

ABSTRAK

Fenomena roleplayer merupakan hal yang terjadi dalam budaya fanatisme penggemar dimana seseorang menginternalisasi karakter idola ke dalam identitas virtual. Roleplayer kerap kali memilih untuk menggunakan Idola K-Pop sebagai karakter yang akan di adaptasi. Hal ini banyak ditemukan di platform X yang menjadi wadah utama komunitas bagi roleplayer penggemar K-Pop. Kegiatan roleplay ini kemudian bercabang ke sebuah komunitas yang disebut rentworld. Dalam dunia tersebut, roleplayer menjajakan jasanya kepada client dalam bentuk hubungan platonic maupun romantic dengan aturan-aturan tertentu. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses pembentukan identitas ideal baru mengenai konsep "*boyfriend*" yang dilakukan oleh roleplayer melalui identifikasi idol K-Pop di media sosial. Selanjutnya penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi kepribadian dan karakteristik idola K-Pop dalam identitas ideal baru mengenai konsep "*boyfriend*" terhadap kegiatan rental pacar online.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi yang menggunakan teknik pengumpulan data observasi netnografi dan studi dokumen. Selain itu, untuk mendukung data yang akan digunakan penelitian ini juga menggunakan arsip data digital yang didapatkan dari media X, carrd, serta padlet yang dimiliki oleh talent. Analisis data pada penelitian yang dilakukan menggunakan analisis media siber dengan empat level, ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruksi sosial milik Peter L. Berger dan Thomas Luckmann serta menggunakan teori interaksionisme simbolik konsep dasar dramaturgi milik Erving Goffman.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa proses identifikasi roleplayer memiliki lima tahapan yaitu, pemilihan idola, observasi, imitasi, asimilasi atau penggabungan, dan internalisasi. Proses identifikasi yang telah dilakukan ini diperkuat dengan melakukan konstruksi identitas dengan membentuk carrd dan melakukan interaksi komunikasi sesama roleplayer. Kemudian proses identifikasi dan konstruksi ini diterapkan oleh penyedia jasa dalam rentworld melalui representasi simbolik dan performatif. Representasi yang dilakukan ini bertujuan untuk menghidupkan sebuah peran yang memiliki karakteristik ideal dalam pandangan fantasi penggemar.

Kata Kunci: K-Pop, Roleplayer, Rentworld, Identitas Virtual, Representasi

ABSTRACT

Roleplaying activity is a phenomenon related to the fanaticism of fans where someone internalizes an idol character into a virtual identity. The roleplaying world often takes K-pop idols as the characters they want to adopt. This kind of activity is usually found on the X platform (known as Twitter). Roleplaying world in terms of its development, now also taking form as a business in a community named Rentworld. This community allows roleplayers to sell their services to their client in terms of relationships, whether it's platonic or romantic. The purpose of this research is to understand the process of forming a new ideal identity regarding the concept of "boyfriend" that is conducted by roleplayers through identifying K-pop idols in social media. Other than that, this research aims to explore how the representation of personality and characteristics of K-pop idols influences the formation of a new ideal identity regarding the concept of "boyfriend" in online rentwold.

This research uses a qualitative method with netnography approach. Data collection of this research uses netnography observation, documented study, and digitally archived data. The data is collected from X media, carrd, and padlet of the talent. To analyze the data, this research uses cyber media analysis with four levels; media space, media documentation, media object, and experiences. The main theory to support this research is a social construction theory by Peter L. Berger and Thomas Luckmann. The other theory is symbolic interactionism based on dramaturgy owned by Erving Goffman.

Based on the research, we know that the identification process of the roleplayer has five stages; idol selection, observation, imitation, assimilation, and internalitation. The identification process that has been done will be strengthened by doing an identity construction and putting it in the form of carrd and social interaction between roleplayers. Then, the identification and construction will be implemented by talent roleplay through a symbolic representation and performative. This representation is done to establish the ideal role from the fans' point of view.

Key Words: K-Pop, Roleplayer, Rentworld, Virtual Identity, Representation