



Kehadiran internet dan media sosial semakin memudahkan penggemar dalam mengakses informasi terbaru dari sang idola. Salah satu bentuk fenomena yang dilakukan oleh penggemar adalah *roleplayer*, dimana penggemar memainkan peran favorit mereka sebagai selebriti di media sosial Twitter. Di dalam dunia *roleplay* khususnya Twitter terdapat tren estetika memperindah tampilan profil *roleplayer* yang memunculkan realitas baru hingga kontestasi yang mempengaruhi interaksi antar sesama *roleplayer*. Penelitian ini berjudul ***Tren Estetika dan Identifikasi Kontestasi pada Interaksi Pemain Roleplayer dalam Media Sosial Twitter***. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemunculan makna estetika dan motif pembelian *profil needs* yang ditampilkan pada akun *roleplayer* mereka, serta kontestasi yang muncul berdasarkan pengalaman pemain *roleplayer* dalam mengonsumsi produk digital. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi netnografi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara mendalam, observasi *online*, dokumentasi. Informan dalam penelitian ini terdiri dari tiga belas orang informan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bagaimana upaya pemain *roleplayer* di Twitter menggunakan *profil needs* untuk menghiasi akun Twitter *roleplayer* mereka, seperti pembelian layout, gif, wording caption atau bio, maupun username melalui akun bisnis. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan karakter publik figur mereka di dunia virtual tersebut. Motif dari penggunaan *profil needs* seakan menjadi kebutuhan karena produk digital tersebut seakan menjadi magnet tersendiri dalam upaya penciptaan daya tarik. Namun, permainan bermain peran (*roleplayer*) telah membuka ruang kontestasi karena *roleplayer* menjadi arena virtual untuk mempromosikan karakter yang hendak dibawakan.

Kata kunci: Estetika, *Roleplayer*, *K-Pop*, *Twitter*, *Kontestasi*

ABSTRACT

The internet and social media presence make it easier for fans to access the latest information from their favorite idol. One of the phenomena carried out by fans is *roleplayer*, where fans play their favorite roles as celebrities on Twitter social media. In *roleplay*, especially on Twitter, there is an aesthetic trend of beautifying the appearance of *roleplayer* profiles that bring new realities to contests that affect interactions between fellow *roleplayers*. This research is entitled ***Aesthetic Trends and Identification of Contestation on Roleplayer Interaction in Twitter Social Media***. This study aims to describe the emergence of aesthetic meanings and purchase motives for profile needs displayed on their *roleplayer* accounts and the contestations that arise based on the experience of *roleplayers* in consuming digital products. The method used in this research is a qualitative method with a netnography study. Data collection techniques used include in-depth interviews, online observations, and documentation. The informants in this study consisted of thirteen informants. This study indicates how *roleplayers'* efforts on Twitter user profiles need to decorate their Twitter *roleplayer* accounts, such as purchasing layouts, gifs, wording captions or bios, and usernames through business accounts. It aims to describe the character of their public figures in the virtual world. The motive for using the profile of the needs seems to be necessary because the digital product appears to be a magnet to create attraction. However, *roleplaying* games have opened up a space for contestation because *roleplayers* have become a virtual arena to promote the characters to be presented.

Keywords: *Aesthetic*, *Roleplayer*, *K-Pop*, *Twitter*, *Contestation*