

## INTISARI

Penelitian ini memahami relasi sosial yang terjadi dalam dunia virtual dalam fenomena *korean roleplay*. *Korean roleplay* adalah sebuah permainan peran di mana pemain menganggap fantasi dan imajinasi yang mereka tuangkan secara bebas ke dalam dunia *korean roleplay* terasa nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan *korean roleplay* sebagai bentuk aktivitas interaksi social yang berbentuk realitas virtual, menjelaskan hubungan dan keterputusan antara *korean roleplay* sebagai realitas virtual dengan dunia empiris yang dirujuknya dan menjelaskan pergeseran roleplay yang menjadi sebuah hiperrealitas bagi komunitas pemainnya.

Penelitian ini merupakan penelitian filsafat mengenai masalah aktual dengan melakukan observasi lapangan dan melakukan wawancara tak terstruktur serta mengumpulkan berbagai sumber seperti jurnal, buku dan skripsi mengenai *korean roleplay* dan konsep hiperrealitas Jean Baudrillard. Metode analisis data menggunakan kefilosofan dengan unsur-unsur metodis yang digunakan antara lain interpretasi, heuristika, deskripsi dan refleksi pribadi.

Hasil dari penelitian ini ada tiga butir. Pertama, *korean roleplay* merupakan permainan yang bersifat virtual. Kedua, permainan ini merupakan bentuk representasi dan imitasi dari kegiatan di dunia nyata. Ketiga, pemain menganggap nyata imajinasi yang ia lakukan dalam permainan meskipun hal tersebut tidak berkaitan dengan tokoh idola. Dengan perasaan tersebut, permainan ini lebih sering digunakan untuk merasakan sensasi fantasional mereka terhadap tokoh idola. Pemain tidak mampu membedakan apakah pengalaman mereka dalam permainan *korean roleplay* merupakan sesuatu yang maya atau yang nyata. Penulis menyimpulkan bahwa *korean roleplay* merupakan salah satu wujud dari hiperrealitas.

Kata Kunci : *korean roleplay*, *roleplayer*, K-pop, hiperrealitas, Baudrillard.

## ABSTRACT

This study understands the social relations that occur in the virtual world in the Korean roleplay phenomenon. Korean Roleplay is a roleplaying game where the players find the fantasy and imagination that they freely pour into the world of Korean roleplay feels real. This study aims to explain Korean roleplay as a form of social interaction activity in the form of virtual reality, explain the relationship and disconnection between Korean roleplay as virtual reality and the empirical world it refers to and explain the shift in a roleplay that has become a hyperreality for the community of players.

This research is philosophical research on actual problems by conducting field observations and conducting unstructured interviews and collecting various sources such as journals, books, and theses about Korean roleplay and Jean Baudrillard's hyperreality concept. Methods of data analysis using philosophy with methodical elements used include interpretation, heuristics, description, and personal reflection.

The results of this study are three points. First, Korean roleplay is a virtual game. Second, this game is a form of representation and imitation of activities in the real world. Third, players assume that his imagination is fundamental in the game even though it is unrelated to the idol character. With this feeling, this game is more often used to feel their fantasy towards idol characters. Players cannot distinguish whether their experiences in Korean roleplay games are virtual or real. The author concludes that Korean roleplay is a form of hyperreality.

**Keywords:** *korean roleplay, roleplayer, K-pop, hyperreality, Baudrillard.*