

Dramaturgi identitas virtual pemain *role-play*: Studi netnografi penggemar K-Pop pada grup telegram RVS

Mardiyana Chofsho¹, Medhy Aginta Hidayat^{1*}

¹ Program Studi Sosiologi, Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang PO Box 2 Kamal, Bangkalan, Jawa Timur, Indonesia

Email: mardianachofsho@gmail.com; medhy.hidayat@trunojoyo.ac.id*

Naskah diterima: 14/5/2024; Disetujui: 2/6/2024; Dipublikasikan: 10/6/2024

Abstrak

Artikel ini mengkaji fenomena dramaturgi para pemain *role-play* yang melahirkan dualisme identitas, yakni identitas virtual di media sosial dan identitas nyata dalam kehidupan yang sebenarnya. Korean Wave merupakan gejala globalisasi kebudayaan yang berasal dari Korea Selatan. Aktivitas baru yang dimunculkan berkat adanya gelombang K-Pop adalah *Role-Play*. *Role-Play* adalah permainan peran yang dilakukan di dunia maya oleh sekelompok penggemar artis K-Pop. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan netnografi simbolis. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara-mendalam (kepada 10 informan), dan dokumentasi. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dramaturgi dari Erving Goffman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa para pemain *role-play* memiliki identitas ganda (dualisme identitas), yakni identitas virtual palsu di media sosial, dan identitas asli dalam kehidupan sehari-hari. Para pemain *role-play* di Telegram melakukan praktik dramaturgi dengan cara berkamufase dan menutup identitas bahwa mereka adalah pemain *role-play*, terutama dihadapan orang-orang yang ada di kehidupan nyata. Penelitian ini juga menemukan bahwa para pemain *role-play* memainkan permainan tersebut dikarenakan mereka tidak bisa mendapatkan apa yang mereka inginkan di dalam kehidupan nyata. Para pemain *role-play* sengaja melakukan kamufase dikarenakan takut jika dianggap aneh karena menggemari dunia K-Pop, karena tidak semua orang dapat menerima budaya baru yang berasal dari luar.

Kata kunci : *Dramaturgi; Identitas Virtual; Role-Play; K-Pop; Telegram*

Role-Players' virtual identity dramaturgy: A netnographic study of K-Pop fans on the RVS telegram group

Abstract

This article examines the dramaturgical phenomenon of role-players who create dual identities, namely virtual identities on social media and real identities in real life. The Korean Wave is a symptom of cultural globalization originating from South Korea. The new activity that emerged due to the K-Pop wave is Role-Play. Role-Play is a play conducted in cyberspace by a group of K-Pop artist fans. This research uses a qualitative method using a symbolic netnography approach. Data collection used observation techniques, in-depth interviews (10 informants), and documentation. The theory used in this research is Erving Goffman's dramaturgy theory. The results of this study show that role-players have dual identities, namely fake virtual identities on social media, and real identities in everyday life. The role-players on Telegram practice dramaturgy by camouflaging and concealing the identity that they are role-players,

especially in front of people in real life. This study also found that role-players play the game because they cannot get what they want in real life. The role-players deliberately camouflage themselves because they are afraid of being considered weird for being into K-Pop, because not everyone can accept new cultures that come from abroad.

Keywords: *body dysmorphic disorder; model; subjective well-being*

Pendahuluan

Perbincangan global mengenai fenomena demam K-Pop telah menyebar ke berbagai penjuru dunia, termasuk Indonesia. Fenomena K-Pop telah menjadi daya tarik yang sangat signifikan bagi kalangan anak muda di Indonesia. Keunikan gaya dan ekspresi yang diusung oleh K-Pop mampu menghadirkan daya tarik yang memikat bagi berbagai khalayak, khususnya di kalangan perempuan muda. Musik pop Korea modern memiliki akar yang dapat ditelusuri kembali hingga era 1930-an, ketika pengaruh gelombang musik pop dari Jepang mulai masuk ke Korea. Namun, dampak penjajahan Jepang terhadap Korea pada periode tersebut menghambat perkembangan musik Korea untuk mengikuti arus budaya pop Jepang. Seiring berjalannya waktu, terutama pada tahun 1950-an dan 1960-an, pengaruh musik pop Barat mulai merambah Korea melalui berbagai pertunjukan musik yang diadakan oleh pangkalan militer Amerika Serikat di Korea Selatan. Menurut [Adi \(2019\)](#), ini menjadi fondasi penting bagi evolusi K-Pop modern. Perkembangan K-Pop yang pesat ini juga didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan media sosial, yang memungkinkan penyebaran konten K-Pop secara global dengan cepat dan efisien. Di Indonesia, popularitas K-Pop semakin meningkat dengan adanya komunitas penggemar yang aktif dan berbagai acara yang diadakan untuk merayakan budaya K-Pop, mulai dari konser hingga acara fan meeting, yang semuanya turut memperkuat posisi K-Pop sebagai fenomena budaya global.

Indonesia telah lama menjadi saksi dari berbagai tren dalam industri hiburan internasional. Salah satu tren yang paling dominan adalah kehadiran hiburan dari Korea Selatan, yang dikenal dengan istilah *Korean Wave* atau Gelombang Korea ([Nastiti, 2011](#)). *Korean Wave* merupakan fenomena globalisasi budaya yang berasal dari Korea Selatan dan telah merambah ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia ([Nastiti, 2011](#)). *Korean Wave* mencerminkan popularitas budaya Korea di kancah internasional, menyediakan ragam hiburan seperti drama Korea (K-Drama), musik, dan berbagai konten lainnya, yang kemudian diadopsi dan disebarluaskan melalui media sosial ([Tina Kartika, 2020](#)). Keunikan konsep yang diusung oleh K-Drama, seperti alur cerita yang menarik, produksi berkualitas tinggi, dan kedalaman karakter, telah menjadikannya daya tarik yang signifikan bagi masyarakat Indonesia. Melihat pesatnya penyebaran K-Drama, pemerintah Korea Selatan telah mengambil langkah-langkah strategis untuk memperluas dampak *Korean Wave* di Indonesia, termasuk melalui kerja sama budaya dan promosi pariwisata ([Maulidya & Hidayat, 2023](#)). Upaya ini tidak hanya meningkatkan popularitas budaya Korea tetapi juga memperkuat hubungan diplomatik dan ekonomi antara kedua negara. Fenomena ini menunjukkan bagaimana globalisasi budaya dapat mengubah dinamika hiburan dan mempengaruhi preferensi budaya di berbagai belahan dunia.

Pemerintah Korea Selatan terus mengadaptasi kebijakan dengan memanfaatkan *Korean Wave* sebagai alat *soft power* dalam upaya meningkatkan citra negara tersebut di kancah internasional ([Yoon, 2017](#)). Fenomena *Korean Wave* tidak bisa dilepaskan dari pengaruh kuat media massa. Korea Selatan secara cerdas menggunakan perkembangan pesat dalam media massa untuk menyebarkan *Korean Wave* dengan

lebih luas dan efektif (Cindoswari & Diana, 2019). Pertumbuhan media massa yang pesat telah memberikan kemudahan akses bagi masyarakat global dalam mengonsumsi berbagai konten budaya Korea. Hal ini telah menyebabkan peningkatan jumlah pengguna media yang memiliki pengetahuan yang lebih luas mengenai kegiatan budaya Korea setiap harinya. Media sosial, khususnya, memainkan peran penting dengan memungkinkan akses tanpa batas dalam hal waktu dan ruang. Seiring dengan evolusi media, muncul pula aktivitas baru yang terkait dengan budaya Korea, seperti permainan peran atau *role-play*, yang semakin memperkaya pengalaman penggemar dalam menjelajahi budaya Korea. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya menambah dimensi baru dalam konsumsi budaya tetapi juga memperkuat keterlibatan penggemar di seluruh dunia, menunjukkan bagaimana *Korean Wave* terus berkembang dan beradaptasi dengan teknologi modern dan tren global.

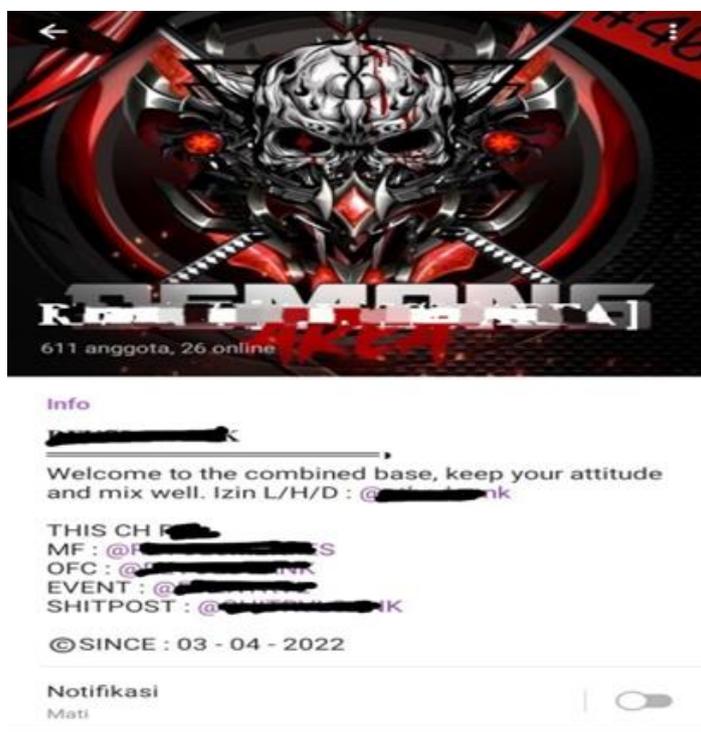
Penggemar K-Pop memahami *role-play* sebagai sebuah aktivitas di dunia maya di mana mereka sepenuh hati menjiwai peran-peran yang mereka mainkan tanpa mengganggu citra dari artis yang mereka jadikan panutan (Nastiti, 2011). Dalam *role-play* ini, para pemain atau penggemar berinteraksi satu sama lain, mengambil peran sebagai berbagai idola yang berbeda, dengan kemungkinan untuk memilih peran yang sama atau berbeda (Nuraini & Satiti, 2021). Dialog-dialog yang terjalin antara para penggemar dalam *role-play* ini seringkali bersifat sentimental dan emosional. Melalui permainan *role-play* ini, penggemar dapat merasakan kedekatan emosional yang berasal dari representasi tokoh idolanya, yang memenuhi kebutuhan imajinatif mereka. Aktivitas *role-play* tidak hanya menjadi sarana untuk mengekspresikan kecintaan terhadap idola tetapi juga membentuk komunitas yang solid di antara para penggemar. Komunitas ini sering kali berkembang menjadi jaringan sosial yang kuat, di mana para penggemar dapat berbagi pengalaman, berdiskusi mengenai perkembangan terbaru dari idola mereka, dan menciptakan ruang untuk kreativitas dan ekspresi diri. Selain itu, *role-play* memungkinkan penggemar untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama, karena mereka harus berinteraksi dan bekerja sama dalam skenario yang mereka ciptakan. Dengan demikian, aktivitas *role-play* di kalangan penggemar K-Pop tidak hanya memperkaya pengalaman mereka sebagai penggemar tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kreativitas.

Para pemain *role-play* telah berhasil menciptakan sebuah dunia maya yang mengambil tokoh-tokoh dari para idola mereka, terutama para idola K-Pop (Nuraini & Satiti, 2021). Dalam prosesnya, para pemain *role-play* secara tidak langsung menciptakan dua identitas diri: identitas virtual yang terwujud dalam media sosial, dan identitas asli yang mereka miliki dalam kehidupan nyata (Rahayu, 2019). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena dramaturgi yang terbentuk dari identitas virtual para pemain *role-play*, khususnya dalam konteks penggemar budaya K-Pop, dengan fokus pada grup Telegram RVS. Dengan menggali lebih dalam konstruksi identitas virtual dalam permainan peran online, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika interaksi sosial dan pembentukan identitas di dalam komunitas penggemar K-Pop. Analisis yang dilakukan akan mengungkap bagaimana pemain *role-play* mengeksplorasi, mengembangkan, dan mempertahankan identitas virtual mereka dalam ruang maya, serta dampaknya terhadap konstruksi identitas personal dan interaksi sosial mereka di dunia nyata.

Metode

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian kualitatif dengan pendekatan netnografi, yang secara khusus menitikberatkan pada pemahaman yang mendalam mengenai kehidupan komunitas virtual dari perspektif peneliti (Sulianta, 2022). Netnografi berfokus pada eksplorasi internet sebagai pusat kegiatan dalam suatu komunitas *online*. Lebih spesifik lagi, penelitian ini menggunakan jenis netnografi simbolis (Kozinets, 2010). Pemilihan netnografi simbolis didasari oleh keinginan untuk mengkaji grup chat Telegram RVS (lihat Gambar 1) sebagai wadah bagi pemain role-play untuk menggambarkan salah satu dari dua identitas mereka, yaitu identitas virtual (Achsa, 2015; Rahayu, 2019). Selain itu, grup chat Telegram RVS juga dianggap sebagai *platform* di mana para pemain *role-play* dapat berinteraksi satu sama lain, berdiskusi tentang berbagai aspek K-Pop, bertukar informasi, bercerita, bermain peran, dan aktivitas lainnya.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara-mendalam, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah purposive sampling, di mana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu (Rahardjo, 2011). Informan terdiri dari 10 pemain role-play dalam grup Telegram RVS, terdiri dari 1 informan laki-laki (memerankan karakter idola laki-laki) dan 9 informan perempuan (memerankan karakter idola perempuan). Seleksi informan didasarkan pada jenis kelamin karakter yang mereka perankan dalam permainan role-play, bukan jenis kelamin yang sebenarnya. Kriteria seleksi informan mencakup: (1) menjadi pemain *role-play* aktif dalam *grup chat* Telegram RVS, (2) menjadi anggota *grup chat* Telegram RVS selama minimal 2 bulan, (3) berpartisipasi dalam permainan *role-play* selama minimal 1 tahun terakhir, (4) berusia minimal 15 tahun, dan (5) menggunakan karakter idola K-Pop sebagai peran.



Gambar 1. Profil Grup Telegram RVS

Penelitian ini menggabungkan data primer dan sekunder dalam analisisnya. Data primer diperoleh dari informasi yang diberikan oleh para anggota grup Telegram RVS mengenai konsep dramaturgi dualisme identitas (Girnanfa & Susilo, 2022; Hidayati & Hidayat, 2021). Analisis data dilakukan secara induktif, di mana informasi yang terkandung dalam data tersebut diproses untuk mengungkap pola atau temuan yang signifikan. Teknik analisis data mengikuti pendekatan yang diuraikan oleh Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 1994), yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data melibatkan penyortiran dan ringkasan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai aspek-aspek yang terkait dengan dualisme identitas dalam permainan *role-play* (Lawler, 2021). Penyajian data dilakukan melalui narasi untuk memfasilitasi pemahaman dan penarikan kesimpulan lebih lanjut. Proses penarikan kesimpulan melibatkan interpretasi hasil analisis data untuk menyimpulkan temuan-temuan yang relevan dengan penelitian ini (Rijali, 2018). Kesimpulan akhir disusun secara singkat, padat, jelas, dan lugas untuk memudahkan pemahaman pembaca.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mengadopsi teori dramaturgi yang dikembangkan oleh Erving Goffman (Ariyanti & Purwanto, 2023; Raho, 2007). Konsep ini diperkenalkan melalui bukunya yang berjudul "*Presentation of Self in Everyday Life*", yang diterbitkan pada tahun 1956. Tujuan utama penggunaan teori dramaturgi dalam penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana dramaturgi identitas diperankan oleh para pemain *role-play* (Ritzer, 2004). Teori dramaturgi digunakan dalam penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana para pemain *role-play* dalam grup Telegram RVS dapat berperilaku secara normal di panggung depan, menunjukkan minat mereka terhadap dunia K-Pop, sementara di panggung belakang, mereka mengasumsikan identitas virtual sebagai pemain *role-play* (Achsa, 2015; Suneki & Haryono, 2012). Goffman dalam karyanya menguraikan enam prinsip yang terkait dengan individu yang menyajikan diri mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari. Enam prinsip dramaturgi tersebut meliputi penampilan (*performance*), tim (*team*), wilayah (*region*) (yang terbagi menjadi panggung depan dan panggung belakang), peran (*role*), komunikasi di luar karakter (*communication out of character*), dan manajemen kesan (*impression management*) (Firenza & Menayang, 2023). Dengan menggunakan kerangka teoretis ini, penelitian ini akan menggali bagaimana pemain *role-play* dalam grup Telegram RVS secara sadar atau tidak sadar mengadopsi prinsip-prinsip dramaturgi Goffman untuk membentuk dan mempertahankan identitas virtual mereka, serta bagaimana identitas ini berinteraksi dengan identitas personal mereka dalam konteks komunitas penggemar K-Pop.

Dramaturgi Pemain *Role-Play* dalam Grup Telegram RVS

Penampilan

Ketika seseorang memainkan suatu peran, mereka secara implisit meminta pengamatnya untuk menganggap serius kesan yang mereka buat. Dalam kasus ekstrem, ada individu yang benar-benar terbawa oleh perannya sendiri, mampu dengan tulus menampilkan bahwa realitas yang mereka gambarkan adalah realitas yang sebenarnya. Goffman (2023) menggunakan istilah "penampilan" untuk menggambarkan aktivitas individu yang menandai kehadiran mereka secara terus-menerus di hadapan pengamat.

Konsep penampilan ini memengaruhi persepsi pengamat terhadap individu yang memainkan peran tersebut. Secara substansial, penampilan merupakan bentuk presentasi diri dalam konteks kelompok tertentu (Nurhadi, 2019; Perdini dkk., 2022). Dalam penelitian ini, dari sepuluh informan yang terlibat, lima informan tidak mengungkapkan bahwa mereka adalah pemain *role-play* dalam grup Telegram RVS. Empat informan lainnya mengungkapkan identitas mereka sebagai pemain *role-play* dengan beberapa syarat, sementara satu informan tidak menyembunyikan statusnya sebagai pemain *role-play* (lihat Tabel 1). Pengungkapan identitas ini memberikan gambaran tentang tingkat keterlibatan dan kenyamanan individu dalam menghadapi realitas ganda yang terbentuk dari permainan peran online.

Tabel 1. Tipe *Role-play* di Kehidupan Nyata

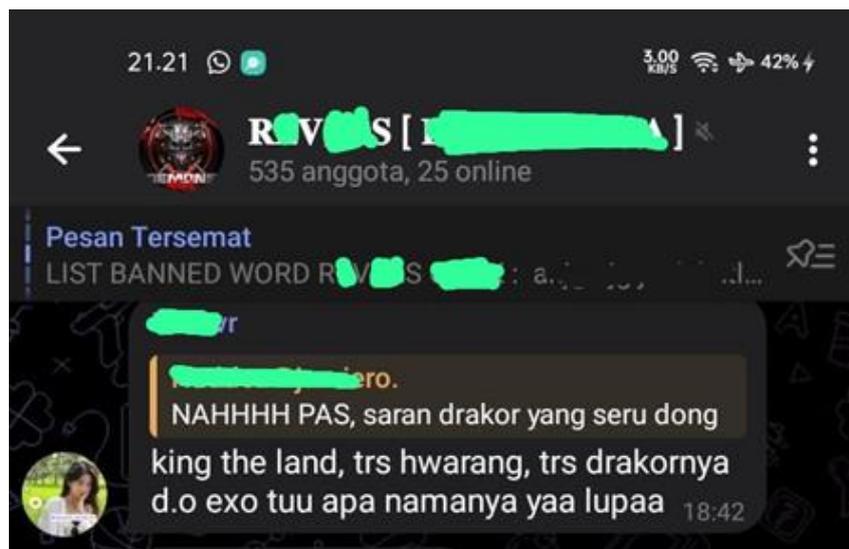
Nama Informan	Tipe <i>Role-play</i> di Kehidupan Nyata
Varel	Menutupi
Janice	Menutupi
Ausie	Menutupi
Jefar	Menutupi
Dominique	Menutupi
Adel	Kondisional
Risyi	Kondisional
Selma	Kondisional
Kaleisha	Kondisional
Oja	Tidak Menutupi

Sumber: hasil olah data wawancara-mendalam

Para pemain *role-play* yang berada dalam kategori menyembunyikan atau kondisional harus mengelola dua jenis penampilan yang berbeda dalam dua lingkungan sosial yang berbeda pula (Nuraini & Satiti, 2021). Di lingkungan pertama, yang meliputi keluarga, tetangga, teman, dan masyarakat sekitarnya, para pemain *role-play* akan berusaha menampilkan diri mereka sebagai individu yang hanya memiliki minat biasa terhadap budaya Korea, seperti menyukai idol Korea Selatan, drama Korea, dan sebagainya (Maulidya & Hidayat, 2023). Bahkan, ada yang mungkin tidak menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar K-Pop sama sekali. Di lingkungan ini, para pemain *role-play* menjalankan kegiatan sehari-hari mereka seperti biasa, mengasumsikan peran mereka sebagai siswa, mahasiswa, pegawai, serta mempraktikkan agama dan kepercayaan yang mereka anut. Dalam menghadapi lingkungan sosial ini, mereka berusaha menjaga citra dan identitas diri mereka sesuai dengan norma dan harapan yang berlaku dalam komunitas mereka. Ini mencerminkan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma sosial yang ada untuk mempertahankan stabilitas dalam hubungan interpersonal dan integrasi sosial. Di sisi lain, di lingkungan online grup Telegram RVS, para pemain *role-play* memperlihatkan identitas mereka yang lebih terbuka terkait dengan minat mereka dalam budaya K-Pop dan peran mereka sebagai pemain *role-play*. Dalam lingkungan ini, mereka merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan sesama penggemar K-Pop, karena mereka memiliki kebebasan untuk mengekspresikan minat dan identitas mereka tanpa takut dihakimi atau dikecam. Dua lingkungan ini memberikan kontras yang menarik dalam cara para pemain *role-play* mengelola identitas dan penampilan mereka dalam berbagai konteks sosial.

“Iya aku nyembunyiin, karena di real life ini tuh jarang ada kalo di daerahku. Role-play (RP) tuh adanya di kota, kalo di desa aku gak ada, jadinya sembunyi sembunyi gitu mainnya. Desaku sih terpencil enggak, tapi orangnya tuh pada gak suka sama yang berbau K-Pop. Kalo di sini juga anak seumuranku jarang main ke luar gitu. Kalo pacaran aja udah dianggap gimana gitu. Nah, kalo kita nge-idola-in idol K-Pop gitu pasti dianggap aneh, kayak dianggap gak berpendidikan, menduakan Tuhan, kayak gitu. Di sini juga kebudayaan masih kental, masih suka ada lenong, wayang. Kalo yang berbau budaya modern masih kurang gitu” (wawancara dengan Ausie, 4 Desember 2023).

Dalam lingkungan kedua, yaitu di media sosial khususnya di grup Telegram RVS, para pemain *role-play* berinteraksi sesama pemain *role-play* seolah-olah mereka adalah idol K-Pop. Mereka menggunakan berbagai jenis peran dalam permainan *role-play* ini. Di dalam grup RVS, para pemain *role-play* merasa bebas untuk bertindak dan berbicara tanpa takut akan penilaian negatif. Para informan berupaya agar diterima dengan baik oleh komunitas mereka di grup Telegram RVS (Nuruddinayah, 2017). Di dalam grup tersebut, aktivitas yang dilakukan oleh para pemain *role-play* sangat beragam, mulai dari membahas mengenai idol K-Pop, drama Korea, merchandise K-Pop, bermain game, hingga berbagi masalah kehidupan sehari-hari (lihat Gambar 2). Bagi informan yang tidak menyembunyikan identitas mereka sebagai pemain *role-play*, mereka tidak ada perbedaan dalam cara mereka berpartisipasi dalam aktivitas tersebut (Lawler, 2021). Pemain *role-play* yang terbuka tentang hobi mereka berpikir bahwa setiap orang memiliki minat yang berbeda-beda, dan bahwa tidak ada yang salah dengan mengekspresikan minat tersebut kepada masyarakat luas. Dalam lingkungan daring seperti grup Telegram RVS, para pemain *role-play* menemukan tempat di mana mereka dapat mengekspresikan diri tanpa takut dicemooh atau dikecam, sehingga memperkuat ikatan komunitas mereka dan meningkatkan pengalaman mereka sebagai penggemar K-Pop.



Gambar 2. Anggota Grup Telegram RVS Membahas Drama Korea

Tim

Tim dapat didefinisikan sebagai kumpulan individu yang memerlukan kerja sama yang erat untuk menjaga konsistensi situasi yang telah diproyeksikan. Konsep tim berkaitan erat dengan interaksi atau serangkaian interaksi antarindividu. Dalam konteks ini, para informan terlibat dalam dua kelompok yang berbeda. Pertama, kelompok kehidupan nyata mereka, di mana mereka berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan masyarakat umum. Kedua, kelompok grup Telegram RVS di media sosial, di mana mereka terlibat dalam kegiatan *role-play*. Para informan diharuskan untuk menjaga kerahasiaan dan mengelola kesan yang mereka miliki di kedua kelompok tersebut (Dewi dkk., 2016). Ketika mereka terlibat dalam permainan *role-play* di grup RVS, pembicaraan cenderung berkisar pada topik yang berkaitan dengan K-Pop, meskipun terkadang isi percakapan bisa menjadi kontroversial atau berlebihan. Mereka diwajibkan untuk mematuhi aturan yang berlaku di grup RVS, seperti tidak membagikan terlalu banyak informasi tentang kehidupan pribadi, misalnya dengan mengirimkan foto asli. Di sisi lain, dalam kehidupan nyata mereka, para informan berperilaku secara normal dan mematuhi aturan-aturan yang berlaku dalam lingkup kehidupan sehari-hari mereka. Dengan mempertahankan batasan antara peran online dan kehidupan nyata, para informan dapat memastikan keseimbangan yang sehat antara keterlibatan dalam aktivitas *role-play* dan tanggung jawab mereka dalam kehidupan sehari-hari, menjaga integritas diri mereka dalam berbagai lingkungan sosial:

“Ya, nyembunyiin real life saya di RP (role-play). Kan di RP ini saya jadi cowok, aslinya kan cewek. Biar nyaman juga. Karena sekarang kan ada bahasanya nge-faker. Karena juga anak RP sekarang gak setuju kalo ada yang nge-TG (transgender)” (wawancara dengan Varel, 28 November 2023).

Dalam kedua lingkungan tersebut, para informan diharapkan untuk beradaptasi dengan konteks di mana mereka berada. Ketika berinteraksi dengan kelompok pertama yang terdiri dari keluarga, teman, tetangga, dan masyarakat umum, beberapa informan seperti Varel, Ausie, Janice, Dominique, dan Jefar memilih untuk menyembunyikan fakta bahwa mereka terlibat dalam permainan *role-play*. Mereka hanya menunjukkan minat mereka terhadap K-Pop, sementara informan Ausie bahkan tidak memperlihatkan minat tersebut sama sekali karena lingkungannya di sekitar tidak mendukung minat tersebut. Pendekatan serupa juga dilakukan oleh informan yang berada dalam kondisi kondisional, seperti Adel, Selma, Risyi, dan Kaleisha. Mereka cenderung menahan diri dalam membicarakan atau memulai percakapan tentang permainan *role-play* jika mereka merasa bahwa orang-orang di sekitar mereka tidak memiliki minat yang sama atau karena takut dianggap aneh karena menggunakan nama-nama idol Korea dan foto-foto mereka di media sosial (Nuruddinayah, 2017). Pengungkapan identitas yang selektif ini mencerminkan upaya informan untuk menjaga kesesuaian dengan norma-norma sosial dan ekspektasi di lingkungan kehidupan nyata mereka. Dengan demikian, mereka memilih untuk menyesuaikan perilaku dan presentasi diri mereka sesuai dengan konteks sosial yang berbeda, yang menggambarkan kemampuan adaptasi dan penyesuaian diri yang penting dalam interaksi sosial (Perdini dkk., 2022).

Wilayah

Menurut prinsip dramaturgi, lingkungan sosial dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu panggung depan (*frontstage*) dan panggung belakang (*backstage*) (Girmanfa &

Susilo, 2022; Johnson, 1981). Panggung depan mencakup kehidupan sehari-hari para pemain *role-play*, di mana mereka menjalani kehidupan seperti individu pada umumnya. Mereka terlibat dalam berbagai aktivitas seperti beribadah, bersosialisasi dengan teman sebaya, bekerja, berkuliah, dan bersekolah. Sebagai contoh, informan Varel, dalam kehidupan nyata adalah seorang perempuan yang tetap menjalankan aktivitas kerja dan kuliah sehari-hari. Begitu pula dengan informan Dominique, yang bekerja sesuai dengan bidangnya sebagai kontraktor, serta informan lainnya yang juga berkomitmen pada rutinitas akademik dan profesional mereka. Dalam kehidupan sehari-hari, sulit untuk membedakan mereka sebagai pemain *role-play* kecuali jika mereka secara eksplisit mengungkapkan partisipasi mereka dalam permainan tersebut. Terkadang, bahkan penggemar K-Pop pun mungkin tidak akrab dengan konsep *role-play*. Hal ini diilustrasikan dalam penjelasan yang diberikan oleh informan Risyi, yang menyatakan bahwa meskipun aktif dalam budaya K-Pop, dia belum tentu memahami atau mengenali praktik *role-play* yang terjadi di lingkungan online. Oleh karena itu, panggung depan menjadi tempat di mana pemain *role-play* dapat menjalankan kehidupan mereka secara normal tanpa mengungkapkan identitas mereka dalam permainan online, memungkinkan mereka untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan nyata dan kegiatan hobi mereka dengan baik.

“Kalo gak main RP, ya ngampus, ngerjain tugas, bantuin laporan orang tua. Kan kadang orang tua gak paham tentang main laptop gitu. Dan aku ada dua rumah, yang satunya ada dekat kampus, yang satunya di kampung. Kan kadang ibu aku nyamperin ke Kendari, main-main sama keluarga, habis itu ngerjain laprak. Aku kan Farmasi, banyak laporannya, terus juga ada praktikum. Di semester ini aku ada lima praktikum” (wawancara dengan Risyi, 08 Desember 2023).

Wilayah kedua, yaitu panggung belakang, merupakan kontras dari panggung depan. Di panggung belakang, para pemain *role-play* yang berinteraksi melalui aplikasi Telegram cenderung bermain secara anonim atau tanpa mengungkapkan identitas mereka. Mereka menyembunyikan kehidupan nyata mereka dari sesama pemain *role-play*, sementara di sisi lain, mereka juga menyembunyikan kegiatan bermain *role-play* mereka dari orang-orang dalam kehidupan nyata mereka. Media sosial menjadi platform di mana para pemain *role-play* dapat mengekspresikan karakter mereka secara bebas dan tanpa tekanan (Nuruddiniyah, 2017). Melalui media sosial, mereka dapat bertemu dengan pemain *role-play* lainnya. Sulit untuk menemukan pemain *role-play* di kehidupan nyata, bahkan jika mereka adalah penggemar K-Pop, karena kebanyakan dari mereka enggan mengungkapkan aktivitas bermain *role-play* mereka dalam kehidupan nyata. Dengan menjaga perbedaan yang tegas antara panggung depan dan belakang, para pemain *role-play* mampu mempertahankan privasi mereka dan merasakan kebebasan ekspresi yang lebih besar dalam permainan mereka, sambil tetap menjaga batas-batas antara identitas online dan kehidupan nyata.

Grup Telegram RVS adalah salah satu komunitas *role-play* di platform Telegram yang sering disebut sebagai "squad" oleh para anggotanya. Grup ini terdiri dari pemain *role-play* yang hampir semuanya mengadopsi karakter dari idola K-Pop, sehingga tidak ada akun yang terhubung dengan kehidupan nyata di dalamnya. Grup

RVS didirikan pada tanggal 3 April 2022, dengan pendirinya yang dikenal dengan inisial DYL. Grup ini terbagi menjadi empat sub-unit, yaitu FO, DO, AO, dan VO. Peneliti memilih untuk menggabungkan keempat sub-unit tersebut menjadi satu entitas yang disamakan sebagai RVS. Saat ini, Grup RVS memiliki 535 anggota. Grup RVS dianggap sebagai "rumah" bagi para pemain *role-play* di Telegram, karena merupakan tempat perlindungan yang tertutup, yang sering disebut oleh anggotanya sebagai "kaum nolep". Grup ini memberikan beberapa manfaat bagi para pemain *role-play*, antara lain sebagai media untuk mencari teman sesama pemain *role-play*, berdiskusi tentang K-Pop, dan juga sebagai sumber penghasilan. Dengan memberikan platform bagi pemain *role-play* untuk mengekspresikan diri mereka tanpa batasan identitas dan dengan keamanan yang dijaga ketat, Grup RVS memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi dan pengembangan komunitas pemain *role-play* di Telegram.

Panggung belakang didefinisikan sebagai wilayah yang bersifat privat, di mana hal-hal yang terjadi di sana tidak dipublikasikan di panggung depan. Para pemain *role-play* memiliki kebebasan penuh di panggung belakang untuk melakukan apa pun tanpa perlu memberikan penjelasan kepada siapapun (Nuruddiniah, 2017). Mereka dapat menggunakan foto dan nama karakter idola mereka sesuai keinginan, serta berpendapat dan mengekspresikan pengalaman mereka tanpa harus berpura-pura. Di panggung belakang, mereka dapat dengan bebas mencari teman dari berbagai latar belakang tanpa memperhatikan asal usul mereka, sehingga cenderung lebih mudah bergaul. Berbeda dengan interaksi di panggung depan, di mana mereka mungkin merasa enggan atau takut untuk berinteraksi dengan orang asing. Bagi informan yang tidak menyembunyikan identitas mereka sebagai pemain *role-play*, mereka cenderung lebih terbuka terhadap orang-orang di sekitarnya, dengan mudah meminjamkan *handphone* dan bahkan menunjukkan akun media sosial mereka yang digunakan untuk bermain *role-play*. Melalui panggung belakang ini, para pemain *role-play* dapat mengekspresikan diri secara autentik dan merasakan kebebasan dalam berinteraksi tanpa batasan, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan kenyamanan dalam permainan mereka.

Peran

Pemain *role-play*, atau yang sering disebut sebagai *role-player*, menciptakan identitas virtual di media sosial dengan menggunakan gambar dan tanggal lahir dari idola mereka (Rahayu, 2019). Meskipun mereka mengambil wajah dan data pribadi dari idola, mereka mengembangkan karakter dan kepribadian yang unik sesuai dengan keinginan mereka sendiri. Dalam dunia *role-play*, terdapat beberapa jenis identitas virtual yang umum digunakan oleh para pemain, sebagaimana disarikan oleh Achsa (2015):

1. *In Character* (IC): Istilah ini mengacu pada situasi di mana pemain benar-benar memerankan karakter idola yang mereka mainkan. Mereka tidak membicarakan tentang kehidupan nyata mereka dan sepenuhnya menyelaraskan diri dengan karakter idola yang dimainkan (lihat Gambar 3).
2. *Out of Character* (OOC): Pemain melenceng dari karakter idola yang mereka perankan, namun mereka menggunakan nama dan latar belakang yang berbeda dari kehidupan nyata mereka. Mereka sering

kali membawa aspek-aspek dari kehidupan nyata mereka ke dalam permainan *role-play*, dan bisa menggunakan bahasa yang kurang pantas.

3. *Semi Less OOC*: Istilah ini menggambarkan campuran antara IC dan OOC, di mana pemain tetap serius dalam memainkan karakternya seperti dalam IC, namun mereka memiliki kebebasan untuk menyesuaikan aspek-aspek tertentu dari karakter, seperti sifat, gaya bahasa, dan latar belakang, sesuai dengan preferensi mereka sendiri.



Gambar 3. Channel Telegram RVS Pemain *Role-Play In Character (IC)*
(Sumber: dokumentasi pribadi peneliti)

Dalam penelitian ini, terdapat dua jenis identitas virtual yang dominan, yaitu *Semi Less OOC* dan *Out of Character (OOC)* (lihat Tabel 2). Dari enam informan yang diwawancarai, keenamnya mengungkapkan preferensi mereka terhadap peran *Semi Less OOC*. Para informan yang memilih jenis identitas *Semi Less OOC* menggunakan gambar wajah dari idola mereka, sementara mereka menciptakan latar belakang identitas virtual mereka sendiri (Rahayu, 2019). Di sisi lain, dua informan memilih untuk memainkan karakter dengan jenis identitas *Out of Character (OOC)*. Meskipun mereka berpartisipasi dalam permainan *role-play* seperti yang lainnya, mereka masih membagikan konten yang terkait dengan kehidupan nyata mereka di dalam permainan *role-play* mereka. Para informan menyatakan bahwa sebagian besar konten yang mereka bagikan diposting melalui saluran (*channel*) di Telegram. Saluran Telegram merupakan fitur pesan siaran yang memungkinkan pengguna untuk mengirim pesan secara massal kepada pelanggan yang berlangganan saluran tersebut. Dengan demikian,

pilihan identitas virtual para pemain *role-play* tercermin dalam bagaimana mereka memilih untuk berpartisipasi dalam permainan dan mengelola konten yang mereka bagikan di platform tersebut.

Tabel 2. Tipe Informan dalam Bermain *Role-Play*

Nama Informan	Tipe Informan dalam Bermain <i>Role-play</i>
Varel	<i>Semi Less OOC</i>
Janice	<i>Semi Less OOC</i>
Ausie	<i>Semi Less OOC</i>
Jefar	<i>Out of Character</i>
Dominique	<i>Semi Less OOC</i>
Adel	<i>Out of Character</i>
Risyi	<i>Semi Less OOC</i>
Selma	<i>Semi Less OOC</i>
Kaleisha	<i>Semi Less OOC</i>
Oja	<i>Semi Less OOC</i>

Sumber: hasil olah data wawancara-mendalam

Pada prinsip peran, para informan dalam penelitian ini memiliki kebebasan untuk memilih peran mereka sendiri, sesuai dengan pandangan Goffman bahwa aktor memiliki kebebasan untuk memilih peran yang mereka ingin mainkan. Dalam penelitian ini, peneliti menempatkan para informan ke dalam dua peran yang berbeda. Pertama, mereka memainkan peran mereka dalam kehidupan nyata, di mana mereka hanya menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar K-Pop dan tetap mengikuti nilai-nilai dan keyakinan agama mereka. Peran kedua adalah identitas virtual, di mana para informan menggunakan nama dan latar belakang yang berbeda dari kehidupan nyata mereka (Achsa, 2015). Mereka menciptakan nama yang mereka inginkan dan menggunakan karakter dari idola Korea. Dalam peran ini, mereka bebas untuk mengungkapkan pendapat mereka tanpa takut akan konsekuensi, terutama karena sebagian informan masih di bawah umur dan belum mencapai usia tujuh belas tahun yang dianggap sebagai usia legal. Dengan demikian, penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana individu dapat mengelola dan memilih peran mereka dalam konteks kehidupan nyata dan dunia virtual, serta bagaimana kebebasan dalam memilih peran tersebut dapat memengaruhi interaksi dan ekspresi diri mereka.

Peran yang digunakan oleh para informan memiliki tujuan yang berbeda. Peran pertama bertujuan untuk menyembunyikan identitas mereka sebagai pemain *role-play* dan membentuk identitas anonim di *platform* Telegram (Lawler, 2021). Sementara itu, peran kedua bertujuan sebagai bentuk pelarian dari realitas kehidupan mereka yang mungkin tidak memenuhi harapan. Dengan menjadi pemain *role-play*, mereka dapat menemukan teman sebaya yang memiliki minat yang sama, serta merasa bebas untuk mengekspresikan diri tanpa batasan. Meskipun memiliki tujuan yang berbeda, kedua peran tersebut saling terkait dan berkontribusi untuk mempertahankan citra atau persepsi terhadap diri mereka sendiri. Dengan demikian, peran-peran ini tidak hanya merupakan strategi pelindung identitas, tetapi juga menjadi sarana untuk pemenuhan kebutuhan sosial dan emosional para pemain *role-play*.

Komunikasi di Luar Karakter

Komunikasi di Luar Karakter merujuk pada situasi di mana seorang pemain secara tidak sengaja mengungkapkan informasi yang dapat mengganggu atau merusak kesinambungan atau konsistensi peran yang mereka lakukan:

“Saya gak nunjukkin sih kalo saya main aneh-aneh. Jadi kalo ditanya “Ada Tele?” ya saya jawab ada. Kalo ditanya buat apa, ya saya bilang buat main ajalah. Kata saya mah gitu. Buat main RP gak dijabarin” (wawancara dengan Varel, 28 November 2023).

“Sikapku kalo di real life sih biasa-biasa aja. Ya biasa aja pokoknya, kayak sikapku sebelum main RP. Kayak orang normal-lah. Telegramnya aku sembunyiin, biar gak ada yang tahu kalo aku main Telegram, aku main role-play” (wawancara dengan Ausie, 4 Desember 2023).

Dalam konteks ini, para pemain *role-play* menggunakan strategi kamuflase untuk menjaga kerahasiaan identitas virtual mereka (Nuruddiniyah, 2017; Rahayu, 2019). Informan seperti Varel, Janice, Ausie, Dominique, dan Jifar terlihat sebagai individu yang biasa-biasa saja dalam kehidupan sehari-hari, hanya menunjukkan minat pada K-Pop. Mereka tidak akan mengungkapkan identitas anonim mereka karena khawatir identitas tersebut akan terbongkar oleh orang-orang dalam lingkungan kehidupan nyata mereka (Lawler, 2021). Untuk menjaga kerahasiaan, mereka melakukan langkah-langkah seperti membedakan nomor telepon yang digunakan dan menyembunyikan aplikasi serta pemberitahuan dari Telegram di ponsel mereka. Melalui strategi ini, mereka memastikan bahwa aktivitas dan identitas virtual mereka tetap terlindungi, sementara tetap menjaga kesinambungan dalam kehidupan nyata mereka.

Manajemen Kesan

Para pemain *role-play* perlu memiliki akun yang terdaftar dengan nomor telepon atau nomor yang dapat dikosongkan. Pada akun tersebut, mereka harus mengisi informasi seperti nama dan foto dari *idol* yang ingin mereka perankan. Hal-hal tersebut merupakan prasyarat bagi para pemain *role-play* untuk dapat memperlihatkan karakter yang ingin mereka tunjukkan kepada sesama pemain *role-play* lainnya. Inspirasi untuk nama pengguna atau display name bisa berasal dari pemikiran mereka sendiri, atau dari sumber-sumber seperti Google dan TikTok. Nama yang mereka gunakan sering kali memiliki arti yang mereka buat sendiri. Sementara itu, foto profil yang dipilih biasanya merupakan gambar yang menurut mereka merepresentasikan diri mereka dengan baik. Upaya ini dilakukan para informan untuk menciptakan kesan positif dan untuk diterima dalam lingkungan *role-play* (Dewi dkk., 2016). Dengan demikian, proses pembentukan identitas virtual ini merupakan langkah awal yang penting dalam menetapkan kehadiran mereka dalam komunitas *role-play*.

Manajemen kesan merupakan tindakan yang harus dilakukan oleh seorang aktor untuk mempertahankan kesan yang dimilikinya pada penonton, serta untuk mencegah agar identitasnya sebagai *role-player* tidak terungkap (Aulia & Sugandi, 2020). Para informan perlu menyembunyikan identitas *role-play* mereka dari orang-orang yang ada dalam kehidupan nyata mereka. Ketika seseorang dalam lingkungan kehidupan mereka membicarakan peran mereka dalam *role-play*, para informan akan berpura-pura tidak mengetahuinya (Rienadhy, 2023). Dengan begitu, mereka secara otomatis akan

menutupi fakta bahwa mereka bermain *role-play*. Ini merupakan strategi penting untuk menjaga keberlanjutan dalam menjaga privasi dan keselarasan antara kehidupan virtual dan kehidupan nyata para pemain *role-play*.

“Kalau ketahuan malu. Karena dikira kenapa harus bohong pakai nama dan foto orang lain. Takut dikatain, takut di-bully. Kalau buka Telegram jarang di depan orang real life” (wawancara dengan Janice, 9 Desember 2023).

Saat ini, kita tak dapat mengabaikan bahwa kita telah memasuki era digitalisasi yang ditandai dengan munculnya dunia *virtual*. Dunia *virtual* muncul karena individu terhubung melalui internet, memunculkan pembentukan identitas *virtual* (Achsa, 2015). Tujuan dari identitas *virtual* adalah mirip dengan kehidupan nyata, di mana individu yang membentuk identitas *virtual* ingin menampilkan dirinya meskipun dalam bentuk *virtual* di media sosial (Rahayu, 2019). Identitas *virtual* ini juga menjadi penanda keunikan setiap individu di dalamnya. Identitas *virtual* dibagi menjadi dua jenis: terbuka dan anonim atau tertutup. Oleh karena itu, wajar jika apa pun yang ditampilkan di media sosial dapat menjadi representasi identitas palsu seseorang (Lawler, 2021). Perkembangan teknologi digital telah memfasilitasi transformasi ini, memungkinkan individu untuk merancang dan mengelola identitas *virtual* mereka sesuai dengan preferensi dan keinginan mereka.

Penelitian ini berfokus pada identitas yang bersifat anonim atau tertutup dalam dunia *virtual*. Identitas *virtual* anonim mencerminkan kebebasan individu dalam media sosial, di mana individu memiliki kebebasan untuk berperilaku sesuai keinginan mereka. Sebagai hasilnya, tingkat kebenaran identitas tersebut sering kali rendah dan dapat berubah-ubah sesuai dengan keinginan individu. Dalam konteks penelitian ini, pembentukan identitas *virtual* dalam dunia *role-play* di Telegram melibatkan beberapa faktor agar individu dapat mencapai tujuan mereka sesuai keinginan. Identitas para pemain *role-play* di platform tersebut bersifat anonim dan disembunyikan, dan manajemen kesan memainkan peran penting dalam mengatur atribut-atribut yang diperlukan agar karakter yang dibentuk berhasil terwujud (Aulia & Sugandi, 2020). Dalam dunia *virtual*, identitas anonim menawarkan kesempatan bagi individu untuk mengeksplorasi berbagai aspek kepribadian mereka tanpa ketakutan akan konsekuensi sosial atau penilaian dari lingkungan sekitar.

Simpulan

Dari hasil penelitian ini, teridentifikasi tiga tipe pemain *role-play* dalam kehidupan sehari-hari. Pertama, ada pemain *role-play* yang menutupi identitasnya sebagai *role-player* di Telegram. Kedua, ada yang secara selektif mengungkapkan identitas *virtual* mereka. Ketiga, ada yang tidak menyembunyikan bahwa mereka bermain peran di Telegram. Para informan harus bersikap sesuai konteks di mana mereka berada. Kelompok pertama mencakup lingkungan kehidupan nyata, termasuk keluarga dan orang-orang terdekat. Kelompok kedua adalah dunia *virtual*, khususnya grup Telegram RVS. Informan beroperasi dalam dua wilayah yang berbeda. Di panggung depan, mereka menjalani kehidupan sehari-hari seperti individu normal, termasuk bekerja, kuliah, dan sekolah. Di sini, mereka cenderung introvert dan enggan bergaul. Di panggung belakang, yaitu dalam grup Telegram RVS, para informan menggunakan identitas dan foto idola K-Pop sebagai identitas peran mereka. Di sini, mereka merasa lebih bebas dan dapat mengekspresikan diri tanpa batasan yang sama seperti di dunia nyata.

Peran yang diadopsi oleh para informan dalam permainan *role-play* bervariasi. Dalam penelitian ini, terdapat penggunaan dua jenis peran, yaitu *Semi Less OOC* dan *Out of*

Character, yang dipilih sesuai preferensi masing-masing pemain role-play. Beberapa informan yang merahasiakan identitas virtual mereka mengimplementasikan praktik dramaturgi dengan sangat hati-hati, menciptakan lapisan penyamaran yang mendalam untuk menyembunyikan status mereka sebagai pemain *role-play*. Para informan secara cermat membedakan situasi, tempat, cara, dan peran yang harus mereka lakukan. Dalam bermain *role-play*, mereka menggunakan berbagai alat yang penting untuk membangun citra diri mereka dalam dunia *role-play*, seperti nomor kosongan untuk akun Telegram, *profile picture*, dan *display name*. Dengan adanya dua kelompok yang berbeda, mereka secara konsisten menerapkan enam prinsip dramaturgi, yakni penampilan, tim, wilayah (yang terbagi menjadi panggung depan dan panggung belakang), peran, komunikasi di luar karakter, dan manajemen kesan, sesuai dengan konteks masing-masing. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana identitas virtual anonim dalam permainan *role-play* di media sosial mempengaruhi interaksi dan hubungan sosial antarindividu dalam komunitas K-Pop. Selain itu, penelitian dapat melihat dampak dari penggunaan identitas virtual anonim dalam membangun rasa afinitas dan kebersamaan antara pemain *role-play*, serta bagaimana identitas tersebut memengaruhi persepsi diri dan identitas individu di dunia maya dan kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Achsa, H. P. (2015). Representasi Diri Dan Identitas Virtual Pelaku Roleplay Dalam Dunia Maya ('Permainan Peran' Hallyu Star Idol K-Pop dengan Media Twitter). *Paradigma*, 3(3).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/12966>
- Adi, G. K. H. (2019). *KOREAN WAVE (Studi Tentang Pengaruh Budaya Korea Pada Penggemar K-Pop di Semarang)* Fakultas Ilmu Budaya].
- Ariyanti, K., & Purwanto, E. (2023). DRAMATURGI PENGGUNAAN FITUR CLOSE FRIEND PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (Studi Kasus Pada Penggemar K-Pop Mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura). *DIMENSI-Journal of Sociology*, 12(1).
<https://journal.trunojoyo.ac.id/dimensi/article/view/21594>
- Aulia, I. M., & Sugandi, M. S. (2020). Pengelolaan Kesan Roleplayer K-Pop Melalui Media Sosial Twitter (Studi Dramaturgi Pada Akun Twitter Fandom Di Kota Bandung). *EPIGRAM (e-journal)*, 17(1), 75-84.
<https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/epigram/article/view/3367>
- Cindoswari, A. R., & Diana, D. (2019). Peran media massa terhadap perubahan perilaku remaja di komunitas kpopers Batam. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(2), 275-285.
<https://journal.uniga.ac.id/index.php/JK/article/view/666>
- Dewi, D. R., Mayangsari, I. D., & Rina, N. (2016). Impression Management Mahasiswa Di Media Sosial Instagram (studi Deskriptif Kualitatif Menggunakan Pendekatan Dramaturgi Dikalangan Mahasiswa Univeritas Telkom). *eProceedings of Management*, 3(2).

<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/2331>

- Firenza, J., & Menayang, A. P. (2023). Managing K-Pop Impressions on BTS ARMY Fandom in Jakarta. *Journal of Humanities and Social Sciences Studies*, 5(9), 135-142. <https://www.al-kindipublisher.com/index.php/jhsss/article/view/5877>
- Girnanfa, F. A., & Susilo, A. (2022). Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa di Jakarta. *Journal of New Media and Communication*, 1(1), 58-73. <https://journal.sinergiinstitute.com/index.php/JNMC/article/view/2>
- Goffman, E. (2023). The presentation of self in everyday life. In *Social theory re-wired* (pp. 450-459). Routledge.
- Hidayati, M., & Hidayat, M. A. (2021). Dramaturgi Identitas Perempuan Penggemar Karya Fiksi Homoseksual (Boys Love) di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 7(2), 159-169. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIIS/article/view/39338>
- Johnson, D. P. (1981). *Sociological theory: Classical founders and contemporary perspectives*. Macmillan.
- Kozinets, R. V. (2010). Netnography: The marketer's secret weapon. *White paper*, 1-13.
- Lawler, S. (2021). *Identitas: Perspektif Sosiologis*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Maulidya, M. N., & Hidayat, M. A. (2023). Studi Netnografi Deteritorialisasi Budaya Hallyu di Kalangan Penggemar Drama Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 146-159. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIIS/article/view/69289>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Nastiti, A. (2011). Korean Wave" di Indonesia: Antara Budaya Pop, Internet, dan Fanatisme Pada Remaja (Studi Kasus Terhadap Situs Asians Fans Club di Indonesia dalam Perspektif Komunikasi Antar Budaya). *Journal of Communication*.
- Nuraini, E. P., & Satiti, N. L. U. (2021). *Peran Roleplayer dalam Membentuk Identitas Virtual di Sosial Media Line* Universitas Muhammadiyah Surakarta].
- Nurhadi, Z. F. (2019). Presentasi Diri Grup K-Pop Cross Cover Dance Grup EX (SHIT). *Commed Jurnal Komunikasi dan Media*, 4(1), 49-63. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/commed/article/view/1394>
- Nuruddiniyah, T. W. (2017). *Konsep Diri Pemain Role Play Dalam Media Sosial (Studi Dramaturgi Pada Komunitas Dance K-Pop Yang Memainkan Roleplay Melalui Twitter Di Kota Malang)* University of Muhammadiyah Malang].
- Perdini, T. A., Supriyadi, T., Hutahaean, E. S. H., & Pertiwi, Y. W. (2022). Self-presentation analysis of the K-pop dance cover community member.

- International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 9(10), 139-149. <https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/4016>
- Rahardjo, M. (2011). *Metode pengumpulan data penelitian kualitatif*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rahayu, D. T. (2019). *Artikulasi Identitas Virtual Roleplayer Dengan Karakter K-Pop Idol Via Twitter* Universitas Airlangga]. <https://repository.unair.ac.id/81069/>
- Raho, B. (2007). *Teori sosiologi modern*. Prestasi Pustakarya.
- Rienadhy, A. C. D. (2023). Impression Management Komunitas Role player K-POP dalam Media Sosial Twitter. *Tuturlogi: Journal of Southeast Asian Communication*, 2(5), 79-88. <https://tuturlogi.ub.ac.id/index.php/tuturlogi/article/view/13582>
- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/alhadharah/article/view/2374>
- Ritzer, G. (2004). *Teori sosiologi modern*. Pustaka Pelajar.
- Sulianta, F. (2022). *Netnografi; Metode Penelitian Etnografi Digital pada Masyarakat Modern*. ANDI.
- Suneki, S., & Haryono, H. (2012). Paradigma Teori Dramaturgi Terhadap Kehidupan Sosial. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/civis/article/download/456/410>
- Tina Kartika, T. (2020). Reteritorialisasi Kelompok Penggemar Budaya Populer Korea: Reproduksi Identitas Terhadap Korean Wave. *Jurnal Sains Sosial dan Humaniora*, 4(2), 167-181. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/34339>
- Yoon, T.-J. (2017). The Korean wave: Retrospect and prospect. *International journal of communication (Online)*, 2241-2250. <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA498245179&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=19328036&p=AONE&sw=w>