

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media komunikasi mengalami banyak perkembangan, *smartphone* merupakan salah satu media komunikasi yang saat ini termasuk wajib dimiliki bagi masyarakat. *Smartphone* memiliki banyak pilihan aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi. Telegram adalah salah satu aplikasi yang digunakan sebagai alat komunikasi berbasis internet yang memiliki banyak fitur penunjang untuk penggunaannya. Beberapa fitur yang disediakan oleh telegram seperti fitur *channel*, *direct message*, *bot*, grup, panggilan suara dan video, stiker dan gif beranimasi, pol, *story*, *feed post*, dan fitur penunjang lainnya. Pembuatan akun Telegram pun relatif mudah, hanya perlu memasukan nomor telepon dan diverifikasi melalui sms pengguna sudah bisa langsung menggunakan Telegram. Walaupun terikat dengan nomor telepon, Telegram memberikan fitur untuk menyembunyikan nomor telepon tersebut yang menjadikan Telegram bisa digunakan secara anonim. Berkat banyaknya fitur yang ditawarkan oleh Telegram menjadikan Telegram sebagai aplikasi yang banyak diminati oleh penggemar idola untuk bermain *roleplay*.

Roleplay adalah aktivitas memainkan karakter atau individu tertentu. Terdapat berbagai macam jenis *roleplay* salah satunya adalah K-pop *roleplay* yang mengacu pada aktivitas penggemar menggunakan atau mempersonifikasi idolanya di sosial media (Hapsari, 2019). Aktivitas *roleplay* sudah muncul sejak lama di kalangan penggemar idol K-Pop. Dengan adanya *roleplay* penggemar merasa bisa lebih dekat dengan idola mereka karena memiliki persamaan dengan idola yang disukainya. Hal ini disebabkan karena *roleplayer* berperan selayaknya seorang idola dan meniru aktivitas idola mereka di *roleplay world*. Selain itu, saat bermain *roleplayer* biasanya akan memasukan aspek kehidupan mereka kedalam karakter yang mereka perankan (Lainsyamputty, 2021).

Roleplay dimulai dengan pemain peran membuat akun dengan membuat nama dan menggunakan karakter identitas idola favoritnya kemudian menggunakannya untuk berinteraksi dengan *roleplayer* lain atau penggemar lain sesuai dengan gambar dan *plot* yang ditentukan oleh *roleplayer* tersebut (Syawbriyanti, 2021). Dalam lingkup RPW (*Roleplay World*) terdapat beberapa jenis akun *roleplay*. Seperti *roleplay* OC (*Original Character*) yang artinya *roleplayer* diharuskan untuk semirip mungkin dengan idola yang diperankan dan hanya mengunggah aktivitas sang idola di dunia nyata. Terdapat juga *roleplay* OOC (*Out Of Character*) untuk *roleplayer* jenis ini mereka nantinya akan lebih banyak bercerita atau menampilkan unggahan yang tidak memiliki kaitan dengan idola yang diperankan, namun mereka akan lebih banyak mengunggah cerita dan kegiatan yang mereka jalani di kehidupan nyata mereka. Nantinya saat berada di dunia *roleplay* mereka akan mulai mencari teman, dan bisa bergabung dengan bebas ke dalam sebuah *squad* atau grup, selain itu mereka juga bisa membentuk keluarga hingga mencari pasangan (*couple*). Aktivitas dalam dunia *roleplay* merupakan duplikat dari aktivitas di kehidupan nyata, namun mereka membuatnya lebih mudah untuk dimainkan.

Di kehidupan nyata *roleplayer* tidak mengenal karakter idola yang mereka perankan, namun mereka bermain *roleplay* dengan menggunakan karakter idola yang mereka pilih sesuai dengan identitas yang diinginkannya. Para *roleplayer* saling berinteraksi menggunakan karakter idol yang telah mereka pilih, dalam bermain *roleplay* mereka harus bisa memahami karakter dari idola mereka tanpa arahan dari siapapun. Ketika memilih karakter idola yang akan diperankan, terdapat faktor yang bisa mempengaruhi keputusan tersebut. Faktor tersebut bisa dikarenakan *roleplayer* menyukai idola tersebut atau ia merasa bahwa dirinya memiliki kemiripan dengan tokoh yang dipinjam identitasnya. Kebebasan pemain menggambarkan karakter yang dibuat menciptakan suatu identitas diri baru yang ingin dia perankan di dunia *roleplayer*. Saat memiliki identitas baru nantinya akan berpengaruh terhadap pembentukan konsep diri di identitas tersebut. Konsep diri adalah bagaimana

kita memandang bagian diri kita seperti perilaku, kemampuan, dan karakteristik unik yang kita miliki (Putri, 2022).

Seseorang dapat menciptakan identitas diri baru jika mereka memiliki keterikatan antara penulis dengan cerita yang akan ditulisnya, cerita yang ditulis biasanya merupakan pengembangan emosi dari perasaan penulis di dunia nyata (Matheis, 2019). Para pemain *roleplay* memiliki kebebasan untuk memilih idola yang akan diperankan. Karena hal tersebut tidak jarang dibalik peran yang mereka gunakan di *roleplay* berbanding terbalik di dunia nyata. Sebagai contoh ada beberapa pemain *roleplay* yang memiliki jenis kelamin perempuan di kehidupan nyata, namun di *roleplay* ia memerankan idola laki-laki seperti Jaehyun NCT. Calsum (2019) menyebutkan bahwa sosial media bisa dijadikan wadah untuk berekspresi apabila mereka menggunakan identitas samaran, mereka merasa memiliki kebebasan lebih untuk berekspresi karena tidak adanya manipulasi untuk memperoleh tempat tersendiri di media sosial.

Penggunaan identitas samaran sering kali disalahgunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab, salah satunya adalah bisa menjadi tempat pedofilia untuk mencari korban. Dalam *roleplay* pernah terjadi kasus pedofilia, kasus ini terjadi pada tahun 2022 yang korbannya merupakan siswa SMP yang berumur 15 tahun. Kejadian ini diawali dengan pelaku yang merupakan seorang *roleplayer* mencari seseorang untuk dijadikan adik. Setelah mendapatkan seorang adik, pelaku mulai melancarkan aksinya dengan memberi perintah kepada sang adik untuk merekam video tanpa busana. Video yang dikirim oleh korban kepada pelaku nantinya akan disebar dan diperjual belikan secara bebas oleh pelaku, bahkan terkadang pelaku menawarkan kepada orang lain untuk melakukan video call seksual dengan adiknya yang nantinya pelaku akan meminta uang dari orang tersebut.

Pada bulan Mei 2024 terdapat pemberitaan yang banyak diperbincangkan pada media sosial X, terdapat perundungan yang dilakukan oleh suatu kelompok di *roleplay* Telegram yakni kelompok bernama @4twenty. Tidak hanya perundungan namun kelompok tersebut juga melakukan penistaan agama, pemalsuan identitas sampai pelecehan seksual kepada *roleplayer*

lainnya. Hal ini semakin ramai diperbincangkan karena diketahui anggota dari kelompok tersebut didominasi oleh anak dibawah umur. *Roleplay* yang bersifat anonim menjadi salah satu penyebab banyaknya kasus seperti ini.

Roleplayer biasanya akan membuat identitas baru dengan karakter yang disukainya. Melalui wawancara singkat pra penelitian bersama beberapa *roleplayer* Telegram, mereka bercerita bahwa karakter yang diperankan biasanya memiliki banyak perbedaan dengan karakter asli mereka. Bahkan jika mereka memiliki beberapa akun *roleplay* di setiap akunnnya akan memiliki karakter yang berbeda juga. Perbedaan karakter ini tentunya menciptakan suasana seperti drama. Erving Goffman pada tahun 1956 mengemukakan teori dramaturgi, teori ini menyatakan bahwa setiap orang memiliki kehidupan seperti drama di panggung, dimana nantinya sang aktor akan berperan sesuai dengan karakternya masing-masing. Goffman juga menjelaskan bahwa seseorang memiliki dua bagian panggung yaitu panggung depan (*front stage*) yang berarti karakter kita yang diperlihatkan ke orang lain, dan panggung belakang (*back stage*) yang artinya karakter asli seseorang saat tidak ada orang lain.

Peneliti menemukan beberapa *roleplayer* memiliki perbedaan yang sangat jauh antara identitas mereka saat berada di *roleplay* dengan identitas mereka di dunia nyata, peneliti juga menemukan perbedaan identitas *roleplayer* di akun mereka yang lain. Hal inilah yang membuat peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam lagi tentang *roleplayer*. Maka dari itu peneliti mengambil tema penelitian tentang “Dramaturgi *Roleplayer* Telegram”

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari judul yang diambil dan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana *roleplayer* berinteraksi di panggung depan, panggung tengah, dan panggung belakang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana *roleplayer* berinteraksi di panggung depan, panggung tengah, dan panggung belakang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini berguna baik secara akademis dan praktis, Adapun uraiannya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Menjadi referensi terhadap kajian psikologi komunikasi yang berkaitan dengan kajian dramaturgi pada *roleplayer* telegram dengan fokus pada metode netnografi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Kegunaan secara praktis antara lain:

1. Untuk memberikan pemahaman serta informasi kepada para pemain *roleplay* tentang pembentukan identitas melalui dramaturgi.
2. Dapat digunakan sebagai salah satu pendukung evaluasi bagi para pemain *roleplay* Telegram agar lebih bijak dalam memainkan peran yang dia pilih kedepannya.