajaran Konfusianisme menjadi alasan utama bintang K-pop menarik perhatian banyak penggemar (Maliangkay, 2007: 2). Shim menyatakan bahwa “*Hallyu*” atau “*Korean Wave*” adalah globalisasi budaya Korea Selatan ke berbagai jenis *entertaint* yaitu film drama, musik, dan lainnya ini kemudian disebarkan oleh media yang ada. Kemajuan teknologi juga turut merubah cara penyebaran *Hallyu*. Perkembangan media saat ini membuat *Hallyu* semakin cepat tersebar.

Sebagian besar pemilik entertainnet memanfaatkan social media secara besar – besaran dalam keterlibatan antara idol dan penggemarnya. Banyak fasilitas yang tersedia untuk berinteraksi antara idol-fans, diantaranya dengan komunikasi virtual, fanmeeting, konser, *role-play* (bermain peran) dan lainnya. Tidak sedikit Fans yang sudah menjadikan korean *boy band* dan *girl band* menjadi idola dan ingin menciptakan kedekatan yang lebih nyata antara fans dan idol dengan melakukan *roleplayer* (Nastiti, 2011:46).

Jika dilihat dari arti kata secara harfiah, *role-play* berasal dari dua kata yaitu *role* (peran) dan *play* (bermain). *Role play* menurut Yardley adalah kata yang digunakan untuk medeskripsikan rangkaian aktifitas yang melibatkan partisipan (*role-player*) untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan.

Korean role-player atau bermain peran dianggap sebagai salah satu media untuk penggemar Korean *boy band* dan *girl band* yang ingin mengikuti dan berperan sebagai idolanya di sosial media. Melalui permainan peran atau *role-player* ini, penggemar bisa bergabung dalam sebuah kelompok untuk berpura- pura menjadi idola yang mereka sukai, berimprovisasi sesuai dengan keinginan mereka sendiri dengan tetap menjaga nama baik idola mereka

Karena fenomena saat ini para pemain *role-play* ini memiliki tujuan masing-masing. Para pemain *role-play* ini mempunyai motif, pengalam, dan makna yang berbeda-beda. Aktifitas *role-play* di media sosial twitter ini membentuk sebuah fenomena korean *role-play* dalam memaknai pemain peran di dunia *virtualnya*. Fenomena yang dikaji lebih dalam terhadap *korean role-play* ini adalah bagaimana ia bertahan dalam waktu yang lama di dunia *virtual*, menggali dan memahami motif, pengalaman serta makna yang dimiliki dirinya untuk bergabung dalam permainan *role-play*. Para pemain *role-play* ini mempunyai latar belakang dan tujuan yang telah dipersiapkan melalui karakter idola yang diperankannya untuk memenuhi motif, pengalaman, dan makna di dunia *virtual* dengan bermain peran *korean role-play*.

PEMBAHASAN

• **Teori Fenomenologi Alferd Shutz**

Teori fenomenologi menurut Alfred Schutz mengatakan bahwa fenomenologi tertarik dengan pengidentifikasian masalah dari dunia pengalaman inderawi yang bermakna, suatu hal yang semula yang terjadi di dalam kesadaran individual kita secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi antara kesadaran-kesadaran. Bagian ini adalah suatu bagian dimana kesadaran bertindak (*act*) atas data inderawi yang masih mentah, untuk menciptakan makna, dimana cara-cara yang sama sehingga kita bisa melihat sesuatu yang bersifat mendua dari jarak tersebut. Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena di alami kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti sebagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estetis atau fenomenologi mencoba mencari pemahaman bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting dalam kerangka intersubjektif. Asumsi dasar dari fenomenologi ada 3 yaitu:

- Motif

Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan, atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia itu berbuat sesuatu.. semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motif. Motif-motif manusia dapat bekerja secara sadar dan juga tidak sadar bagi diri manusia.

- Makna

Makna menurut fisher dalam alex sobur (2003) menjelaskan bahwa, makna yang berkaitan dengan komunikasi pada hakikatnya merupakan fenomena sosial. Makna sebagai konsep komunikasi mencakup lebih dari pada sekedar penafsiran atau pemahaman seorang individu saja. Makna selalu mencakup banyak pemahaman mengenai aspek-aspek pemahaman yang secara bersama dimiliki para komunikator.

- Pengalaman

Pengalaman merupakan kata dasar dari “alami” yang mempunyai makna melakoni, mengalami, menempuh, mengarungi, menghadapi, menyebrangi, menanggung, mendapatkan, menyelami, dan merasakan (Endarmoko, 2006).

• **Hallyu Wave**

- **Penyebaran Budaya Korea dan *Hallyu Wave* di Indonesia**

Istilah *hallyu* pertama kali diperkenalkan oleh jurnalis Beijing pada pertengahan 1999 di Cina sebagai suatu keterkejutan terhadap pesatnya pertumbuhan popularitas hiburan dan budaya di Cina, Sejak saat itu, ledakan budaya pop Korea meningkat dan mencapai tahap penetrasi aktif di berbagai belahan Asia. Kebudayaan pop yang terangkum dalam industri hiburan film, serial drama, dan musik menjadi kekuatan budaya yang memainkan peranan penting bagi Korea, baik di Asia maupun di kawasan lainnya. Dimulai dari Cina, kemudian kawasan Asia lainnya, Timur Tengah, Eropa, Amerika, dan Afrika, hallyu menjadi pintu gerbang masuknya turis ke Korea.

Dampaknya, perfilman Korea semakin maju dan memberikan keuntungan yang tidak sedikit kepada negara. Jumlah Ekspor Film Korea Tahun 2002-2006 Perkembangan film juga diiringi dengan perkembangan industri pertelevisian, melalui pembuatan serial drama yang kini menjadi ekspor terbesar sistem penyiaran di Korea. Perkembangan industri ini dipicu oleh kompetisi ketat di antara jaringan pertelevisian untuk mencapai rating tertinggi. Mayoritas drama yang disiarkan adalah yang berbasis pada historis dan romantisme sehingga cocok untuk dikonsumsi penonton dari lapisan manapun. Implikasinya, serial drama memiliki daya jual yang bagus untuk diekspor ke negara lain, terutama negara-negara di kawasan Asia yang memiliki kedekatan budaya dan geografis dengan Korea. Destinasi Ekspor Program Televisi Korea Tahun 2005-2010 Budaya pop Korea yang mampu melakukan penetrasi aktif secara global lainnya adalah musik, yang dikenal dengan sebutan K-Pop (Korean Pop). Jenis musik yang diusung adalah elektronik, elektro pop, hip-hop, R&B, balada, rock, dan pop yang ditampilkan dengan tarian dan dinyanyikan dalam bahasa Korea oleh orang Korea sendiri. Perkembangan musik Korea sebagai industri independen dimulai di awal 1990-an, setelah sebelumnya digabung dengan industri pertelevisian. Industri musik kemudian memanfaatkan pertelevisian dengan menyiarkan konser musik, video klip, berita pembuatan album musik, wawancara penyanyi, dan sebagainya untuk meningkatkan popularitas musik Korea (Ardia Velda : 2014).

- *Role-play*

Kata "*role-play*" menurut Yardley adalah kata yang digunakan untuk mendeskripsikan rangkaian aktifitas yang melibatkan partisipan (*role-player*) untuk melakukan peran atau menirukan suatu tindakan dan suatu keadaan. *Role-play* biasanya bersangkutan dengan psikologi untuk dimanfaatkan terapi, roleplay digunakan juga sebagai alat mengajar yang mempunyai tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan dan murid menerima suatu materi. Dalam kegiatannya *Role-play* adalah orang atau penggemar anime/ kpop/ artis/ western/ atau artist manapun yang membuat akun sosial media atas nama idolanya, dan menggunakan akun tersebut untuk bertingkah memerankan idolnya. Permainan *Role-Play* ini sering juga disebut sebagai RPG (*Role-play Game*).

- *Role-play* di media sosial twitter

Role-play di twitter mengacu kepada penggemar yang berbuat seolah mereka adalah seorang karakter dan bermaun dengan karakteristik yang ada pada karakter yang sedang diperankan. Untuk menetapkan identitas *role-play* yang diperankan, penggemar menambah aspek personal dari diri mereka sendiri kedalam karakter untuk menuliskan kembali cerita seputar karakter dan penggemar itu sendiri. *Role-play* berkembang menjadi suatu fenomena yang tidak hanya menyediakan percakapan antara idol "palsu" dengan penggemar tetapi juga perlahan-lahan membentuk sebuah selebriti sistem dunia maya (*online*) yang meniru keadaan industri selebriti di dunia nyata (*offline*). Jenis *role-play* lain juga muncul ketika media sosial mulai *booming* sekitar tahun 2008/2009, yaitu *K-Pop role-play*. *Role-play* kemudian dimainkan di sana. Meski demikian, dunia *role-play* tidak muncul begitu saja melainkan karena inisiatif para fans. Meski tidak jelas tepatnya kapan munculnya (ditaksir sekitar tahun 2010/2011)

- Jenis-jenis *role-play*

Jenis-jenis istilah dalam korean *role-play* di media sosial twitter: *Chara* (karakter), *OCRP (Original Character of Roleplayer)*, *Role-play Intl* (internasional) vs *Role-play in* (Indonesia), *Ganchar* (ganti chara), *Bias/enthusiast*, *JB* (join bareng), *Fanbase*, *Drama Roleplayer*, *Selective following*, *Mafia account*, *NSA (No String Attached)*, *Typing*, *Convokiller*, *sider* dan *cepu*, *Couple*, *Sebar rl (real life)/basher rl (real life)*,

Role-play musiman, *role-play mainstream*, *role-play* langka, Squad, *Role-play famous*, Agency rp, *Locked username*, Line, *New owner*, Hiatus, *leave dan deactivate*, Pinned tweet, dan yang terakhir *Role-play aestheti*.

- **MEDIA SOSIAL**

Kehadiran media dengan segala kelebihanannya telah menjadi bagian hidup manusia. Perkembangan zaman menghasilkan beragam media, salah satunya media sosial. Media sosial merupakan media di internet yang memungkinkan pengguna untuk mewakili dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Media sosial merupakan media digital tempat realitas sosial terjadi dan ruang-waktu para penggunanya berinteraksi.

- **Karakteristik Media Sosial**

Media sosial memiliki beberapa karakter yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media lainnya. Ada batasan maupun ciri khusus yang hanya dimiliki oleh media social. Berikut beberapa karakteristik media sosial yaitu (Nasrullah, 2016):

- Jaringan Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk dalam jaringan atau internet. Karakter media sosial adalah membentuk jaringan diantara penggunanya sehingga kehadiran media sosial memberikan media bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.
- Informasi Informasi menjadi hal yang penting dari media sosial karena dalam media sosial terdapat aktifitas memproduksi konten hingga interaksi yang berdasarkan informasi.
- Arsip Bagi pengguna media sosial arsip merupakan sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.

- **Fungsi Media Sosial**

Media sosial adalah salah satu contoh dari sebuah media berbasis online dengan memiliki banyak pengguna yang tersebar hingga ke seluruh penjuru dunia. Media sosial umumnya dimanfaatkan untuk saling berbagi dan berpartisipasi. Tak jarang, media sosial juga digunakan sebagai sarana untuk melakukan interaksi sosial. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam mengakses sosial media yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun.

- **Twitter**

Twitter adalah salah satu media sosial yang mempunyai logo bergambar burung. Warna logonya adalah biru dan putih. Pada awal pengembangannya, Twitter dikenal dengan nama *twtr*. Twitter pertama kali diluncurkan pada Maret 2006 oleh Jack Dorsey, Evan Williams dan Biz Stone di San Fransisco. Seorang programer bernama Noah Glass kemudian memberikan nama Twitter pada program tersebut. Pesan pertama pada Twitter ditulis oleh Jack pada 21 Maret 2006, berbunyi, “just setting up my twtr”. Twitter mulai meledak pada tahun 2007. Lebih dari 60.000 tweet/hari dikirimkan pada kala itu yang membuat Twitter sering *error* karena *over capacity*. Fitur-fitur di Twitter: Profile, Gambar, Bio, Background, Follow, Tweeting, Reply, Direct Message Direct Message (DM), Trending Topics , Retweet, Hastag

METODE PENELITIAN

Untuk membuat sebuah penelitian, ada beberapa macam metode yang dapat dipilih sehingga penelitian dapat terselesaikan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif. Metode

penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Metode ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi atau samplingnya sangat terbatas. Jika data yang terkumpul sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu mencari sampling lainnya. Disini yang lebih ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2006: 56). Dalam penelitian kualitatif ini penulis menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan penelitian (Kriyantono, 2006: 158).

Pemilihan informan dilakukan dengan strategi purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2013: 218-219). Penentuan informan yang penelitian ditetapkan untuk dapat menyelesaikan penelitian ini adalah Pemain *role-play* di media sosial twitter asal Garut. Dapat diartikan seorang *role-play* yang bermain melalui media sosial twitter dengan minimal bermain *role-play* di media sosial twitter selama 5 bulan. Karena memungkinkan para pemain memiliki pemahaman dan pengalaman yang mereka dapatkan akan membantu dalam penelitian.

Untuk mendapatkan data yang relevan, penulis membuat metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan periset untuk mengumpulkan data. Ada beberapa teknik atau metode pengumpulan data yang biasanya dilakukan oleh periset. Metode pengumpulan data ini sangat ditentukan oleh metodologi riset, apakah kuantitatif atau kualitatif (Rachmat, 2009:93). Dalam tahap pengumpulan data ini penulis melakukan beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh penelitian untuk mengumpulkan data seperti observasi, wawancara dan studi pustaka sehingga dapat relevan dengan penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Dalam bagian ini, peneliti akan membahas analisis dari hasil pencarian data dilapangan selama penelitian terkait dengan fenomena korean *role-play* di media sosial twitter.

Motif Pemain Peran Korean Role-Play Garut di Media Sosial Twitter Dari hasil wawancara kelima informan dapat disimpulkan bahwa mereka bermain korean *role-play* dengan motif yang berbeda-beda diantaranya untuk mencari hiburan, untuk merasakan menjadi idolanya, menjadi pelarian ketika mengalami stress di *real-lifanya*, mengisi waktu senggang, mencari pasangan dan mencari teman, dan untuk mengganti hiburannya dimana dulu sia kehabisan stok dari drama korea dan memutuskan untuk menyetujuan ajakan temannya untuk bermain *role-play* di media sosial twitter.

Makna Pemain Peran Korean Role-Play Garut di Media Sosial Twitter Dari kelima informan yang telah peneliti wawancara dapat diambil kesimpulan terkait pemaknaan bermain korean *role-play* di media sosial twitter sebagai tempat mencari informasi yang berkaitan dengan idolanya bahkan untuk bekal di *real-lifanya*. Ada juga informan yang memaknai sebagai penghilang stres, kegalauan dan kejenugan di *real-lifanya*, sebagai tempat untuk mencari inspirasi dan sebagai tempat mengisi waktu luang.

Pengalaman Pemain Peran Korean Role-Play Garut di Media Sosial Twitter Pengalaman yang di analisis adalah terkait dengan pengalaman para pemain peran *korean role-play* di media sosial twitter. Seperti yang tertulis Dalam buku “pengantar Ilmu Komunikasi” yang dituliskan oleh Prof. Deddy Mulyana menuliskan prinsip komunikasi salah satunya adalah; setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi. Komunikasi terjadi apabila seseorang memberi makna pada perilaku orang lain atau perilakunya sendiri. Setiap pemain *korean role-play* mempunyai makna tertentu saat memilih media sosial twitter untuk bermain peran. Selain itu makna muncul dari pemikiran seseorang saat melihat sebuah fenomena, tentu saja

jika berbicara tentang makna akan berbeda hasilnya antara satu dengan yang lainnya. Sekalipun memiliki persamaan yang sedikit tetap saja makna yang di peroleh oleh setiap orang akan memiliki perbedaan meskipun hanya satu kata yang di ucapkannya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap informan yang telah ditentukan, maka peneliti memperoleh hasil mengenai pengalaman pemain peran *korean role-play* di media sosial twitter asal Garut. Seperti pengalaman yang di ungkapkan oleh informan memiliki pengalaman yang positif dan negatif. Yang pertama pengalaman positif yang dapat diambil adalah dimana dengan bermain *korean role-play* di media sosial twitter menjadikan mawar mempunyai banyak teman dengan latar belakang berbeda tetapi mempunyai tujuan sama yaitu mencari tempat ternyaman untuk menjadi diri sendiri. Kemudian melatih soft skill yaitu dengan mengedit terkait kebutuhan *e-poster* di dalam sebuah agency ketika mengadakan sebuah event dan yang terakhir mendapatkan informasi terkait dengan lowongan kerja atau bahkan informasi terkait dengan tugas-tugas yang tidak diketahui. Kalo untuk pengalaman negatif nya pernah suatu saat memerankan karakter yang berbeda dengan jati diri alias menjadi transgender di roleplay yang memerankan karakter idol cowo, tetapi dia merasa nyaman dengan karakter tersebut yang mempengaruhi saya di kehidupan nyata. Selanjutnya adalah ketika merasa galau akibat yang terjadi di *role-play* kadang kala membawa pengaruhnya di real life yaitu menjadi galau yang menyebabkan tidak fokus saat melakukan kegiatan. Yang paling parah pernah sampai di teror sampai ke *real life*. bahkan ketika memainkan sebuah game ada mantan couple saya yang meminta untuk berlanjut di media sosial lainnya, sampai mengirim email dan hal lainnya. Oiya pengalaman lainnya ya pas ketemu temen *role-play* di *real-life*. meskipun hanya teman virtual awalnya tapi ketika ketemu nyata tetap asik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berikut ini hasil penelitian yang ditarik kesimpulan nya kepada beberapa point di bawah ini:

1. Motif yang dimiliki para pemain *korean role-play* Garut di media sosial twitter terbagi dua kategori yaitu motif "*because*" atau motif karena yang terdiri dari motif Ajakan teman, Cerita yang mereka dengarkan dari teman Ingin lebih dekat dengan idola yang disukai yaitu dengan cara berkomunikasi dengan pemeran dari idol yang disukai atau bahkan memerankan idol yang disukainya dan yang terakhir motifnya adalah Adanya fasilitas yaitu terkait dengan media dan alat yang digunakan. Dan motif yang kedua adalah motif "*in-other to*" atau motif untuk yang terdiri dari motif motif kebutuhan diantaranya Menambah teman, Mencari informasi, baik informasi idola ataupun informasi untuk real – life, dan Menambah skill bahasa dan soft skill lainnya. Dari kedua motif tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa motif pemain peran *korean role-play* Garut di media sosial twitter bermula dari ajakan teman yang menceritakan keseruan mereka bermain *korean role-play* di media sosial twitter dan mengajak si pemain ini. Kemudian, menurut para informan dengan bermain peran *korean role-play* di media sosial twitter bisa menambah teman baik di dunia virtual maupun di dunia nyata. serta menambah pengetahuan mengenai soft skill baik di bahasa asing maupun ketika mengedit untuk sebuah media.
2. Makna *korean role-play* di media sosial twitter bagi pemain *korean role-play* Garut di media sosial twitter yaitu Rumah kedua, Penghilang stress, galau dan kejenuhan, Tempat mencari hiburan karena di twitter banyak sekali konten yang menghibur bukan hanya tentang idola yang disukai, Mengisi waktu luang dengan berinteraksi bersama para mutual di akun *korean role-play*, dan teman-teman di *korean role-play*

Selalu menjadi pendengaryang baik serta menghargai apapun yang dilakukan ataupun apapun yang sedang kita alami.

3. Pengalaman korean *role-play* do media sosial twitter bagi pemain korean *role-play* Garut di media sosial twitter memiliki pengalaman positif dan negatifnya. Dari pengalaman positif dimana para pemain *role-play* ini dapat bertemu secara langsung dengan para mutual korean *role-play* nya hal tersebut merupakan kesempatan dimana dapat menegtahu orang-orang di balik *display picture* idola yang mereka perankan. Saat bertemu untuk pertama kalinya mereka merasa senang dan bahagia tanpa bisa diungkapkan dengan kata-kata saja. Pengalam lainnya adalah ketika bertukar hadiah yang mungkin kalau dilihat dari harganya tidak ada nilainya tetapi dari ketulusan merupakan hal yang paling penting. Adapun pengalaman negatif yang di alami adalah mendapat teror di *real-life* kemudian di sukai sesama jenis padahal sudah menegtahui yang sebenarnya tetapi tidak dapat mengendalikannya. Yang terakhir adalah mengakses konten yang tidak sesuai dengan norma dan agama.

SARAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan dari hasil penelitian mengenai “Korean *Role-play* di Media Sosial Twitter (Studi Fenomenologi Korean *Role-play* Garut di Media Sosial Twitter)”, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

Saran Teoritis

1. Peneliti berharap agar para peneliti-peneliti selanjtunya dapat menegmbankan lebih mendalam menegnai penelitian terkait dengan Korean *Role-play* Garut di Media Sosial Twitter;
2. Bagi peneliti yang akan melakuakn penelitian, khsusnya menegnai Korean *Role-play* Garut di Media Sosial Twitter sebaiknya memperbanyak membaca buku dan keilmuan yang terkait dengan tema tersebut agar menambah pnetahuan sebagai landasan dasar sebelum melakukan penelitian dan Bagi peneliti selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menggunakan teori dan metode yang berbeda dengan yang peneliti gunakan. Hal ini dilakukan agar mendapatkan sudu pandang yang baru dari “Korean *Role-play* Garut di Media Sosial Twitter
3. Aplikasi penelitian kualitatif dalam ilmu komunikasi dangan besar manfaatnya karena membutuhkan pendalaman makna dan pemahaman pada suatu fenomena

Saran Praktis

Selain secara teoritis, ada pula saran secara praktis yang menyarankan untuk para pembaca dari hasil penelitian, diantaranya :

1. Mengenai motif: para pemain Korean *Role-play* di Media Sosial Twitter mempunyai motif yan berbeda-beda mulai dari ajakan teman, mencari informasi mengenai idola yang disukainya, dan sebagainya. Kebanyakan awal mereka bermain korean *role-play* di media sosial twitter adalah latar belakang mereka yang merupakan fans dari entertainment Korea Selatan. Sebaiknya ketika menyukai sebuah hal tidak dengan melakukan hal-hal yang mempunyai banyak negatif tetapi dengan menghargai dan mendukung idol yang disukainya.
2. Mengenai makna: sebagian pemain peran korean *role-play* Garut di media sosial twitter mempunyai makna tersendiri terhadap korean *role-play* di media sosial twitter yang salah satunya sebagai dunia kedua, tempat penghilang kejenuhan, stress, galau, dan sedih ketika di dunia nyata. Padahal seharusnya ketika merasakan hal-hal seperti itu orang di sekitarnya pasti banyak yang masih menghargai keberadaannya.
3. Mengenai pengalaman : sebagian pemain peran korean *role-play* Garut di media sosial twitter mempunyai pengalaman tersendiri mulai dari pengalam negatif dan

positif nya serta pengalaman bertemu dengan mutual dari korean *role-play* di media sosial twitter secara langsung ataupun tetapi mengetahui real nya dan tetap berhubungan di media sosial. Sebaiknya ketika bermain *role-play* dan sudah mempunyai kepercayaan satu sama lain bertukar informasi mengenai *real-life* nya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Arikunto, Suharsomo. 2013 Hal: 385. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Donath, Judith. 1999. *Identity and Deception in the Virtual Community*. In: Kollock, P. and Smith M. (eds), *Communities in Cyberspace*. Routledge: London.
- Ibrahim, Idi Subandy. 1997. *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Iwabuchi, Koichi. 2004. *Korean Wave as Method Advancing the Studies of East Asian Media Culture Connections*,” in John Lie (ed.), *The Korean Wave (Hallyu), South Korea Popular Culture: Texts and Contexts; Affects and Audiences; K-Pop, Politics, and Theories*. New York: Palgrave, Forthcoming.
- Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: , PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suh, Chung-Sok., Young-Dal Cho dan Seung-Ho Kwon. 2004. *The Korean Wave in Southeast Asia: An Analysis of Cultural Proximity and the Globalisation of the Korean Cultural Products*. Sydney: The University of New South Wales, Sydney.

JURNAL

- Aridiani M Nadya. 2013. *The cultural economy of virtual Korean celebrity industry in Twitter: a fandom study of Korean celebrity roleplayer in Indonesia*. Unair. (Allusion Volume 02 Number 02 (August 2013)).
- Eun Mee Kim. 2007. *South Korean Culture Goes Global: K-Pop And The Korean Wave*. Korean Scene Journal. Korea. (Kssj Vol. 34 No. 1)
- Kim, Bok Rae. 2015. *Past, Present and Future of Hallyu (Korean Wave)*. Vol. 5, No. 5; October 2015. Andong National University
- Krysia M Yardley dan Matwiejczuk. *Roleplayer Theory And Practice*. Sage Publication. London. 1997. Hal.1
- Lie, John. 2012. *What Is the K in K-Pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry, and National Identity*. Korea Observer, Vol. 43, No. 3, Autumn 2012, pp. 339-363. The Institute Of Korean Studies.

SKRIPSI DAN THESIS

- Paramita M Madya. 2017. *The Construction of Virtual Identity In Korean Celebrity Yaoi Roleplayer Twitter Profile*. English Departement Faculty of Humanities. Universitas Airlangga. (Thesis)
- Rahayu T Digna. 2018. *Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter Kpop Idol Via Twiter*. Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Airlangga. (Skripsi)
- Soraya, Vani Ayu. 2013. *Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Sikap Remaja Surabaya: Studi Deskriptif Kuantitatif tentang Pengaruh Budaya K-Pop di Televisi terhadap Sikap Remaja di Kota Surabaya*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran. Surabaya.

